

**IMPLEMENTASI TEKNIK *RIGIFY* SEBAGAI UPAYA EFISIENSI
PROSES PRODUKSI SERIAL ANIMASI 3D AGUNG DAN
TEMAN-TEMAN : EPISODE TEMAN BARU**

LAPORAN TUGAS AKHIR
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Terapan
Program Studi D-4 Animasi



Disusun oleh
Emmanuel Alejandro Citra Kristiyadi
NIM: 2000339033

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN ANIMASI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir berjudul:

IMPLEMENTASSI TEKNIK *RIGIFY* SEBAGAI UPAYA EFISIENSI PROSES
PRODUKSI SERIAL ANIMASI 3D AGUNG DAN TEMAN-TEMAN :
EPISODE TEMAN BARU

Disusun oleh:

Emmanuel Alejandro Citra Kristiyadi
2000339033

Tugas Akhir telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi D-4
Animasi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia
Yogyakarta, pada tanggal ..28..MAY..2024.....

Pembimbing I / Ketua Penguji


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIDN. 0016108001

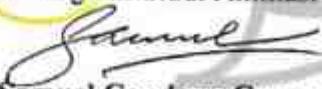
Pembimbing II / Anggota Penguji


Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn.
NIDN. 0001028405

Penguji Ahli / Anggota Penguji


Agnes Karina Pritha Atmani, M.T.I.
NIDN. 0023017613

Ketua Program Studi Animasi


Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP. 19801016 200501 1 001

Ketua Jurusan Televisi


Lilik Kustanto, S.Sn., M.A.
NIP 19740313 200012 1 001



**HALAMAN PERNYATAAN
ORISINALITAS KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : **Emmanuel Alejandro Citra Kristiyadi**
No. Induk Mahasiswa : **2000339033**
Judul Tugas Akhir : **Animasi**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penciptaan Karya Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apabila dikemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 28 Mei 2024

Yang menyatakan,



Emmanuel Alejandro Citra Kristiyadi
NIM. 2000339033

**HALAMAN PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : **Emmanuel Alejandro Citra Kristiyadi**
No. Induk Mahasiswa : **2000339033**
Program Studi : **Animasi**

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Nonexclusive Royalty-Free Right*) atas nama karya seni/ tugas akhir saya yang berjudul:

**IMPLEMENTASI TEKNIK *RIGIFY* SEBAGAI UPAYA EFISIENSI PROSES
PRODUKSI SERIAL ANIMASI 3D-AGUNG DAN TEMAN-TEMAN :
EPISODE TEMAN BARU**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, Institut Seni Indonesia Yogyakarta berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta. Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Yogyakarta, 28 Mei 2024
Yang menyatakan,



Emmanuel Alejandro Citra Kristiyadi
NIM. 2000339033

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena kasih karunia-Nya sehingga Laporan Tugas Akhir yang berjudul Implementasi Teknik *Rigify* Sebagai Upaya Efisiensi Proses Produksi Serial Animasi 3D Agung dan Teman-Teman : Episode Teman Baru sebagai syarat kelulusan Program Sarjana Terapan Animasi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta dapat selesai dengan tepat waktu.

Karya Seni Tugas Akhir ini tidak akan tercipta atau selesai tanpa adanya bantuan serta dukungan dari banyak orang. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada :

1. Kedua orang tua saya serta kakak-kakak saya yang sudah membantu secara material hingga dukungan, doa serta kasih sayang sehingga dapat terselesaikannya karya ini.
2. Institut Seni Indonesia Yogyakarta;
3. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Ketua Program Studi Animasi;
4. Mohammad Arifian Rohman, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II;
5. Agnes Karina Pritha Atmani, S.T., MTI selaku Dosen Penguji Ahli;
6. Nerijs Dondi Adna Adonis yang sudah mengajak dan membantu saya dalam karya ini sehingga dapat menyelesaikan karya tugas akhir ini dengan baik;
7. Lilik Kustanto, S.Sn., M.A. selaku Ketua Jurusan Televisi;
8. Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn. selaku Dekan FSMR;
9. Teman-teman animasi yang telah membantu memberikan dukungan dalam pembuatan Tugas Akhir.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini masih ada banyak kekurangan, oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang dapat membangun demi kesempurnaan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang lain, terutama lingkungan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Yogyakarta, 12 Juni 2024



Emmanuel Alejandro Citra Kristiyadi

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
INTISARI	vi
I. PENDAHULUAN	4
A. Latar Belakang	4
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat	7
II. EKSPLORASI	8
A. Ide Karya	8
B. Tinjauan Karya	10
C. Landasan Teori	12
III. DESAIN KARYA	14
A. Identitas Film	15
B. Desain Produksi	16
1. Premis	16
2. Logline	16
3. Sinopsis	17
4. Desain Karakter	18
5. Modeling Rumah	25
6. Konsep Kreatif	26
7. Perwujudan & Pembahasan	30
8. Timeline Produksi	44
C. Indikator Capaian	45
V. PENUTUP	46
A. Kesimpulan	46
B. Saran	46
KEPUSTAKAAN	47
BIODATA PENULIS	48
TIM PRODUKSI	49

INTISARI

Pada zaman ini cukup jaran anak-anak yang bermain permainan tradisional karena teknologi saat ini yang serba praktis serta sosial media yang membuat anak-anak mudah untuk tenggelam dalam algoritma, hal tersebut tidak baik bagi anak kecil. Jadi dengan serial Agung dan Teman-teman Episode "Teman Baru" menjadi media untuk memperkenalkan permainan tradisional agar permainan tradisional dapat dilestarikan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk membuktikan seberapa efisien menggunakan *rigify* dalam proses produksi serial animasi 3D Agung dan Teman-teman: Episode Teman Baru pada tahap *rigging*. teknik ini dipilih selain karena gratis tapi juga memiliki fitur *meta-rig* dimana *bone* atau *rig* sudah disiapkan, dari manusia sampai hewan, jadi hanya perlu menyesuaikan ukuran serta bentuk *rig* pada objek 3D karakter, lalu *generate rig* dan *parent automatic weight paint* kemudian *edit weight paint* hingga sesuai.

Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D dengan model MDLC, model ini dapat mengimplementasikan penggunaan *rigify* dari pertahapannya, sehingga memiliki data proses pembuatan *rigify* tersebut.

Hasil Penelitian menunjukkan implementasi teknik *rigify* dapat menjadi upaya efisiensi dalam proses produksi animasi 3D, dan hasil perbandingan *rigify* dengan *auto rig pro* dapat dibilang *rigify* masih cukup unggul dari segi tahapan dan fiturnya yang simpel dari pada *auto rig pro* yang cukup. Jadi dapat disimpulkan *rigify* memang dapat menjadi upaya efisiensi dalam produksi animasi karena memiliki *rig* yang sudah disiapkan tanpa menyusunnya satu-persatu namun *rigify* juga memerlukan ketelitian saat menyesuaikan ukuran dan bentuk *bone* pada karakter agar tidak *error* saat *generate rig*, serta perlu memberikan *shape key* jika gerakan masih kurang baik.

Keyword : *Rigging, Rigify, weight painting, parent automatic weight paint, shape key*, animasi, efisiensi.

AGUNG

dan Teman-Teman :

Episode Teman Baru



Artbook by Emmanuel Alejandro Citra Kristiyadi

IMPLEMENTASI TEKNIK RIGIFY SEBAGAI UPAYA EFISIENSI PROSES

PRODUKSI SERIAL ANIMASI 3D AGUNG DAN TEMAN-TEMAN :

EPISODE TEMAN BARU

**Emmanuel Alejandro Citra Kristiyadi
NIM: 2000339033**

Pembimbing I

**Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP: 19801016200501100**

Pembimbing II

**Mohammad Arifian Rohman, M.Sn.
NIP: 198402012019031008**







PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permainan tradisional pada zaman ini sudah mulai jarang dimainkan oleh anak-anak kecil, karena kemajuan teknologi zaman saat ini membuat semuanya serba praktis, walaupun teknologi yang maju ini dapat mempermudah kehidupan sehari-hari manusia, namun tidak bisa dipungkiri teknologi saat ini sering kali menyebabkan terjadinya disfungsi dalam teknologi itu sendiri (Husein MR, 2021), seperti munculnya sosial media terutama yang berbasis *scrolling* yang menyebabkan pengguna menjadi lupa waktu dan terus menikmati video-video yang ada di *sosial media* tersebut sampai sadar dan dapat keluar dari dunia sosial media tersebut, jadi sangat tidak baik bagi anak kecil untuk mengkonsumsi teknologi di masa ini. Jadi dengan serial Agung dan Teman-teman Episode "Teman Baru" dapat menjadi media edukasi untuk anak-anak dan memperkenalkan permainan tradisional Indonesia, agar permainan tradisional dapat terus dilestarikan.



Rigify adalah *add-on* dari software Blender, *add-on* ini digunakan sebagai upaya efisiensi dalam proses produksi serial animasi 3D agung dan teman teman : Episode Teman Baru. Berdasarkan pernyataan Yasa (2021) "penggunaan *rigging* sering kali menjadi kendala dalam pembuatan film animasi 3D"(Yasa et al., 2021)

Sebelum adanya *rigify*, Blender memiliki beberapa atau bahkan banyak *add-ons* untuk membantu *rigger*, namun walaupun *add-ons* untuk membantu pembuatan *rig* ini sudah banyak, tetapi kebanyakan *add ons* tersebut berbayar.

Jadi dengan *rigify* yang dibuat oleh Blender, hal ini dapat membantu untuk para *artist* Blender yang belum bisa membeli *add ons* berbayar. Menurut penelitiannya Yasa (2021) solusi dari kendala dalam proses *rigging* ini menggunakan *modular rigging rigify*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Rigging dengan cara lama dapat memakan waktu lebih lama karena menata *bone* satu persatu.
2. *Animator* lebih sulit dan kurang nyaman untuk menerapkan aspek pose dan akting.
3. Tidak memiliki *budget* untuk memiliki *addon rigging* yang berbayar.

C. Tujuan & Manfaat

Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membuktikan bahwa *rigify* dapat menjadi sebuah upaya efisiensi dalam proses produksi film animasi 3D.

Manfaat

Dalam penggunaan *rigify* ini *rigger* dapat lebih efisien dalam pembuatan *rig* karena ada fitur penulangan otomatis atau-pun *generate rig* untuk memberikan *controller*.



EKSPLORASI

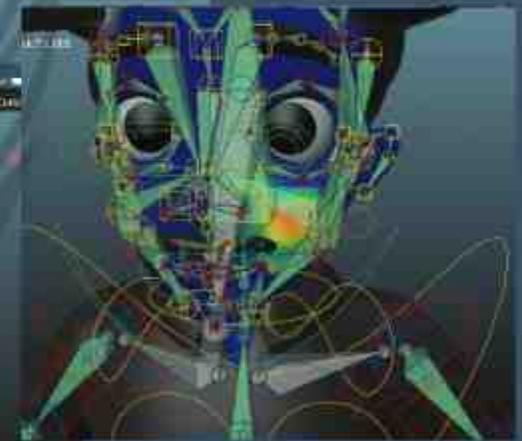
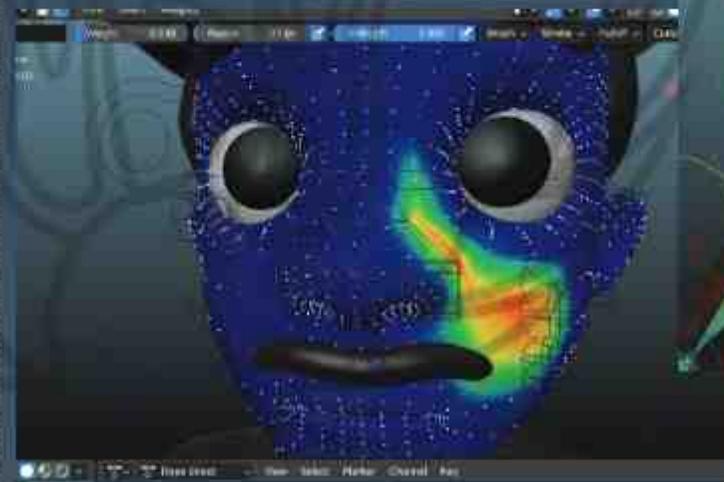
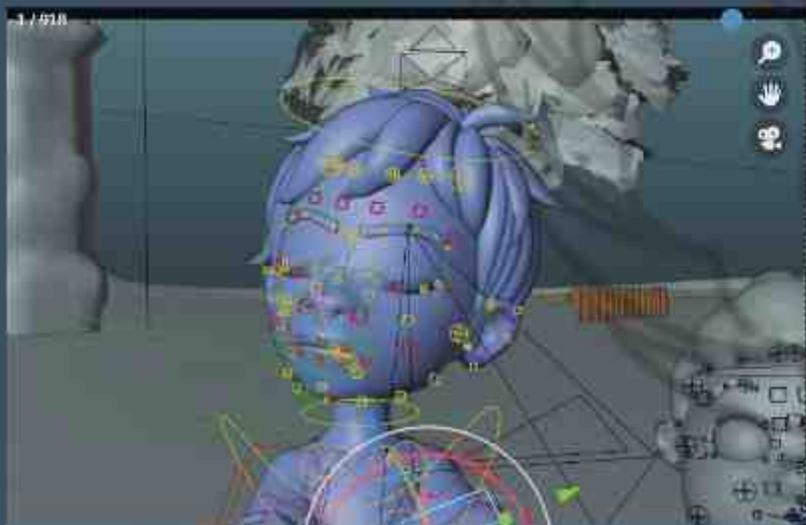
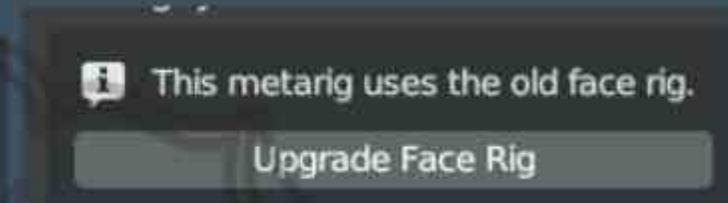
A. Ide Karya

