

INTISARI

Rigging karakter tiga dimensi adalah proses pembuatan sebuah kerangka tulang yang diterapkan pada sebuah karakter tiga dimensi. Pembuatan kerangka tulang ini bertujuan agar karakter dapat dianimasikan. Proses rigging pada karakter tiga dimensi manusia sangat memerlukan ketelitian, karena rigging yang dibuat harus menyesuaikan pada bentuk anatomi dan topologi karakter tiga dimensi yang telah diciptakan. Banyaknya detail yang harus di perhatikan dalam proses pembuatan rigging, membuat proses pengerjaan rigging karakter dapat memakan waktu yang panjang, sehingga produksi sebuah animasi dapat berlangsung lebih lama. Dalam proses produksi animasi lithong, tahap rigging sangat penting untuk menjalankan project tersebut. Selain merancang sistem rigging yang baik untuk digital asset lithong, efisiensi dalam kecepatan kerja juga sangat diharapkan. Hal ini penting untuk memastikan penyelesaian tepat waktu dari hasil akhir project. Oleh karena itu pada penelitian ini proses pembuatan rigging karakter tiga dimensi menggunakan sebuah plug in yang terdapat pada aplikasi blender, yaitu rigify add on. Dengan mengaktifkan plug in tersebut kita dapat memilih jenis armature human (meta rig). Armature ini berbentuk seperti kerangka manusia, sehingga proses rigging tidak dimulai dari pembuatan single bone, atau tulang tunggal, tetapi langsung membentuk proporsi karakter manusia. Penggunaan rigify add on membuat proses rigging dapat menjadi lebih cepat dan tidak memakan waktu yang lama, sehingga proses produksi animasi tiga dimensi lithong akan lebih cepat selesai. Hasil penelitian ini adalah sebuah karakter tiga dimensi yang telah terpasang controller rigging, dan sudah siap dianimasikan. Dihasilkan juga sebuah video testing rigging yang berisi pengetesan keberhasilan rigging pada karakter tiga dimensi. Pengetesan yang dilakukan adalah penggerakan controller rigging, penganimasian karakter dengan gerakan walk cycles, run cycles, jump dan penganimasian scene dalam storyboard digital asset lithong.

Kata kunci: rigging, blender, rigify add on, plug in, lithong

ABSTRACT

Three-dimensional character rigging is the process of making a skeleton applied to a three-dimensional character. The purpose of making this skeleton is to make the character animated. The process of rigging on three-dimensional human characters really requires accuracy because the rigging that is made must adjust to the anatomical and topological shapes of the three-dimensional characters that have been created. Many details must be considered in the process of making rigging, causing the process of rigging characters can take a long time, so making an animation can take longer. In the lithong animation production process, the rigging phase is crucial for executing the project. Alongside creating a well-designed rigging system for the lithong digital character asset, efficiency in work speed is also highly anticipated. This is essential to ensure the timely completion of the project's final results. Therefore, in this study, three-dimensional character rigging is made using a plug-in found in the blender application, namely the rigify add-on. By activating the plug-in, we can choose the type of armature human (meta rig). This armature is shaped like a human skeleton, so the rigging process does not start from making a single bone but directly forms the proportions of the human character. The rigify add-on makes the rigging process faster and does not take a long time, so the production of lithong's three-dimensional animation to be completed more rapidly. This research results in a three-dimensional character that has been installed with a rigging controller and is ready to be animated. A rigging testing video was also produced, which contained successful rigging tests on three-dimensional characters. The tests carried out are moving the rigging controller, animating characters with walk cycles, run and jump cycles, and animating scenes in the Lithong digital asset storyboard.

Keywords: rigging, blender, rigify add on, plug in, lithong.