

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi animasi 3D di era sekarang ini semakin berkembang pesat. Hal ini disebabkan karena animasi 3D mampu memberikan visualisasi yang lebih baik dan lebih menarik dibandingkan dengan animasi 2D. Salah satu faktor terpenting dalam pembuatan animasi 3D adalah proses render, karena proses inilah yang menghasilkan gambar yang realistis dan menarik. *Render* animasi 3D adalah proses konversi dari objek 3D ke format gambar (misalnya JPG, BMP, GIF, EXR dan lain- lain).

Pada penelitian kali ini, penulis mengerjakan proyek film animasi 3D "Ajsaka" dari MSV Studio sebagai 3D Render Artist. Film tersebut menceritakan kisah "Ajsaka" yang bertarung melawan sekelompok raksasa demi terciptanya kedamaian di dunia, yang mana berarti akan banyak scene aksi didukung dengan lighting dan environment yang sesuai.

Untuk merealisasikan itu, *rendering* diperlukan agar animasi yang sudah dikerjakan dapat diproses lebih lanjut, seperti diberi *visual effect*, diberi suara, atau yang lainnya dan akan menghasilkan produk animasi 3D yang berkualitas tinggi. Melalui tahap *render*, animasi akan terlihat lebih rapi dan layak dipertontonkan kepada khalayak luas, membantu audiens untuk dapat lebih menikmati animasi yang ditampilkan. Prosesnya dilakukan dengan menghitung dan menambahkan efek pencahayaan, bayangan warna, dan material pada obyek 3D tersebut, yang mana akan sangat memakan waktu dan memerlukan daya komputasi yang besar.

Dilihat dari poin-poin yang telah dijabarkan di paragraf-paragraf sebelumnya, penulis memilih untuk melakukan penelitian lebih lanjut pada scene 55 shot 83 dan scene 55 shot 85. Scene-scene itu menceritakan tentang Aji, Feng dan Jay yang sedang berusaha melawan para bawahan raksasa dengan melempar bom kepada mereka. Diperlukan penyesuaian lighting dan karakter agar tercipta suasana aksi perlawanan yang tepat. Lighting yang akan dihasilkan salah satunya

adalah dari api yang dinyalakan ke bom yang akan dilempar. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk mengemukakan judul “Pembahasan Proses Rending pada Film Animasi 3D “Ajsaka” Scene Aji, Feng dan Jay Melempar Bom Menggunakan Renderman Pixar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu, “Bagaimana proses rendering pada film animasi 3D “Ajsaka” scene Aji, Feng dan Jay melempar bom menggunakan Renderman Pixar?”

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 Aji, Feng dan Jay melempar bom yang ada di scene 55 shot 83 dan scene 55 shot 85 menggunakan Renderman Pixar pada Autodesk Maya 2018.
2. Scene Aji, Feng dan Jay melempar bom menggunakan latar sore hari.
3. Lighting yang digunakan berasal dari lighting bulan, lighting obor, api untuk bom lampu jembatan dan ledakan dari bom.
4. Pengujian yang akan dilakukan adalah penyesuaian aset yang ada di scene, lighting yang tepat, dan resolusi hasil render yang 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 Aji, Feng dan Jay melempar bom menggunakan Renderman Pixar di Autodesk Maya 2018.