Efisiensi menjadi pemicu untuk mengulas pemanfaatan teknik *rigify*. Hal itu coba dilakukan melalui penggunaan teknik tersebut lewat serial animasi 3D berjudul Agung dan Teman-teman : Episode Teman Baru.

sebelum adanya *rigify* pembuatan *rigging* sering menemukan kendala yang membutuhkan waktu dan kesabaran dalam proses pembuatannya, saat ini dengan adanya berbagai *addon* dapat memberikan kemudahan, salah satu contohnya seperti *addon rigify* yang dapat membantu dalam proses *rigging*.

selain *rigify* ada juga *addon* untuk *rigging* yaitu *auto rig pro*, namun karena *auto rig pro* berbayar jadi lebih memilih menggunakan *rigify* karena gratis.

beberapa fitur *addon rigify* dan juga fitur *riging* yang ada di blender :



Sumber : Tangkapan layar Blender

B. Tinjauan Karya

Serial Agung dan Teman-teman menggunakan gaya animasi *stylized*, yang biasa digunakan oleh Disney, salah satu contohnya film yang berjudul "Luca"

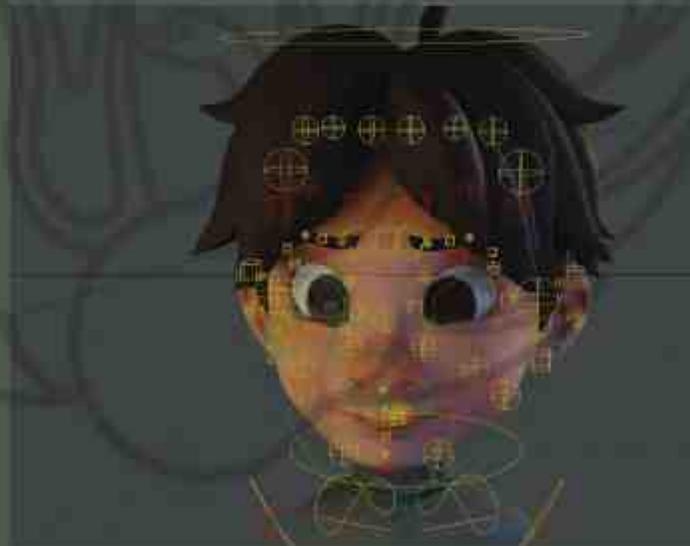


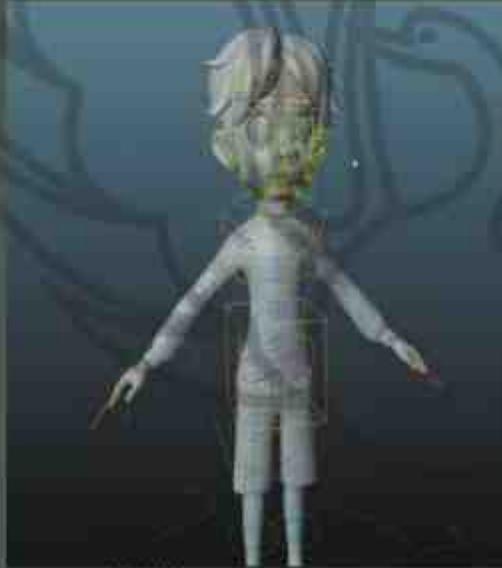
10

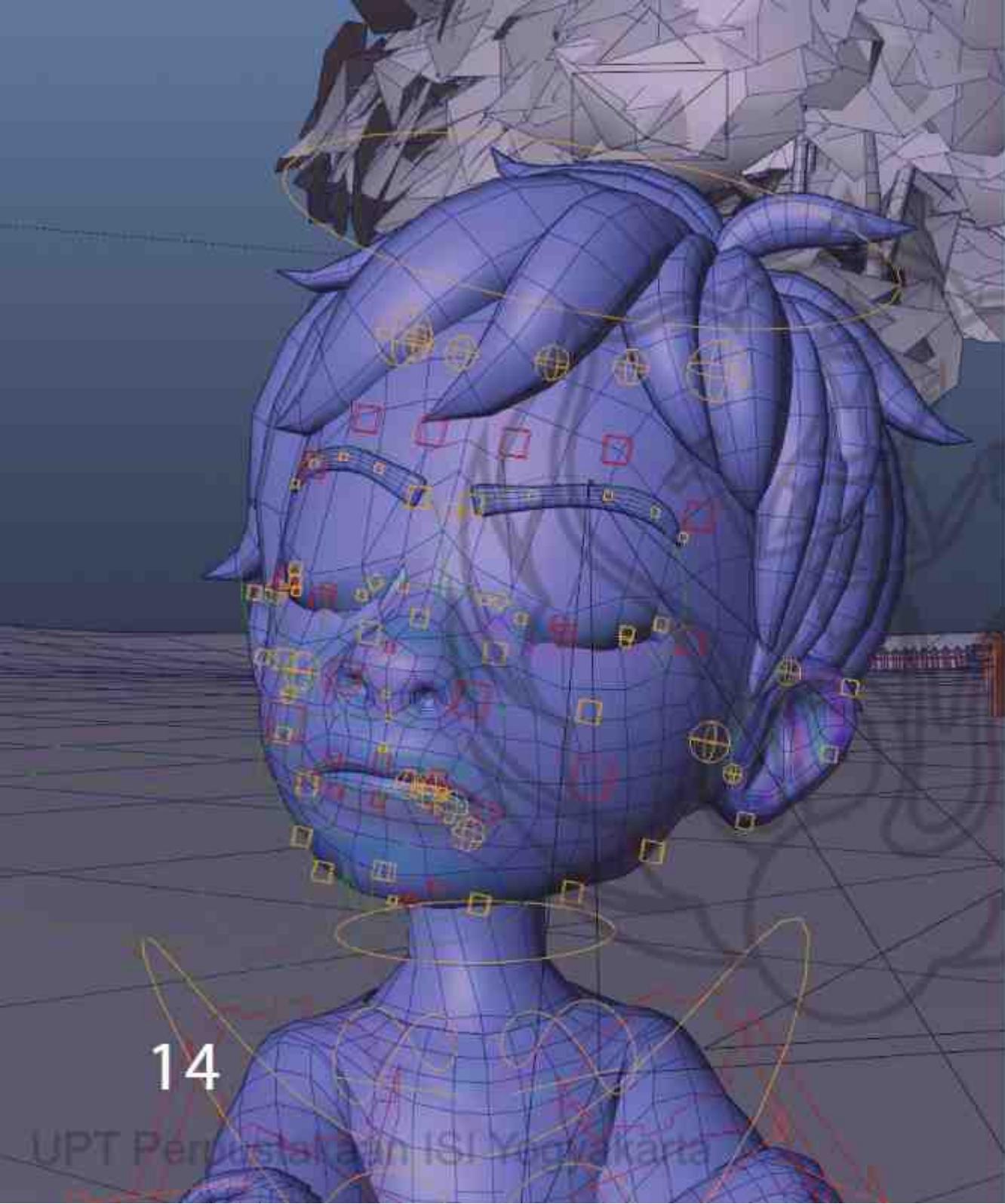


C. Landasan Teori

Rigify merupakan sebuah *add-on* yang dimiliki oleh *software* Blender, *rigify* membantu mengotomatiskan pembuatan *rig* pada karakter (Blender Foundation, 2019), yang memungkinkan membuat *rig* lengkap hingga ke bagian kecil sekalipun (Pluralsight, 2014). *rigify* memiliki berbagai bentuk *rig* yang dapat digunakan, fitur ini dinamakan *human metarig* (Hadi Purwanto et al., 2023).







DESAIN KARYA

14

A. IDENTITAS FILM

Identitas Film Serial Agung dan Teman-Teman Episode "Teman Baru" sebagai berikut.

Judul : Serial Agung dan Teman-Teman Episode "Teman Baru"

Genre : Serial Animasi, Fantasi, Komedi, Fiksi Petualangan

Khalayak Sasaran : Usia 10-15 Tahun

Bahasa : Indonesia dan Jawa

Format : Animasi 3 Dimensi

