

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah memberikan pengaruh besar terhadap industri kreatif, khususnya dalam bidang animasi 3D. animasi tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi dan komunikasi, hingga pelestarian budaya. Melalui animasi, suatu cerita dapat di sajikan secara menarik dengan visual yang dinamis dan ekspresif sehingga mampu menarik perhatian penonton dari berbagai kalangan[1].

Dalam proses pembuatan animasi 3D, salah satu aspek penting yang berperan besar dalam menghadirkan karakter yang hidup dan meyakinkan adalah *rigging*. *Rigging* merupakan proses pemberian rangka atau tulang pada karakter dan pengaturan kontrol pada karakter agar dapat digerakan sesuai kebutuhan animasi. Tanpa *rigging* karakter akan sulit menampilkan ekspresi dan gerakan yang natural. Selain itu, kehadiran karakter ekstra juga menjadi peran penting untuk memperkuat suasana dan mendukung cerita utama dalam sebuah animasi. Karakter ekstra berfungsi menambah sampingan cerita, menciptakan suasana yang hidup, serta memberikan konteks terhadap aksi karakter utama[2].

Animasi "The Wistle" merupakan animasi 3D yang mengangkat tema urban legend atau mitos larangan bersiul di malam hari. Cerita ini menjelaskan mitos lokal yang dipercaya dapat mendatangkan hal-hal mistis jika seseorang bersiul saat malam tiba. Melalui animasi 3D ini dapat memberikan pesan moral yang di tujuikan kepada generasi muda secara menarik dan relevan.

Dalam proses produksinya, penelitian ini berfokus pada **Pembuatan Karakter Ekstra dan rigging** pada animasi 3D "The Wistle" sebagai bagian penting yang menunjang kualitas keseluruhan animasi. Karakter ekstra dirancang untuk memperkuat alur cerita dan mendukung interaksi dengan karakter utama, sementara *rigging* diterapkan untuk menciptakan pergerakan yang realistis dan ekspresif. Dengan demikian, hasil animasi diharapkan mampu menyampaikan

suasana misterius dan menegangkan sesuai dengan tema cerita.

Melalui penelitian ini, penulis bermaksud untuk membahas secara mendalam proses pembuatan karakter ekstra dan *rigging* dalam animasi 3D “The Wistle”, mulai dari tahap perancangan, pembuatan model, proses *rigging*, hingga implementasinya dalam animasi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teknik produksi animasi 3D serta menjadi referensi bagi mahasiswa atau praktisi yang tertarik dalam bidang karakter dan *rigging*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang masalah seperti di 1.1, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu “Bagaimana pembuatan karakter ekstra dan menerapkan teknik *rigging* pada animasi 3D “The Wistle”.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup masalah pada penelitian ini, meliputi:

1. Penelitian ini berfokus pada karakter ekstra dan *rigging* pada animasi 3D “The Wistle”
2. Ruang lingkup karakter ekstra yang dimana mencakup karakter pendukung yang berinteraksi secara tidak langsung dengan karakter utama yang berfungsi memperkuat alur cerita
3. Proses pembuatan *rigging* pada karakter ekstra.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah menghasilkan sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses perancangan dan pembuatan karakter ekstra pada animasi 3D “The Wistle”
2. Menerapkan hasil *rigging* pada karakter ekstra ke dalam animasi 3D “The Wistle” untuk menguji sistem gerak dan ekspresi karakter tersebut dalam

mendukung suasana cerita.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Akademis

1. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang animasi 3D, khususnya dalam aspek pembuatan karakter ekstra dan rigging.
2. Hasil penelitian dapat dijadikan acuan untuk penelitian lebih lanjut dalam karakter dan rigging.

1.5.2 Manfaat Bagi Pembaca

1. Agar pembaca termotivasi untuk mulai berkarya di bidang animasi 3D.
2. Memberikan penjelasan simple bagi pembaca untuk mendalami pembuatan karakter dan mendalami teknik rigging.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk menjaga laporan agar lebih terstruktur dan tetap terarah kepada permasalahan, maka penulis menerapkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Batasan masalah, Tujuan masalah, Manfaat penelitian, dan Sistematika penulisan pada penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi, dasar-dasar teori yang digunakan untuk perancangan serta pembuatan penulisan ini.

BAB III METODE PENELITIAN,

Bab ini berisi, dasar-dasar teori yang digunakan untuk perancangan serta pembuatan penulisan ini .

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai gambaran umum tahapan produksi karakter ekstra dan proses rigging karakter

BAB V PENUTUP,

berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian

