

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Teknik rigging adalah metode pembuatan kerangka virtual pada model 3D yang memungkinkan pengontrolan gerakan karakter atau objek secara fleksibel dan presisi. Dalam animasi 3D, rigging memberikan dasar teknis untuk menghasilkan gerakan yang realistis, mendukung animator dalam menciptakan pergerakan yang halus dan dinamis. Bersama dengan animasi 3D, teknik ini menjadi elemen penting dalam berbagai industri kreatif, seperti film, permainan video, dan media interaktif lainnya, yang menuntut visualisasi berkualitas tinggi[1].

Parama adalah perusahaan yang bergerak di bidang visual animasi dan telah mengerjakan berbagai proyek kreatif dengan memanfaatkan teknik rigging dan animasi 3D. Salah satu proyek penting yang melibatkan teknik ini adalah *Remake Jingle Amikom*, di mana penulis berpartisipasi dalam pembuatan *Scene City Scope*. Pada proyek tersebut, penulis bertanggung jawab atas rigging dan animasi karakter robot Franmax, yang menjadi bagian integral dari visualisasi, serta memastikan penyelarasan antara animasi dan *video live shoot*.

Secara teknis, rigging diterapkan untuk membuat kerangka pengendali pada karakter robot Franmax agar dapat bergerak melompat, berputar, menjulurkan tangan kedepansesuai dengan kebutuhan narasi. Teknik ini memungkinkan pergerakan lompatan, berputar, menjulurkan tangan dengan detail pada karakter, sehingga mendukung proses animasi yang sinkron dengan *video live shoot* serta lingkungan digital dalam *Scene City Scope*. Penerapan rigging pada karakter robot Franmax dilakukan untuk memastikan karakter dapat berinteraksi secara fungsional dengan elemen visual lainnya, sesuai dengan kebutuhan animasi dan standar teknis yang ditetapkan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis memutuskan untuk menggunakan teknik rigging dan animasi 3D dalam memvisualisasikan pergerakan animasi

robot Franmax pada *Remake Jingle Amikom*. Dengan adanya live shoot dan lingkungan yang harus disesuaikan, teknik rigging dan animasi 3D menjadi pilihan yang tepat untuk memastikan visualisasi yang selaras dan realistis. Oleh karena itu, penulis memilih judul skripsi "Pembahasan Rigging Karakter dan Animasi Scene City Scape pada Remake Jingle Amikom" untuk mengangkat topik ini lebih dalam.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

"Bagaimana Pembahasan rigging Karakter dan Animasi Scene City Scape Remake Jingle Amikom"

1.3. BATASAN MASALAH

Penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek berikut:

1. Penelitian difokuskan pada penerapan teknik rigging yang digunakan untuk menciptakan kerangka pengendali karakter robot Franmax, serta proses animasi untuk menyinkronkan gerakan karakter tersebut dengan video *live shoot* dan lingkungan digital dalam *Scene City Scape*. Konsep yang digunakan mengacu pada integrasi antara animasi 3D dengan video *live action*.
2. Pembahasan hanya mencakup aspek rigging dan animasi karakter robot Franmax dalam proyek *Remake Jingle Amikom*. Proses lain dalam produksi animasi, seperti modeling, tekstur, atau rendering, tidak menjadi bagian dari penelitian ini.
3. Pengujian dilakukan oleh penulis secara mandiri dengan menggunakan perangkat lunak animasi 3D yang telah ditentukan sebelumnya. Proses evaluasi dilakukan dengan mempertimbangkan sinkronisasi antara karakter animasi dan elemen video *live shoot*.
4. Materi yang diuji meliputi hasil rigging dan animasi karakter robot Franmax, terutama pada aspek sinkronisasi gerakan dengan video

live shoot dan kesesuaian dengan lingkungan digital dalam *Scene City Scape*.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini untuk:

1. Mendokumentasikan dan menjelaskan secara sistematis langkah-langkah penerapan teknik rigging dan animasi pada karakter robot Franmax dalam proyek *Remake Jingle Amikom*, termasuk sinkronisasi gerakan dengan video *live shoot*.
2. Menghasilkan karakter animasi robot Franmax yang dapat bergerak secara realistis dan harmonis dengan elemen video *live shoot* serta lingkungan digital dalam *Scene City Scape*, sesuai dengan kebutuhan proyek *Remake Jingle Amikom*.
3. Memberikan kontribusi pengetahuan bagi industri animasi dan akademisi terkait penerapan teknik rigging dan animasi 3D, khususnya dalam konteks pengintegrasian antara animasi 3D dan elemen video *live action*.