

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LatarBelakang Masalah

Autodesk Maya atau sering disingkat menjadi Maya adalah software desain grafis 3D yang mampu dioperasikan beberapa sistem operasi terutama pada Windows. Autodesk Maya 2013 ini juga mampu berjalan pada konfigurasi lain seperti butik distribusi Linux. Namun, *enumerasi* sistem yang tidak diuji dan tidak dapat didukung atau yang jatuh di bawah persyaratan untuk menghindari pengalaman pengguna yang berada di luar cakupan sertifikasi. [11]

Hasil output yang maksimal saat rendering perlu memperhatikan parameter rendering saat akan melakukan proses rendering menggunakan mesin render yang akan digunakan. Berdasarkan parameter yang perlu diperhatikan diantaranya yaitu time output, output size, dan render output. [12]

Dalam penelitian ini akan dilakukan pengujian untuk membandingkan mesin render Maya Software, Maya Hardware, dan Maya Hardware 2.0 yang terdapat pada Autodesk Maya 2013. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui hasil kualitas mesin render yang terdapat pada Autodesk Maya 2013. Pengujian dilakukan agar tak terjadi masalah menentukan kembali pilihan mesin render saat melakukan proses rendering berikutnya. Perlu adanya penelitian lebih tentang pengujian hasil masalah rendering untuk mengetahui hasil kualitas gambar yang sesuai kebutuhan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah : Bagaimana menganalisa dan membandingkan hasil-hasil rendering yang ada pada Autodesk Maya 2013?

## 1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam animasi 3D "The Fighter Of Egrang" ini adalah sebagai berikut.

1. Karakter modeling dalam perancangan film animasi 3D dibuat menggunakan software Autodesk Maya 2013.
2. Software pendukung proses pembuatan animasi adalah Adobe Photoshop, Adobe Premier pro, Adobe After Effect, Adobe Audition.
3. Film animasi ini menceritakan pertandingan egrang untuk berjuang mendapatkan juara.
4. Durasi waktu yang akan digunakan dalam pembuatan film pendek ini  $\pm$  5 Menit.
5. Teknik yang di bahas dalam film ini yaitu penerapan teknik rendering menggunakan Autodesk Maya 2013, diantaranya :
  - Maya Software
  - Maya Hardware
  - Maya Hardware 2.0

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Ada beberapa tujuan dan alasan dalam penelitian dan penulisan skripsi ini dibuat yaitu :

1. Mengetahui kualitas gambar dari hasil rendering yang standar developer animasi.
2. Mampu menuangkan ide dan membuat film animasi 3D secara personal.
3. Menggali dan mendalami ilmu animasi 3D dengan teknik rendering menggunakan Autodesk Maya 2013.
4. Sebagai sarana pengetahuan, pembaca dapat mengamati proses pembuatan sebagai wacana untuk menambah wawasan baru.
5. Mendapatkan tuntunan melalui tontonan setelah menyaksikan film animasi.
6. Untuk memenuhi syarat study kelulusan SI jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Penulis menggunakan beberapa metode penelitian untuk memperoleh data yang valid dengan harapan mampu memberikan referensi untuk analisis hasil rendering pada Autodesk Maya 2013 di film animasi 3D “The Fighter Of Egrang” ini.

##### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pemantauan secara langsung dilapangan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

## 2. Kepustakaan

Kepustakaan terdiri dari pengumpulan data dan informasi secara kepustakaan melalui buku-buku referensi, tutorial, modul, dan catalog yang berkaitan dengan pembuatan film animasi dan rendering.

## 3. Wawancara

Dilakukan dengan wawancara kepada orang-orang yang kompeten untuk konsultasi animasi 3D yang dianggap mumpuni dibidangnya masing-masing.

## 4. Uji Coba

Melakukan uji coba rendering untuk mengetahui hasil sebuah program yang akan dijadikan laporan penulisan.

### **1.5.2 Metode Perancangan**

#### 1. Brainstroming

Suatu bentuk diskusi dalam rangka menghimpun gagasan, pendapat, informasi, pengetahuan, dan pengalaman sehingga menghasilkan ide-ide yang kreatif.

#### 2. Storyline

Jalan cerita rencana film dalam bentuk tulisan

#### 3. Storyboard

Jalan rencana film dalam bentuk gambar

#### 4. Modeling

Tahap ini adalah pembuatan objek-objek yang dibutuhkan pada tahap pembuatan animasi.

#### 5. Editing

Proses pemilihan gambar yang paling sesuai sesuai dengan menambahkan efek cahaya.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Memberi gambaran menyeluruh mengenai masalah yang akan dibahas, maka digunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

#### **BAB I : Pendahuluan**

Bab ini di bahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : Landasan Teori**

Pada bab ini dibahas mengenai dasar teori yang berkaitan film 3D beserta pembahasan teknologi yang di butuhkan.

#### **BAB III : Analisis Dan Perancangan**

Bab ini akan memaparkan teknik animasi dan perancangannya yang dilakukan selama analisis film animasi ini.

#### **BAB IV : Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini akan membahas tentang hasil dan proses dari analisis rendering film animasi "The Fighter Of Egrang".

**BAB V : Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada dalam pembuatan skripsi ini.

