

BAB I **PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang

MSV Studio dan BDI Denpasar sedang mengadakan kerjasama melalui program Pelatihan Pembuatan Gerak Animasi 3D. Program ini memberikan pelatihan bagaimana membuat pergerakan animasi 3D menggunakan software Autodesk Maya. Sebelum membahas lebih jauh mengenai program tersebut, mari kita bahas tentang BDI Denpasar dan MSV Studio. BDI Denpasar adalah lembaga pendidikan dan pelatihan industri kreatif yang memiliki spesialisasi dan kompetensi dalam animasi. BDI Denpasar didirikan sebagai upaya pemerintah untuk mengembangkan industri kreatif di Indonesia. Sedangkan MSV (Mataram Surya Vision) Studio, adalah salah satu perusahaan animasi terbesar di Indonesia. MSV studio telah menelurkan banyak karya-karya film animasi, salah satu film yang terkenal yaitu "Battle of Surabaya".

Pelatihan Pembuatan Gerak Animasi 3D memberikan pelatihan bagi mahasiswa untuk mempelajari dasar-dasar pembuatan gerak animasi 3D, mulai dari 12 prinsip dasar animasi hingga pembuatan gerak animasi. Setelah selesai mengikuti Pelatihan Pembuatan Gerak Animasi 3D, peserta diberikan tugas berupa project portofolio. Penulis membuat video animasi orisinal sebagai lighting & render artist. Software yang digunakan dalam project portofolio ini meliputi Blender, Substance, dan Autodesk Maya. *Stylized animation* adalah gaya animasi yang digunakan dalam project ini.

Dalam proses pembuatan project portofolio animasi 3D ini, pencahayaan memegang peran penting dalam menciptakan visual yang memukau. Pada saat proses pencahayaan atau lighting ini, seringkali diperlukan pemisahan antara lighting karakter dengan lighting lingkungan (environment). Hal ini dapat menjadi masalah saat mengedit lighting karena perubahan pada lighting karakter dapat memengaruhi lighting lingkungan dan begitu pula sebaliknya. Oleh karena itu, dibutuhkan teknik *light linking* yang memungkinkan pengaturan pencahayaan

secara terpisah untuk karakter dan lingkungan, sehingga memudahkan proses editing dan lighting dalam produksi animasi 3D. Teknik ini memungkinkan lighting artist agar dapat mengontrol pencahayaan secara terpisah untuk setiap elemen dalam adegan animasi, sehingga hasil akhirnya bisa menjadi lebih baik. Akan tetapi fitur *light linking* ini masih belum tersedia pada aplikasi Blender. Oleh karena itu, penulis menggunakan render engine E-Cycles agar dapat menggunakan fitur *light linking*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dipecahkan yaitu bagaimana cara **Penerapan Light Linking Dalam Proses Pembuatan Animasi 3D “JON JUMAIT” Pada Scene Introduction Menggunakan Render Engine E Cycles 3.0 Untuk Blender.**

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga agar hasil pembahasan tetap terfokus dan detail, penulis membatasi ruang lingkup pembahasan berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya. Lingkup pembahasan yang telah dibatasi berupa :

1. Menggunakan scene introduction atau lebih tepatnya scene 01 shot 03 sebagai objek studi.
2. Divisi yang dikerjakan adalah bagian lighting dan rendering
3. Aplikasi yang digunakan dalam pembahasan adalah E-Cycles 3.0 untuk Blender.
4. Pembahasan terfokus pada lingkup proses penerapan *light linking* saja.
5. Hal yang akan diukur dalam pembahasan ini adalah berhasil atau tidaknya teknik *light linking* diterapkan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dari pembahasan yang akan dilakukan :

1. Untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi.
2. Membuat animasi 3D Jon Jumait.
3. Membantu Lighting artist untuk dapat mengontrol pencahayaan pada objek yang diinginkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diterima dari pembahasan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Dapat menjadi sumber referensi bagi penelitian selanjutnya dalam bidang lighting dan rendering.
2. Memberikan pemahaman tentang teknik light linking dan bagaimana cara penerapannya dalam proses pembuatan animasi 3D.
3. Menjadi bahan pembelajaran bagi para lighting dan render artist mengenai cara penerapan light linking pada aplikasi Blender.