Durasi : 12 Menit

B. DESAIN PRODUKSI

PREMIS

Kisah anak kota yang introvert harus berbaur dengan anak-anak desa yang penuh dengan kesederhanaan.

LOGLINE

Seorang anak kota yang tidak menyukai anak-anak desa yang sederhana, berusaha membuat anak-anak desa tidak nyaman dengan kehadirannya, namun karena



SINOPSIS

Agung sedang berbincang dengan ayahnya di kebun. Sang ayah memberitahu, bahwa esok hari ada tamu dari kota yaitu Pak Kian dan Aji yang mampir ke rumah menghadiri acara panen raya di Desa Lawu. Esok harinya saat di perjalanan Agung hampir tertabrak kendaraan. Dirinya dimarahi oleh seorang anak yang ada di mobil itu. Sesampainya di rumah, dirinya terkejut karena mobil yang hampir menabraknya tadi adalah tamunya yaitu Pak Kian dan Aji. Aji sudah tidak selera untuk berteman dengan Agung, Namun karena perintah ayahnya, Aji terpaksa harus pergi bersama Agung. Agung memperkenalkan Aji kepada teman-temannya. Aji berusaha membuat Agung dan teman-temannya tidak nyaman dengan kehadirannya. Saat bermain bersama, Aji sengaja melempar sandal teman Agung ke suatu taman. Aji sengaja melakukan itu karena Aji memiliki rencana jahat ke mereka. Namun rencana jahatnya ini mengundang petaka, karena di Desa Lawu ini memiliki pantangan tidak boleh jahat kepada orang lain. Aji ingin dibuang oleh sebuah energi baik di taman itu. Pada akhirnya Aji berhasil diselamatkan oleh Agung dan teman-temannya dari energi yang ingin membuangnya dengan memainkan sebuah permainan tradisional sederhana yang bernama jamur. Aji meminta maaf dan ber-

AGUNG

3D Dimensional

DESAIN KARAKTER

Fisiologi

Seorang anak laki-laki yang berumur 12 tahun, tinggi 125cm, dan kulit berwarna sawo matang.

Sosiologi

Seorang anak yang terkenal di desanya, memiliki sifat yang baik, dan memiliki banyak teman.

