

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masih belum banyak diketahui oleh masyarakat, bahwa dalam tahap produksi sebuah film animasi 3D terdapat beberapa komponen yang dibutuhkan untuk menciptakan sebuah produk film animasi 3D yang dapat tersampaikan dengan baik. Menurut Andy Beane (2012) komponen yang terdapat dalam tahap produksi diantaranya yaitu penataan tata ruang (*layouting*), penelitian dan pengembangan karakter, pembuatan model 3D (*modeling*), pemberian tekstur, pengaturan dan pemberian tulang (*rigging*), penganimasian, pemberian efek visual, serta pencahayaan dan rendering [1]. Oleh karena itu, dalam setiap project animasi 3D terdapat beberapa departemen yang sesuai dengan tahapan pengerjaan. Pembagian departemen tersebut bertujuan agar setiap proses pengerjaan animasi 3D dapat dilakukan dengan sangat baik, setiap departemen hanya menangani tugas yang diberikan sesuai dengan keahliannya masing-masing. Oleh karena itu, semua tahapan sama pentingnya dalam membuat animasi 3D.

MSV Studio merupakan salah satu perusahaan studio animasi terbesar di Indonesia yang terletak di kabupaten Sleman, Yogyakarta. Selain memproduksi film animasi, MSV Studio juga memiliki program *internship* yang bekerja sama dengan beberapa lembaga seperti Universitas AMIKOM Yogyakarta dan Balai Diklat Industri Denpasar. Film pendek animasi 3D "The Passenger" merupakan hasil project akhir dari program *internship* yang dilakukan di MSV Studio. Film animasi 3D "The Passenger" menceritakan tentang dua pengemudi bajaj yang sedang berlomba untuk mendapatkan seorang penumpang. Pada proses produksi film animasi 3D "The Passenger" terdapat tiga model karakter manusia yang dibuat dengan *style kartun*. Seluruh model karakter, diberikan sebuah sistem *rig* dan kontroler menggunakan tools *Advanced Skeleton 5*.

Advanced Skeleton 5 merupakan tools tambahan yang digunakan saat proses *rigging* di software 3D Autodesk Maya. *Advanced Skeleton 5* memiliki fungsi

utama sebagai alat yang dapat menciptakan sebuah sistem *rigging* yang kompleks dan efisien. Dengan sistem *rigging* yang dihasilkan oleh *Advanced Skeleton 5*, animator akan lebih mudah menggerakkan objek/model karakter yang akan dianimasikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis membahas mengenai implementasi dari metode *rigging* menggunakan *tools Advanced Skeleton 5* pada film animasi 3D "*The Passenger*", yang dilaksanakan pada saat program *internship* ataupun magang di perusahaan MSV Studio Yogyakarta. Dengan ini penulis mengambil judul "Implementasi Penggunaan *Advanced Skeleton 5* Dalam Proses Produksi Film Animasi 3D *The Passenger*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, didapatkan rumusan masalah yang akan dipecahkan yaitu, Bagaimana cara mengimplementasikan teknik *rigging* menggunakan *Advanced Skeleton 5* dalam proses pembuatan film animasi 3D "*The Passenger*".

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian dapat dapat terfokus pada bahasan utama, maka penulis membuat beberapa batasan penelitian sebagai berikut :

1. Model karakter yang dikerjakan merupakan karakter manusia, berjumlah tiga karakter.
2. Teknik yang dipakai dalam proses *rigging* menggunakan *tools Advanced Skeleton 5*.
3. Divisi yang dikerjakan adalah divisi *rigging*.
4. Proses pembuatan *rig* dan *controller* model karakter dikerjakan di software Autodesk Maya.
5. Hasil dari penelitian ini berupa karakter yang diberi *controller rig* dan dianimasikan dengan durasi total 3 menit.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis pada penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah bentuk *rig* dan *controller* dari sebuah model animasi 3D, yang nantinya dapat memudahkan animator dalam membuat gerak animasi yang mengesankan.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penyusunan penelitian penulis berharap dapat memperkenalkan metode *rigging* menggunakan *tools Advanced Skeleton 5* kepada pembaca yang sedang mendalami ataupun mempelajari proses produksi film animasi 3D, harapan penulis pembaca dapat menerapkan metode ini pada tahap *rigging* dalam proses produksi film animasi 3D, agar menghasilkan kualitas model dan gerak animasi yang baik.

1.6 Identitas Tempat Magang

PT. Mataram Surya Visi (MSV) didirikan pada tanggal 19 Juni 1993, bergerak dalam bidang usaha penyediaan jasa *outdoor advertising*. Pada tahun 2000, MSV mengembangkan bisnisnya menjadi penyedia jasa iklan *indoor advertising*, termasuk iklan televisi dan juga menjadi rumah produksi yang menyediakan layanan konsultasi *Production Company Profile*, serta layanan pasca produksi untuk stasiun televisi. Pada tahun 2002 MSV mulai berkembang menjadi studio yang memproduksi animasi, yang digunakan sebagai media penelitian di perusahaan induknya yaitu Universitas AMIKOM Yogyakarta, serta membantu kebutuhan pemerintah dalam mengembangkan animasi di Indonesia.

Pada tahun 2011 MSV Animation melakukan *rebranding* menjadi MSV Pictures dan mulai mengerjakan proyek internasional membuat film 3D Animasi berjudul "*Ajisaka: Fire and Ice*", yang ditulis dan disutradarai oleh Tristan Strange, dan juga menjalin kerjasama dengan KompasTV untuk mengerjakan serial televisi berjudul "*Petualangan Abdan*". Pada tahun 2015 MSV Pictures merilis sebuah film berjudul "*Battle of Surabaya*", yang digarap oleh Aryanto Yuniawan dan Prof. M Suyanto. Film "*Battle of Surabaya*" berhasil meraih banyak penghargaan mulai

dari tingkat nasional hingga Internasional, dan menjadi salah satu film animasi tersukses yang dibuat oleh Indonesia.

MSV Studio kini telah berkembang lagi, selain menjadi studio yang memproduksi layanan advertising dan juga film animasi. MSV Studio kini juga mulai bekerjasama dengan lembaga pendidikan dan juga pelatihan, seperti AMIKOM Yogyakarta dan Balai Diklat Industri Denpasar (BDI Denpasar), untuk mengadakan kegiatan pelatihan yang dapat menyalurkan dan meningkatkan bakat dan skill peserta di industri multimedia, khususnya di bidang animasi agar nantinya peserta diharapkan dapat bersaing di dunia kerja.

Visi dan Misi

Visi : MSV Studio memiliki visi untuk membawa pulang harapan dan impian dalam setiap karya yang dibuat.

Misi : Menciptakan karya multimedia yang kreatif, inovatif, dan bermakna bagi masyarakat, serta memberikan pelayanan terbaik kepada klien.

Kegiatan Magang MSV Studio merupakan kegiatan lanjutan pelatihan yang diselenggarakan oleh MSV Studio dan Balai Diklat Industri (BDI) Denpasar, pada magang ini trainee diberikan beberapa materi mengenai produksi dan pemasaran sebuah film animasi yang baik serta pembuatan portofolio yang baik, dimana materi ini sangat penting bagi trainee sebagai bekal untuk bekerja di dunia animasi.

Materi disampaikan oleh beberapa senior yang ditunjuk oleh MSV Studio, berlangsung selama kurang lebih 2 minggu setiap hari rabu dan jumat. Selain penyampaian materi, trainee juga diberikan test case yang nantinya dapat digunakan sebagai salah satu portofolio bagi trainee dan juga sebagai sarana untuk menyalurkan bakat trainee saat kegiatan magang ini.