

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di dunia yang serba digital ini khususnya dunia perfilman saat ini kian ramai dengan hadirnya film-film animasi dengan kualitas yang baik, mulai dari cerita, tokoh, *environment*, spesial efek, dan penataan suaranya. Terlepas dari itu semua, terdapat ribuan *frame* yang dihasilkan oleh proses yang bernama *rendering*.

Pada scene "Aji Bersiap Melawan Pasukan Raks" membutuhkan *rendering* yang kesannya malam hari dengan cahaya bulan didalam ruangan ketika Aji sedang memakai armornya. Dengan *setup* pencahayaan menggunakan *global illumination* malam hari, *fill light* dan *key light* dari atas dan samping, dengan tata kamera *close up* mengarah ke Aji yang sedang memakai armor dan sebuah rumah sebagai properti. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut penulis mencoba melakukan *setting rendering* untuk dapat menghasilkan *scene* tersebut dengan cara melibatkan adanya referensi foto pra *rendering lighting* yang sudah ada dan mencocokkannya dengan *scene* tersebut.

Penulis melakukan beberapa *setting* pada *render setup* untuk memberikan sebuah bayangan dan menampilkan karakter beserta properti pendukungnya. Melalui tahap ini jumlah *frame*, *sample*, *output*, dan *render passes* juga diperhatikan agar hasilnya memenuhi kebutuhan. Pemilihan *render engine* juga sangat penting untuk mendapatkan hasil *render* sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Maka dari itu penulis membahas sebuah penelitian dengan judul Pembahasan *Render Film Ajisaka Pada Scene "Aji Bersiap Melawan Pasukan Raks"*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang menjadi bahasan adalah:

1. Bagaimana pembahasan render film Ajisaka pada scene “Aji Bersiap Melawan Pasukan Raks”?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Dalam hal ini yang dirender adalah animasi scene “Aji Bersiap Melawan Pasukan Raks”.
2. Membahas render film Ajisaka pada scene “Aji Bersiap Melawan Pasukan Raks”.
3. Pengujian dilakukan pada scene “Aji Melawan Pasukan Raks”.
4. Pengujian ini dari MSV Studio.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah untuk membantu pembaca memahami bagaimana render dari sebuah animasi dibuat dalam skala industri animasi.