

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Rigging adalah metode pemberian tulang pada karakter dimana karakter yang sudah dibuat akan diberikan beberapa control di setiap bagiannya untuk menyesuaikan dengan bagian setiap tubuh yang ada. Rigging nantinya akan mempermudah dalam penggerakan animasi [2]. Setelah melewati tahapan rigging animator akan menganimasikan karakter dimana karakter digerakkan perbagiannya secara manual membentuk sebuah gerakan yang disesuaikan dengan storyboard yang telah dibuat.

Pada program ini penulis mengerjakan project remake jingle amikom pada scene jungle. Scene ini terdapat Karakter troll, kupu-kupu, kumbang dan laba-laba yang nantinya akan diberi rigging dan dianimasikan. Parama Creative berkolaborasi dengan prodi ti membuat program puntadewa dimana program ini merupakan jalur percepatan bagi mahasiswa dalam pengerjaan skripsi, dimana mahasiswa mengerjakan 3D animasi jingle remake amikom sebagai bahan yang nantinya akan dijadikan sebagai bahan pembuatan skripsi digunakan untuk menggerakkan karakter agar dapat sesuai dengan scene yang telah ditentukan.

Melihat dari uraian cerita diatas penulis berencana menggunakan teknik rigging dalam pemberian control pada karakter dan akan dianimasikan sesuai dengan lagu dan konsep yang telah disiapkan dimana karakter troll akan dibuat menari mengikuti lagu. kupu-kupu terbang dibelakang model live-action, laba-laba bergerak naik turun dengan jaringnya, kumbang yang hinggap di pohon sambil mengepakkan sayapnya .

Dari uraian latar belakang diatas penulis mengambil judul Pembahasan Rigging karakter dan animasi pada Scene jungle 3D Remake Jingle Amikom

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini:

" Bagaimana Pembahasan Rigging karakter dan animasi pada Scene jungle 3D Remake Jingle Amikom "

1.3. BATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Teknik pembuatan rigging dan animasi pada aplikasi Blender.
2. rigging dan animasi karakter pada scene jungle 3D remake jingle amikom
3. Penguji adalah pihak mentor industri
4. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Pergerakan karakter pada scene jungle dalam jingle remake amikom
2. Menerapkan teknik rigging dan animasi pada karakter dalam scene jungle remake jingle amikom