

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Teknik rigging adalah proses pembuatan tulang bagi karakter. Tulang ini dimaksudkan untuk memudahkan penulis dalam menggerakkan karakter selayaknya tulang pada manusia. Lalu teknik frame by frame adalah teknik animasi yang menggunakan beberapa gambar berbeda pada setiap frame. Semakin banyak frame yang dibuat maka semakin halus dan terlihat nyata. [1]

MSV Studio adalah sebuah perusahaan yang berfokus pada bidang animasi baik 2D juga 3D, salah satu produk film animasi yang sangat populer yaitu Battle of Surabaya. MSV banyak membuat program yang menarik salah satunya bootcamp pencangkakan intelektual properties yang menghasilkan produk yang tidak kalah dari film animasi luar negeri yang dibuat oleh sekelompok animator independen. Salah satunya adalah produk opening animasi 2D pada game "Redemption of Souls". Dalam penelitian yang penulis kerjakan ini, penulis mencoba untuk mengimplementasikan teknik rigging pada 3 karakter dengan 2 tipe rigging yang berbeda lalu menganimasi rigging pada scene rigging tangan lucius memegang earpods dan menganimasi beberapa karakter rigging di scene berkumpulnya karakter. Juga teknik frame by frame pada scene rambut Sirena tertiuip angin pada pembuatan opening game animasi 2D dengan judul "Redemption of Souls".

Dari uraian diatas bahwa penulis berencana menggunakan teknik rigging dan frame by frame dalam memvisualisasikan adegan dalam opening. Penulis menekankan perbedaan dalam 2 tipe rigging yang akan dibahas yaitu rigging dengan Bones Articulation dan rigging dengan Curves.

Melihat uraian dari produk diatas, maka penulis mencoba membuat konsep animasi 2D dengan teknik Rigging dan Frame by frame untuk memvisualisasikan adegan-adegan pada animasi. Maka penulis penulis mengambil judul pembahasan teknik rigging dan animasi karakter pada animasi 2D "Redemption of Souls".

1.2. RUMUSAN MASALAH

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

Dari uraian latar belakang diatas maka permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana pembahasan teknik rigging dan animasi 2D berjudul "Redemption of Souls"

1.3. BATASAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Teknik yang digunakan adalah Rigging dan Frame by frame
2. Materi yang diangkat adalah penulis memfokuskan hanya pada scene tangan Lucius menggunakan earpods, scene karakter berkumpul bersama dan scene frame by frame rambut Sirena terkena angin.
3. Software yang digunakan untuk mengimplementasikan teknik rigging dan frame by frame menggunakan Toonboom Harmony
4. Penguji dilakukan oleh pihak mentor industri
5. Hal yang akan diuji adalah kinerja dan hasil dari implementasi teknik rigging dan frame by frame

1.4. TUJUAN PENELITIAN

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

1. Membuat sebuah scene pada opening animasi karakter pada animasi 2D "Redemption of Souls"
2. Menerapkan teknik rigging dan frame by frame dalam pembuatan scene opening
3. Menerapkan ilmu teknik dalam sebuah penelitian bidang animasi