

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam industri perfilman modern, film animasi 3D semakin mendapatkan perhatian karena kemampuannya untuk menciptakan visual dengan kualitas yang hampir mirip dengan dunia nyata. Di tengah perkembangan teknologi, proses rendering menjadi salah satu elemen penting proses pembuatan sebuah film animasi 3D. Proses rendering merupakan tahap akhir produksi pada film animasi 3D, di mana berbagai elemen seperti 3D model, animasi, shaders, simulasi, dan pencahayaan disatukan menjadi sebuah kesatuan yang membentuk visual.

Penulis berkesempatan menjadi bagian dalam team render dari film garapan dari MSv Studio yaitu "Ajisaka: The King and The Flower of Life". Skripsi ini berfokus pada film animasi 3D "Ajisaka" khususnya pada scene "Sundari Melawan King Cengkar". Dalam scene ini, Sundari, salah satu tokoh utama, berhadapan dengan King Cengkar dalam sebuah pertarungan. Scene ini menampilkan berbagai tantangan dalam proses rendering, termasuk pencahayaan yang dramatis, serta karakter dan *environment* yang mendetail.

Tugas dari penulis sebagai render artist adalah untuk menemukan setting render yang cocok untuk diterapkan dalam setiap scene dan shot, seperti contohnya pada scene 64 shot 145 dimana dalam scene tersebut, Sundari sedang akan terbang untuk melawan King Cengkar dalam sebuah tempat yang dipenuhi dengan rumput dan tumbuhan. Dengan lighting yang digunakan adalah sore hari, maka penulis harus memasukkan bayangan dari karakter dan environment agar terlihat jelas. Lalu memisahkan karakter dengan environment di dalam render layer serta memakai render sampling yang cocok untuk shot tersebut yaitu sampling tinggi untuk meminimalisir terjadinya noise.

Pada scene 64 Shot 145 "Sundari Melawan King Cengkar" membutuhkan pengaturan pencahayaan yang khusus untuk menciptakan suasana dramatis dan

penuh emosi. Cahaya yang memainkan peran penting dalam menghadirkan suasana tersebut adalah bagaimana mempertimbangkan sumber cahaya, intensitas, dan warna cahaya agar adegan ini menjadi lebih hidup. Selain itu, lighting yang berada dikedua tangannya untuk menciptakan efek magis dari kekuatan Sundari saat melawan King Cengkar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

Bagaimana pembahasan render film Ajisaka pada scene “Sundari Melawan King Cengkar”.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penulis melakukan render pada scene 64 shot 145 Sundari Melawan King Cengkar menggunakan RenderMan Pixar versi 21.8 pada *software* Autodesk Maya 2018.
2. Menggunakan pencahayaan dari PxrDomeLight sebagai pencahayaan utama.
3. Scene mengambil latar padang rumput dan pepohonan dengan pencahayaan pada sore hari.
4. Pengujian dilakukan pada *scene* “Sundari Melawan King Cengkar”.
5. *Scene* render diujikan kepada Koordinator dan Supervisor.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui proses lengkap dari rendering film animasi 3D “Ajisaka” pada *scene* Sundari Melawan King Cengkar menggunakan RenderMan di Autodesk Maya 2018.