

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam animasi 3D terdapat berbagai tahap proses pembuatannya, salah satunya yaitu *rigging*. *Rigging* adalah proses membuat struktur dan mengatur kontrol karakter agar dapat dengan mudah dianimasikan. Dalam proses pembuatan *rigging* terdapat berbagai tahapan, yaitu proses pembuatan tulang(*joint*), proses *binding* antara tulang dan model, proses *skinning*, dan pembuatan controller.

Pada film pendek animasi 3D dengan judul *Ancient Relic* ini bercerita tentang seorang petualang yang mencari sebuah *relic* yang berharga yang memiliki suatu kekuatan ajaib di sebuah reruntuhan. Dalam penjelajahannya dia menghadapi rintangan dan setelah mendapatkan *relic* tersebut muncul *monster* penjaga yang ingin menangkap petualang. Perebutan *relic* antara petualang dan *monster* pun terjadi, perebutan tersebut mengakibatkan reruntuhan itu roboh dan mengenai keduanya. Petualang menyadari bahwa tubuhnya tidak terluka dan mendapati bahwa dia sedang dilindungi oleh *monster*. Diapun terdiam lalu akhirnya memutuskan untuk menggunakan kekuatan *relic* dan mengembalikan *relic* tersebut.

Dalam animasi *Ancient Relic* ini terdapat adegan-adegan seperti, memanjat tebing, berjalan, berlari, melompat dan lain sebagainya. Oleh karena itu karakter membutuhkan sebuah fungsi untuk mempermudah dalam menggerakkan karakter. Pembuatan *rigging* bertujuan untuk membuat kerangka karakter dan membuat kontrol yang dapat digunakan untuk mempermudah dalam menggerakkan karakter.

Berdasarkan pernyataan diatas maka pembuatan *rigging* pada karakter dalam animasi pendek 3D *Ancient Relic* dibutuhkan untuk mempermudah animator dalam menganimasikan karakter. Maka dari itu penulis mengambil judul "Pembahasan Teknik *Rigging* Pada Animasi Pendek 3D *Ancient Relic*".

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka dirumuskan

permasalahan yaitu, “Bagaimana Pembahasan Teknik *Rigging* Pada Animasi Pendek 3D *Ancient Relic*?”.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan pada penelitian adalah sebagai berikut:

1. Software yang digunakan adalah Autodesk Maya.
2. Karakter yang digunakan berupa 3D.
3. Penelitian hanya sebatas pada pembuatan *rigging*.
4. Proses *rigging* berupa *joint*, *skinning*, dan pembuatan *controller*.
5. Hasil penelitian berupa karakter yang telah mempunyai *rigging*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan dan pembuatan *rigging* diharapkan dapat menghasilkan kerangka *rigging* yang sesuai sehingga karakter dapat dianimasikan.
2. Mengetahui teknik *rigging* pada animasi pendek 3D “*Ancient Relic*”.
3. Memenuhi persyaratan untuk menuntaskan Pendidikan program sarjana studi Teknologi Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta