

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam pembuatan film animasi 3D terdapat sebuah proses yang disebut Rendering. Render 3D merupakan fase terakhir dari alur produksi film animasi 3D dimana semua informasi seperti *3D model*, animasi, *shaders*, simulasi, dan pencahayaan disatukan menjadi satu untuk kemudian ditangkap oleh sudut pandang kamera dari program 3D tersebut dan dikalkulasi menjadi satu gambar dengan mengikuti *setting* yang telah ditentukan. Outputnya berupa satu atau serangkaian gambar yang nantinya dapat digabungkan menjadi satu di tahap *compositing* untuk disatukan dengan *VFX*, *SFX* dan *Background*.

Disini penulis berkesempatan menjadi bagian dari team rendering dari film garapan MSV Studio yang berjudul "Ajisaka: The King and the Flower of Life" yang bercerita tentang seorang bernama Aji yang berusaha untuk mengakhiri pemerintahan brutal Raja Cengkar dan menyelamatkan dunia. Dari deskripsi singkat tersebut dapat kita ketahui akan terdapat banyak adegan pertarungan dengan berbagai latar tempat dan waktu serta melibatkan beberapa karakter sekaligus dalam satu *scene* yang sama.

Tugas dari seorang render artist adalah menemukan setting yang cocok untuk digunakan dalam setiap scenenya, contohnya seperti pada scene 64 shot 222 dimana dalam scene tersebut mengambil latar tempat di sebuah lapangan yang dipenuhi dengan bunga saat siang hari. Karna mengambil waktu saat siang hari maka bayangan dari karakter dan environment harus terlihat jelas, jadi penulis perlu melakukan beberapa settingan pada render setup untuk menampilkan bayangan dari karakter dan environmentnya, lalu memisahkan render layer karakter dengan environmentnya serta menaikan render sampling untuk meminimalisir terjadinya noise. Resolusi render juga sangat penting, karena dapat mempengaruhi kualitas render.

Jadi penulis memilih untuk melakukan penelitian lebih lanjut pada *scene* 064 *shot* 222, dimana dalam *shot* tersebut terdapat adegan Sundari yang terlempar saat dirinya hendak melawan king cengkar yang mengambil latar tempat di taman bunga yang memiliki banyak sekali bunga yang bertebaran di sekelilingnya. Supaya hasil render dari *scene* tersebut tidak mengalami masalah namun tetap terlihat memukau dengan efek pencahayaan serta bayangan yang akurat dan realistis dalam resolusi yang tinggi namun tetap efisien dalam waktu render. Maka penulis memutuskan judul “PEMBAHASAN RENDER FILM AJISAKA PADA SCENE “SUNDARI TERLEMPAR SAAT MELAWAN KING CENGKAR””

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dipecahkan yaitu “Pembahasan render film “Ajisaka” pada scene “Sundari terlempar saat melawan king cengkar”.

1.3 Batasan Masalah

Dengan tujuan pembahasan yang ada tidak menyimpang dari rumusan masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah yang ditinjau.

Batasan-Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penulis merender *scene* Sundari terlempar saat melawan king cengkar yang ada di *scene* 64 *shot* 222 menggunakan RenderMan Pixar versi 21.8 pada Autodesk Maya 2018.
2. *Scene* tersebut mengambil latar tempat padang bunga saat siang hari.
3. Menggunakan PxrDomeLight sebagai sumber pencahayaan utama.
4. Pengujian yang dilakukan adalah penyesuaian *asset* dan *lighting* yang ada di *scene*.
5. *Scene* render diujikan kepada Koordinator dan Supervisor.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui proses lengkap rendering film animasi 3D “Ajisaka” pada adegan Sundari terlempar saat melawan king cengkar menggunakan Renderman Pixar di Autodesk Maya 2018.