Psikologi

Seorang anak yang lincah dan pemberani. Memiliki pribadi yang sederhana, baik, dan ramah



AJI

3D Dimensional

Fisiologi

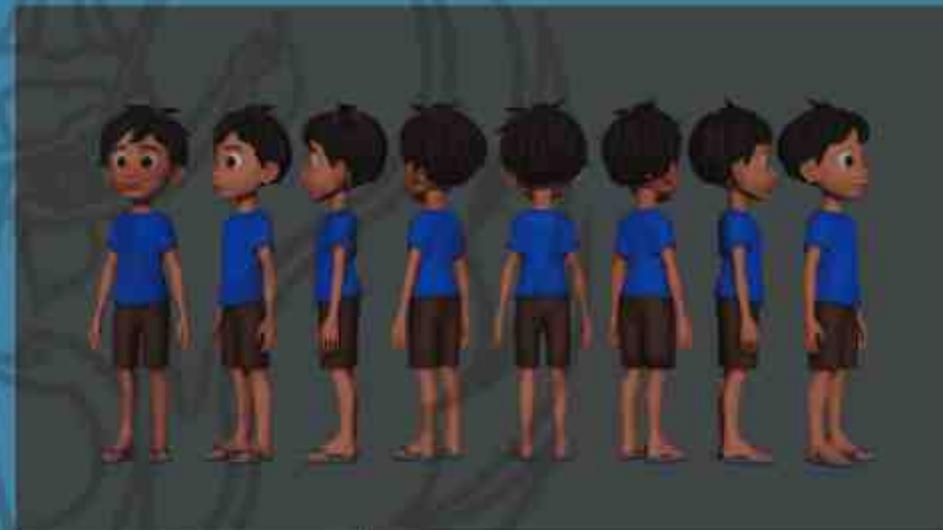
Seorang anak laki-laki yang berumur 12 tahun, tinggi 120cm, dan kulit berwarna sawo matang.

Sosiologi

Seorang anak yang memiliki sedikit teman, kurang bisa berinteraksi dengan lingkungan.

Psikologi

Seorang anak yang introvert, nakal, cuek, dingin, dan jahil.



BAGAS

3D Dimensional

Fisiologi

Seorang anak laki-laki yang berumur 11 tahun, tinggi 115cm, tubuh gendut, dan kulit berwarna sawo matang.

Sosiologi

Seorang anak yang memiliki sedikit teman, namun masih bisa berinteraksi dengan lingkungan.

Psikologi

Seorang anak yang suka makan, memiliki sifat pemalu, dan mudah untuk menurut dengan perintah yang diberikan.



PUTRI

3D Dimensional

Fisiologi

Seorang anak perempuan yang berumur 12 tahun, tinggi 115cm, dan kulit berwarna sawo matang

Sosiologi

Seorang anak yang memiliki banyak teman.

Psikologi

Seorang anak yang pemberani, tidak sabar, mudah marah, dan memiliki sifat kasar.



DEWI

3D Dimensional

Fisiologi

Seorang anak perempuan yang berumur 12 tahun, tinggi 110cm, dan kulit berwarna putih.

Sosiologi

Seorang anak yang memiliki banyak teman, dan sering menjadi penengah dalam masalah.

Psikologi

Seorang anak yang lemah lembut, memiliki kesabaran lebih, dan dapat menjadi penasihat



PAK KIAN

3D Dimensional

Fisiologi

Seorang ayah yang berusia 30 tahun, memiliki tinggi 190cm, dan kulit berwarna sawo matang.

Sosiologi

memiliki banyak teman, dan mudah beradaptasi dengan lingkungan

Psikologi

Seorang ayah yang menyukai olahraga, pengajar yang baik



PAK GAMA

3D Dimensional

Fisiologi

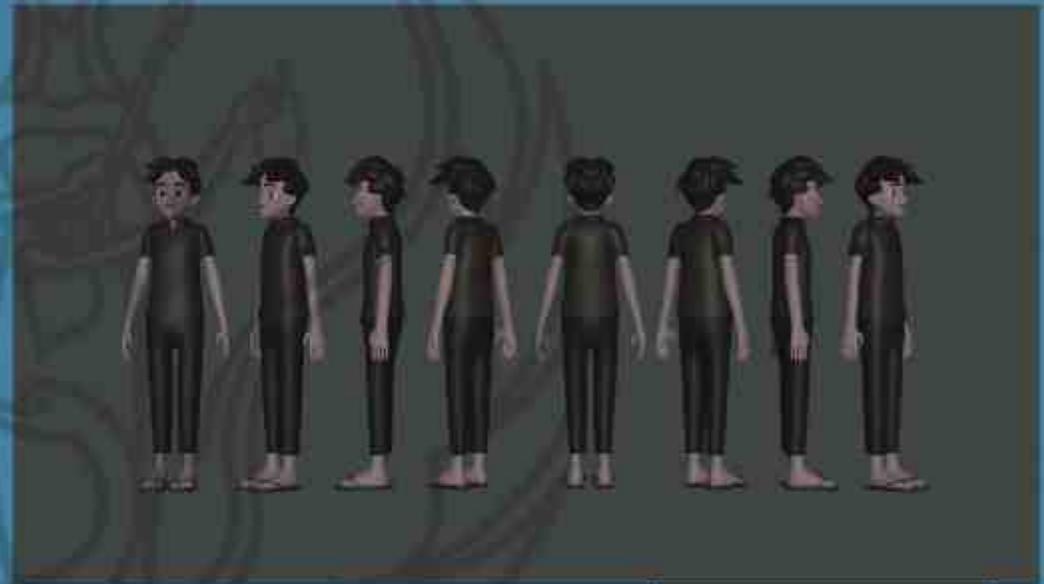
Seorang ayah yang berusia 30 tahun, memiliki tinggi 185cm, dan kulit berwarna sawo matang.

Sosiologi

memiliki banyak teman, dan peduli dengan orang sekitar serta lingkungan.

Psikologi

Pekerja keras, sederhana.



Modelling Rumah

Concept Art Rumah



Proses modelling rumah



"Detailing dan dimasukkan kedalam scene"



Hasil Render Environment



Hasil Render





SERIAL AGUNG DAN TEMAN-TEMAN : EPISODE TEMAN BARU

Serial Animasi, Fantasi, Komedi, Fiksi Petualangan
Nerius Dondi Adna Adonis
Original Script

26

KONSEP KREATIF

SKENARIO

Putri & Dewi

Agung ...

Agung

Teman-teman kenalin ini Aji sama Bagas, anaknya teman bapakku dari kota.

Mereka senang karena kedatangan anak dari kota, putri berekualan dengan mereka. Namun aji tidak mau menjabat tangan karena melihat tangan putri kotor sebabis memegang batu. Hanya bagas yang mau menjabat tangan dan berkenalan.

Putri

Ohhh... Halo aku putri!
(aji tidak mau menjabat tangan)

Aji

Itu namaku udah di sebut Putri langsung memasang muka kessal kepada Aji.

Bagas

Hallo aku Bagas ... salam kessal

Putri

Ehh... aku putri salam kenal juga

Agung langsung mengumpulkan semua yang ada di situ untuk mengajak bermain bersama. Agung bertanya kepada semuanya, permainan apa yang seru untuk dimainkan.

Agung

ayok kumpul semua, kita pembutan mau main apa. Aji, Bagas sini

Aji di sini kebingungan karena tidak ada apapun yang bisa dimainkan. Sontak Aji berkata kepada mereka apa yang mau di mainkan kalau tidak ada apa-apa di sini. Agung menyelak pembicaraan Aji dan menjelaskan tidak perlu barang digital untuk dijadikan permainan, kita bisa memainkan permainan tradisional. Agung memberi contoh bahwa sandal saja bisa dijadikan permainan.

Aji

Apa yang mau di mainkan di sini? kosong ga ada apa-apa... hp gada ...ES...

(Agung menyelak)

Agung

Kita di sini main tidak memerlukan barang digital. Kita bisa main permainan tradisional. Contohnya see humm... nah sandal ini, kita bisa main pehal sandal ini.

Setelah Agung memberikan contoh dewi menyahut bagaimana jika kita bermain lempar sandal saja.

Dewi

Oya ngumong-ngumong ke sandal, gimana kita main lempar sandal Aji ?

Aji malah pangepet mereka kumpungan. Mendengar itu Putri rasanya ingin menghajar Aji tapi dicegah oleh Dewi dan meminta bersabar.

Aji

Ehh... main pehal sandal itu, kan kotor

(dengan suara kecil)

Kumpung-pengepet sih.

Putri memasang muka kessal namun Dewi berusaha membuat putri sabar.

Bagas

Wow... aku baru tau sandal bisa dibuat mainan

Agung

Ayuk kita mulai aja

Agung menyebarkan satu Doah sandal ke Aji. Namun aji menolak karena kotor semestanya sandal dan memilih untuk di saung. saat aji menajar bagas untuk mememangnya di saung, bagas memaksanya untuk ikut karena aji harus inget apa perintah sang ayah.

Aji

(jalan pergi ke saung)

Ah aku gak ikut, kotor... Ayuk bagas sini ikut aku

Bagas

Aji... ayuk ikut main lah jiiii.... kamu ngga inget kan kata ayah mir

Mendengar hal itu, aji jadi teringat kata ayahnya tadi yaitu jika tidak ikut main nanti ia bakal nginep lama di sini.

Aji

Taudah-yaudah... aku ikut. Darigada seminggu di sini sama bocah kumpung

Aji mengambil sandal yang ada di tangan agung.

Fade Out

Permainan dimulai, giliran Agung untuk melempar sandal namun tidak kena, lalu Putri tidak kena juga, lalu Bagas tidak kena juga, lalu Dewi nyaris kena. Dan terakhir giliran Aji, sebelum melempar sandal Aji melihat sebuah rumah di seberang pelataran. Aji memiliki niat untuk menjahili mereka.

Aji

Aku pasti kena nih

CIYASTRI...

Aji melenpar sandal dengan kuat hingga terlempar jauh kebalan tanah. Ternyata itu adalah sandal Putri, Putri menarahi Aji dengan keras sampai terdengar ke "suhut" dewi.

Putri

AJIII.....

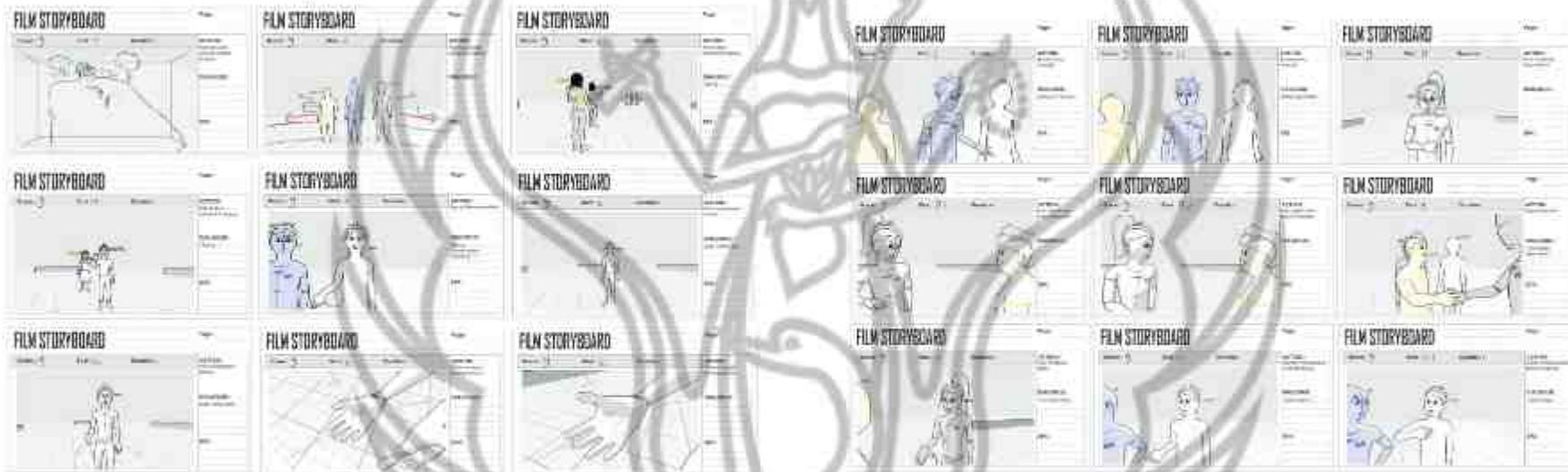
AMBIL NGGAA SANDALKU !!!

