

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi telah mempengaruhi dunia animasi 3D yang berkaitan dengan bidang multimedia. Kualitas pada hardware dan kemampuan grafis menuntut animator membuat animasi dengan metode yang efektif serta efisien. Hasil yang keluar dari animasi tersebut harus dapat diimplementasikan secara dinamis dalam berbagai macam bentuk, terutama film animasi 3D. Salah satu bentuk karakter animasi 3D yang perlu di kembangkan adalah *facial expression*.

Proses animasi pada ekspresi wajah dapat di buat dengan cara rigging pada area bagian wajah dengan menggerakkan bagian polygon secara satu per satu. Salah satu serial animasi yang didalam karakter nya memakai ekspresi wajah adalah Ada Mada. "Ada Mada" sendiri adalah animasi pertama yang di buat Namona Studio dengan menceritakan keseharian karakter hewan laba-laba jenis tarantula Bernama Mada. Dalam animasi tersebut terdapat karakter hewan tarantula yang memiliki beberapa jenis target ekspresi seperti, gembira, marah hingga sedih. Untuk memudahkan Animator dalam melakukan tugas nya, penulis mengerjakan bagian rigging pada wajah karakter hewan tarantula tersebut.

Untuk mendapatkan tingkat efisiensi dalam proses animasi, penulis membuat wajah tarantula dengan fitur dari aplikasi Autodesk Maya yaitu Blend Shape. Dengan menggunakan fitur Blend Shape tersebut penulis dapat mengubah bentuk variasi wajah serta memberikan nama wajah pada menu attribute editor sehingga memudahkan animator dalam mengubah tampilan wajah pada karakter hewan tarantula.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, penulis menggunakan fitur Blend Shape yang terdapat di Autodesk Maya. Maka dari itu penulis mengambil judul "**Implementasi Blend Shape Dalam Proses Facial Rigging Animasi 3 Dimensi "Ada Mada"**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merumuskan masalah yang akan di pecahkan yaitu bagaimana **“Implementasi Blend Shape Dalam Proses Facial Rigging Animasi 3 Dimensi “Ada Mada”**”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan tersebut, dapat di rumuskan agar hasil hasil pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci sebagai berikut:

1. Model karakter yang di gunakan adalah Mada si tarantula.
2. Aplikasi yang di pakai adalah Autodesk Maya versi 2024.
3. Yang di ukur adalah kejelasan dari penyampaian bentuk wajah dalam model karakter.
4. Pengukuran di lakukan oleh Artist ahli dari MSV.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat Animasi 3D berjudul “Ada Mada”
2. Menyelesaikan tugas akhir skripsi