

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam animasi 3D, render adalah proses menghasilkan gambar atau video akhir dari animasi yang telah dibuat. Proses ini melibatkan perhitungan komputer yang kompleks untuk menghasilkan adegan animasi dengan pencahayaan, bayangan, tekstur, efek visual, dan detail lainnya, sehingga hasilnya realistis atau sesuai dengan keinginan animator. Dalam animasi, pengaturan standar seperti pencahayaan, materi, tekstur, animasi karakter, efek khusus, dan pengaturan lainnya diatur dalam perangkat lunak animasi 3 dimensi. Setelah pengaturan selesai, perangkat lunak akan melakukan perhitungan untuk menghasilkan gambar atau video terakhir dari adegan animasi.

Proses render Animasi 3D "Ajsaka" ini dilakukan oleh penulis untuk memberikan kualitas gambar yang realistis dan teknik - teknik dalam rendering. Film "Ajsaka" disini menceritakan melawan kejahatan, Aji dan bersama temannya yaitu Lyn bersiap untuk bertempur melawan Raks yang merupakan bawahan, yang mana hal tersebut akan banyak scene bertarung yang didukung oleh property yang digunakan dan juga lighting yang nanti nya akan mendukung dalam pertempuran tersebut.

Agar hal itu dapat tercipta, maka penulis juga akan melakukan beberapa settingan pada layout *Render Setup* untuk memberikan bayangan dan juga menampilkan karakter, properti dan *environment* yang perlu ditampilkan untuk memenuhi kebutuhan *rendering* yang telah ditetapkan. Melalui tahap ini juga resolusi pada *render* sangat penting, karena dapat mempengaruhi tingginya kualitas visual

Jadi penulis memilih untuk melakukan penelitian lebih lanjut pada scene 55 shot 39, yang dimana scene tersebut merupakan scene Lyn beserta teman temannya yang hendak bersiap menyerang raks yang merupakan bawahan raksasa. Sangat penting untuk mencapai kualitas visual yang tinggi selama render animasi tersebut

untuk membuat tampilan yang memukau dan kredibel, efek pencahayaan yang realistis, bayangan yang akurat, tekstur yang rinci, dan detail lainnya harus diperhatikan dengan cermat. Pemilihan algoritma render, pengaturan pencahayaan, dan penggunaan materi yang tepat sangat penting untuk mendapatkan hasil render yang berkualitas tinggi. Maka dari itu penulis memutuskan judul “PEMBAHASAN RENDER FILM AJISAKA PADA SCENE “ LYN BERSIAP MENYERANG RAKS “

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dipecahkan yaitu “Pembahasan render film “Ajsaka” pada scene “ Lyn bersiap menyerang raks “

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 Lyn yang sedang Bersiap menyerang raks yang ada di scene 55 shot 39, menggunakan Renderman Pixar pada Autodesk Maya 2018
2. Scene Lyn Bersiap menyerang raks dengan menggunakan panah pada latar malam hari
3. Lighting yang digunakan berasal dari lighting bulan dan lighting api
4. Pengujian yang dilakukan adalah penyesuaian property yang ada di scene, lighting, dan resolusi hasil render tinggi
5. Scene render diujikan kepada Koordinator dan Supervisor

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui proses lengkap rendering film animasi 3D “Ajsaka” pada scene Lyn yang bersiap menyerang raks menggunakan Renderman Pixar di Autodesk Maya 2018.