Aji tertawa terbahak-bahak. Putri mengadani itu hal yang mengeja dilakukan oleh Aji. Putri berteriak menyuruh Aji untuk mengambalnya. Aji pergi mengambil sandal Putri ditemani oleh Bagas.

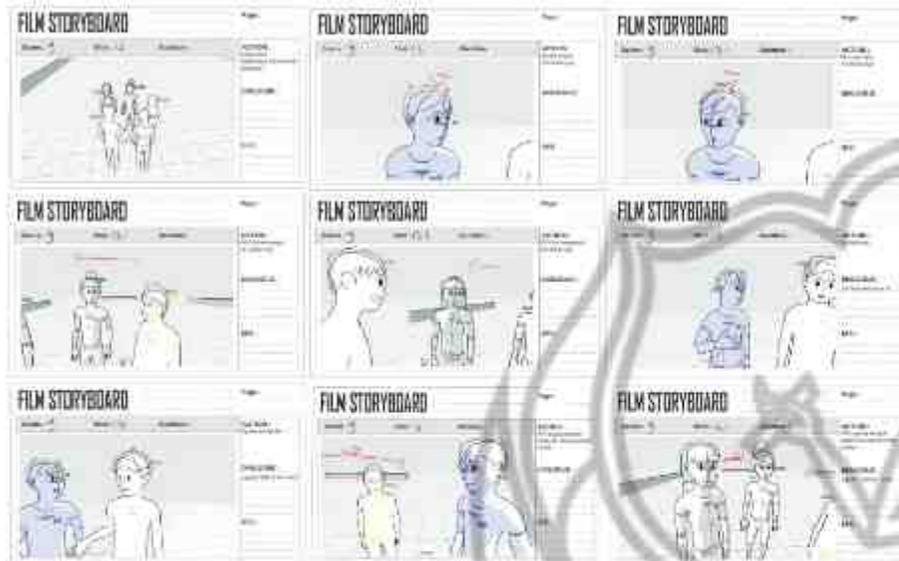
STORYBOARD

SCENE 9 SHOT 1 - 26 | Sh 1 - sh 6

SCENE 9 SHOT 1 - 26 | Sh 7 - 11



SCENE 9 SHOT 1 - 26 | Sh 12 - 16.1



SCENE 9 SHOT 1 - 26 | Sh 16.2 - 20



SCENE 9 SHOT 1 - 26 | Sh 20-1 - 23



SCENE 9 SHOT 1 - 26 | Sh 23.1 - 26



PERWUJUDAN & PAMBAHASAN

Proses Pembuatan Rigging Dengan MDLC

1. Concept and Design



“Perancangan desain karakter untuk panduan saat 3D modeling”



“Menggunakan Desain Karakter 2D untuk dijadikan 3D model”

2. Assembly

“proses perakitan rig pada model karakter”



“menambahkan armature rigify bernama human meta-rig”



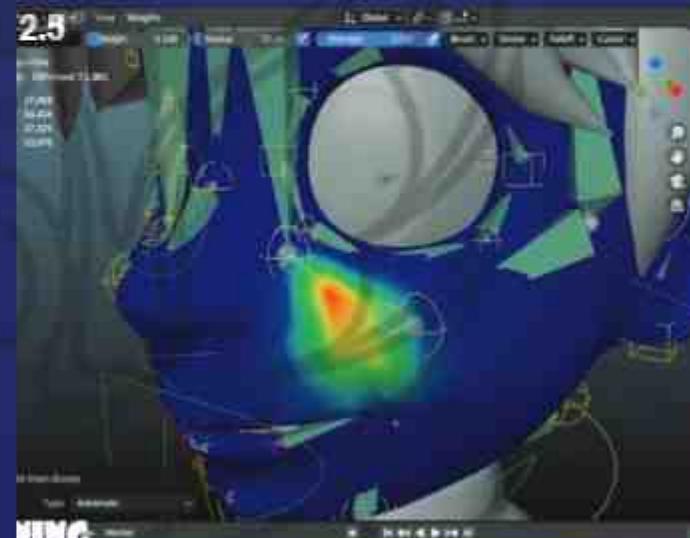
“menyesuaikan bentuk *rig* pada karakter, lalu *upgrade face rig* agar mendapatkan kontroler *face rig* yang lebih baik”



“Generate Rig merupakan proses pemberian kontroler”



“memberikan karakter *parent* dengan *automatic weights* pada kontroler ”



“*Weight painting* atau *skinning* adalah proses memberikan informasi bobot spesifik pada setiap titik *vertex* model”

3. Testing

“proses pengetesan gerakan karakter setelah *weight painting* agar mendapatkan hasil gerakan karakter yang baik”



“salah satu gerakan karakter yang masih perlu memperbaiki *weight paint*”



“memperbaiki dengan memisah *weight paint* yang tercampur dan disendirikan sesuai nama *bone*”



“Hasil *rigging* yang sudah melewati tahap *testing* dan sudah menghasilkan gerakan yang cukup baik dapat digunakan di dalam *scene* untuk di-*animate*”

3.1 Perbedaan menggunakan rigify dengan Auto rig pro

Rigify

“Membutuhkan ketelitian saat penyesuaian bentuk karakter agar tidak menemukan kesalahan saat *generate rig*”

“Perlu memberikan kualitas *weight paint* yang baik”

“Perlu menambahkan *shape key* agar mendapatkan gerakan yang lebih baik”

“Gratis”

“Lebih akurat sesuai dengan tahap penyesuaian *rig* pada karakter”

“Memiliki fitur yang lebih simpel dan mudah dipahami”

“Dapat lebih efisien dengan fitur yang lebih simpel dari pada *Auto rig pro*”

Auto Rig Pro

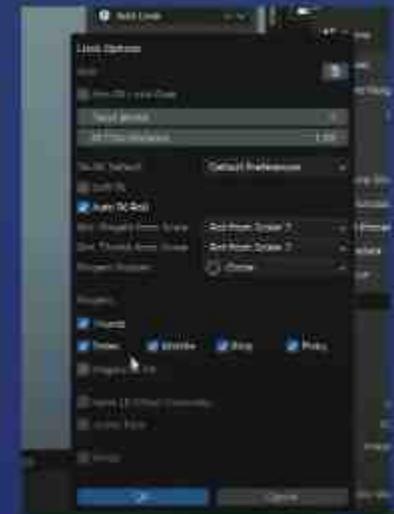
“Berbayar”

“Perlu memperbaiki hasil *smart fitur* agar bentuk atau proporsi *rig* lebih sesuai dengan karakter”

“Memiliki fitur dan tahapan yang sedikit kompleks”

“*Auto Rig Pro* lebih baik untuk *game* karena tidak memiliki *deformation* dan *constraint*, karena kebanyakan *game engine* tidak cocok dengan fitur *constraint* seperti *blender*”

“bagus untuk *rigging* karakter yang kompleks”
“dapat mengatur bentuk *bone*”



PERWUJUDAN & PAMBAHASAN

ANIMATIK



“Di tahap animatik melakukan penyatuan *shot* dari *storyboard* menggunakan *dubbing* dan *scoring*. Hasil animatik digunakan *animator* untuk menjadi *guide* dalam melakukan *lipsync*”

LAYOUTING 3D



“Pada tahap ini dilakukan penempatan karakter ke dalam scene sesuai animatik yang nantinya akan di-*animate*. Selain itu, perlu memberikan pose pada karakter sesuai *storyboard* ataupun animatik. Tahapan ini bertujuan untuk mempermudah proses pembuatan animasi, tanpa menempatkan karakter-karakter yang diperlukan”

3D ANIMATING



“Animating adalah proses menghidupkan karakter sesuai dengan skenario ataupun storyboard/animatik.

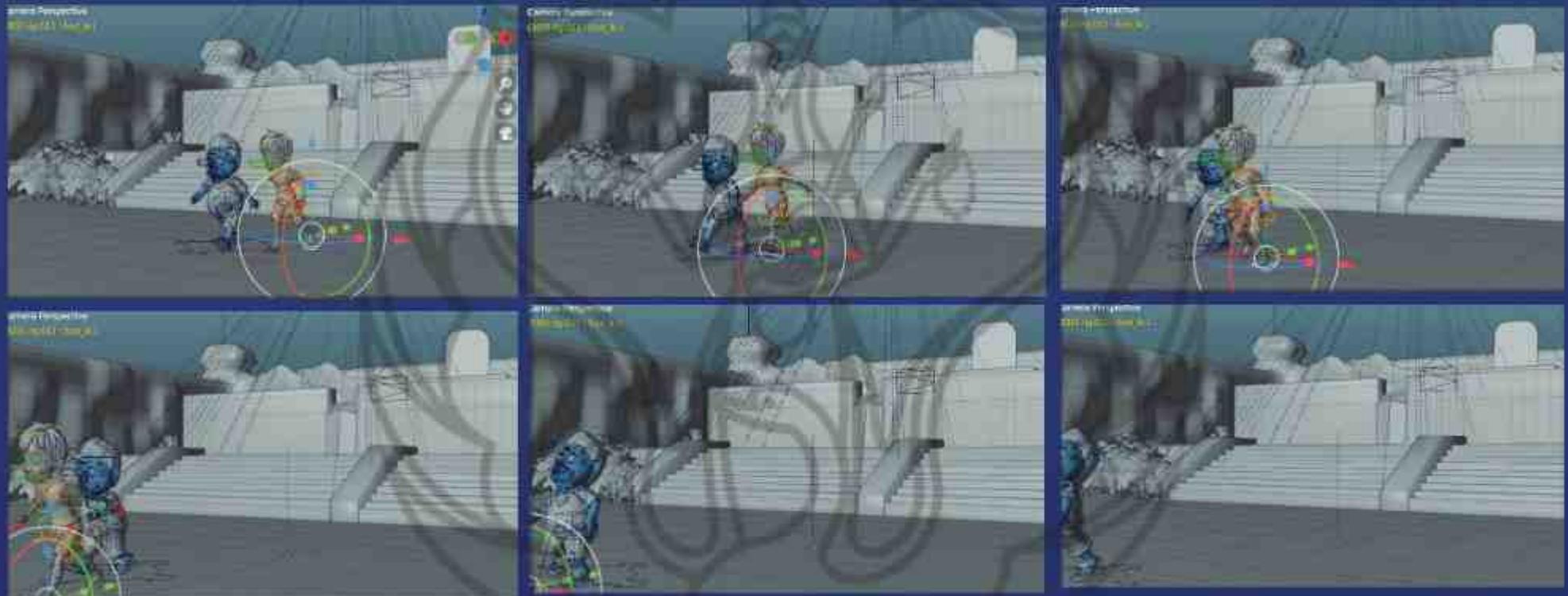


“Proses 3D animating Scene 5 Shot 3-4”



38

“Proses 3D animating Scene 5 shot 10”



“Proses 3D animating scene 9 pra problem Shot 5-5.1”

RENDERING & COMPOSITING



“Pada Tahap ini dilakukan *exporting* dari *software* animasi 3D menjadi *PNG Sequence* untuk dilanjutkan ke tahap *compositing* dan dikumpulkan menjadi satu file video animasi lalu diberikan *dubbing* serta *sound effect*.”



DOKUMENTASI RENDERING



PNG SEQUENCE





“Hasil Render dari render PNG sequence dimasukan ke compositing untuk disatukan dengan background”



TIMELINE PRODUKSI

PRAPRODUKSI

Bulan Juli-November
2023

Script Writting
Storyboard
Dubbing
Animatic
Concept Art
Character Design
Environment Design

PRODUKSI

Bulan September
2023-Mei 2024

Modeling
Rigging
Animating
VFX
Lighting & Rendering

PASCAPRODUKSI

Bulan Februari-Mei
2024

Editing
Compositing

C. INDIKATOR CAPAIAN

- **Riset**

Indikator : Menghasilkan bukti bahwa *rigify* dapat menjadi upaya efisiensi

- **Praproduksi**

Indikator : Menghasilkan *concept art*, *skenario*, *storyboard*, *animatic*, *dubbing* dan *skoring musik*.

- **Produksi**

Indikator : Menghasilkan *Pemodelan 3D*, penerapan *rigify* dalam proses *rigging*, dan *animasi 3D*

- **Pascaproduksi**

Indikator : Menghasilkan *compositing* dari *png sequence render* yang sudah di-edit dengan matang dan siap untuk dipublikasikan.