

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses *rigging* adalah proses dimana membuat kerangka untuk suatu 3D model agar 3D model tersebut dapat dianimasikan. Tetapi kerangka tersebut tidaklah cukup. Untuk mempermudah si animator itu dalam menggerakkan 3D model tersebut, para *rigger*/pembuat *rigging* harus membuat *riggingcontroller*. *controller* tersebut dapat menggerakkan kerangka untuk mendapatkan pose atau gerakan yang diinginkan oleh animator tanpa harus men-seleksi kerangkanya.

Namun karena banyaknya *controller* dalam suatu *modeling* tersebut, *controller* itu harus dikoneksikan satu sama lain agar mudah dalam mengatur pose 3D model itu. Penggunaan teknik *parenting* dan *constraint* yang baik dan benar sangat berpengaruh dalam efektifitas *controller* tersebut. Penggunaan *constraint* dan *parenting* yang kurang benar dapat berpengaruh buruk dalam proses animasi. Karena para *animator* akan mengalami kesulitan dalam menganimasikan 3D model.

Karena ketertarikan mendalami teknik *parenting* dan *constraint* dalam proses *rigging* tersebut, maka dalam penelitian dan pembuatan skripsi ini, penulis mengambil judul **Pembuatan Anmasi 3D "Liburan" Dengan Menggunakan Teknik Parenting dan Constraint Pada Controller Dalam Proses Rigging.**

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat animasi 3D "liburan" dengan menggunakan teknik *parenting* dan *constraint* pada *controller* dalam proses *rigging*?

1.3 Batasan Masalah

Karena waktu yang terbatas dan proses pengerjaan 3D yang agak rumit maka penulis hanya membahas lebih dalam tentang pemahaman *parenting* dan *constraint* dan bagaimana pengaplikasiannya saja. Untuk teknik teknik lainnya dalam pembuatan film pendek animasi 3D ini hanya akan diperlihatkan sepintas dengan *screenshot* pengerjaan dan tidak akan dibahas lebih dalam.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulisan skripsi ini adalah:

Bagi penulis:

1. Penulis mampu membuat film pendek animasi 3D sendiri dengan pengaplikasian *parenting* dan *constraint* pada *controller* untuk *rigging*.
2. Mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai.
3. Menerapkan disiplin ilmu yang di dapat dari bangku kuliah sehingga dapat diterapkan di lapangan.

4. Sebagai pemenuhan bobot 6 sks guna mendapatkan syarat kelulusan jenjang pendidikan strata I pada UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Bagi Pembaca:

- Sebagai referensi dalam penggunaan teknik *parenting* dan *constraint* pada *controller* dalam proses *rigging*.

1.5 Metode Penelitian

Penulis mendapatkan data melalui berbagai macam metode, yaitu:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melihat dan mempelajari video dan gambar-gambar sebagai bahan referensi dalam pembuatan animasi ini, dan juga dengan mengunduh beberapa video tutorial tentang animasi 3D di situs youtube.

2. Metode Kepustakaan

Yaitu proses pengumpulan data melalui buku-buku, *tutorial-tutorial* dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat di peroleh di perpustakaan maupun *file-file* dari Internet.

1.5.2 Metode Analisis

Pada tahapan ini, pembuat proyek multimedia akan menganalisis kebutuhan, isi proyek, area, teknologi dan media perantara

1.5.3 Metode Perancangan

Metode ini digunakan penulis untuk menyiapkan proses pembuatan animasi atau biasa disebut tahap praproduksi yang meliputi:

1. Ide Cerita
2. Tema
3. Logline
4. Sinopsis
5. Diagram Scene

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode yang digunakan penulis dari tahap produksi hingga pasca produksi, untuk mendapatkan hasil yang diinginkan seperti yang telah di rancang dalam tahap praproduksi yaitu:

A. Tahap Produksi

1. Modeling
2. Texturing
3. Rigging
4. Animating
5. Lighting

B. Pasca Produksi

1. Compositing
2. Editing

3. Rendering

1.5.5 Metode Testing

Pada metode ini diuji kualitas controller dan rigging yang telah dibuat. Yaitu fungsi dari controller yang telah dibuat dari peneliti, dengan menguji fungsi controller maka akan didapat data apakah controller yang dibuat peneliti sudah baik dan layak untuk proses animasi? Selain itu dilakukan respondensi dan questioner terhadap orang-orang yang dianggap ahli dalam bidang animasi 3D.

1.5.6 Metode Implementasi

Pada implementasi ini peneliti akan membuat film pendek berjudul liburan dari karakter yang telah dibuat modeling dan riggingnya dan akan mengunggahnya ke situs youtube.com.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini akan dibagi menjadi beberapa bagian, berikut adalah susunan yang digunakan.

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan metode penelitian, serta sistematika cara penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan di uraikan teori animasi, masalah pengamatan sistem secara umum, yaitu sistem perangkat keras dan sistem perangkat lunak yang di gunakan, serta analisis biaya dan manfaat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pra Produksi, di sini membahas masalah mulai dari pencarian ide, desain karakter, penulisan naskah, *scriptwriting*, hingga pembuatan *storyboard* film pendek animasi 3D "Liburan" ini

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil serta proses implementasi dan pembahasan pembuatan *controller* dalam proses *rigging* dengan menggunakan teknik *constraint* dan *parenting*.

BAB V PENUTUP

Berisi mengenai kesimpulan dan saran yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan.