

**PEMBAHASAN RENDER FILM AJISAKA PADA SCENE “ HAN
DAN LYN MELIHAT AJI BERUBAH “
SKRIPSI NON REGULER**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh
BERLIANA RIZKA KHASANAH
19.82.0743

Kepada
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023

**PEMBAHASAN RENDER FILM AJISAKA PADA SCENE “ HAN
DAN LYN MELIHAT AJI BERUBAH “**

SKRIPSI NON REGULER

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

BERLIANA RIZKA KHASANAH

19.82.0743

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**PEMBAHASAN RENDER FILM AJISAKA PADA SCENE “ HAN DAN LYN
MELIHAT AJI BERUBAH “**

yang disusun dan diajukan oleh

Berliana Rizka Khasanah

19.82.0743

telah disetujui oleh Agus Purwanto,
M.Kom pada tanggal 07 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto M. Kom

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBAHASAN RENDER FILM AJISAKA PADA SCENE “ HAN DAN LYN
MELIHAT AJI BERUBAH “**

yang disusun dan diajukan oleh

Berliana Rizka Khasanah

19.82.0743

Telah dipertahankan di depan Dewan
Penguji pada tanggal 07 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria, S.Kom
NIK. 190302427

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Agus Purwanto M.Kom
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 07 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Berliana Rizka Khasanah
NIM : 19.82.0743

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembahasan Render Film Ajisaka Pada Scene “Han Dan Lyn Melihat Aji Berubah”

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 07 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Berliana Rizka Khasanah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan hidayah dan karunia-Nya yang telah memberikan penulis kekuatan dan ilmu untuk mengerjakan skripsi yang berjudul “PEMBAHASAN RENDER FILM AJISAKA PADA SCENE “ HAN DAN LYN MELIHAT AJI BERUBAH“ sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan nasihat selama masa penusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terimakasih setulus-tulusnya kepada:

1. Ayah dan ibu yang telah memberikan dukungan melalui doa yang mengiringi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.kom. selaku ketua program studi teknologi informasi Universitas Amikom Yogyakarta sekaligus sebagai dosen pembimbing skripsi.
5. Bapak Haile Qudrat Djodibroto selaku dosen di Universitas Amikom Yogyakarta serta pembimbing magang di MSV Studio.
6. Seluruh rekan yang telah membantu dalam project ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu.

KATA PENGANTAR

Sebelumnya, izinkan saya menyampaikan kata pengantar yang tulus dan hangat. Proses pembuatan kata pengantar ini merupakan suatu kehormatan dan kebahagiaan bagi saya. Dalam kata pengantar ini, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penulisan karya ini.

Karya ini tidak akan terwujud tanpa dukungan dan bantuan berbagai individu yang telah memberikan inspirasi, panduan, serta dorongan semangat. Terima kasih kepada keluarga, teman, dan para pihak terkait yang telah memberikan dukungan moral dan material.

Yogyakarta, 07 Agustus 2023

Penulis

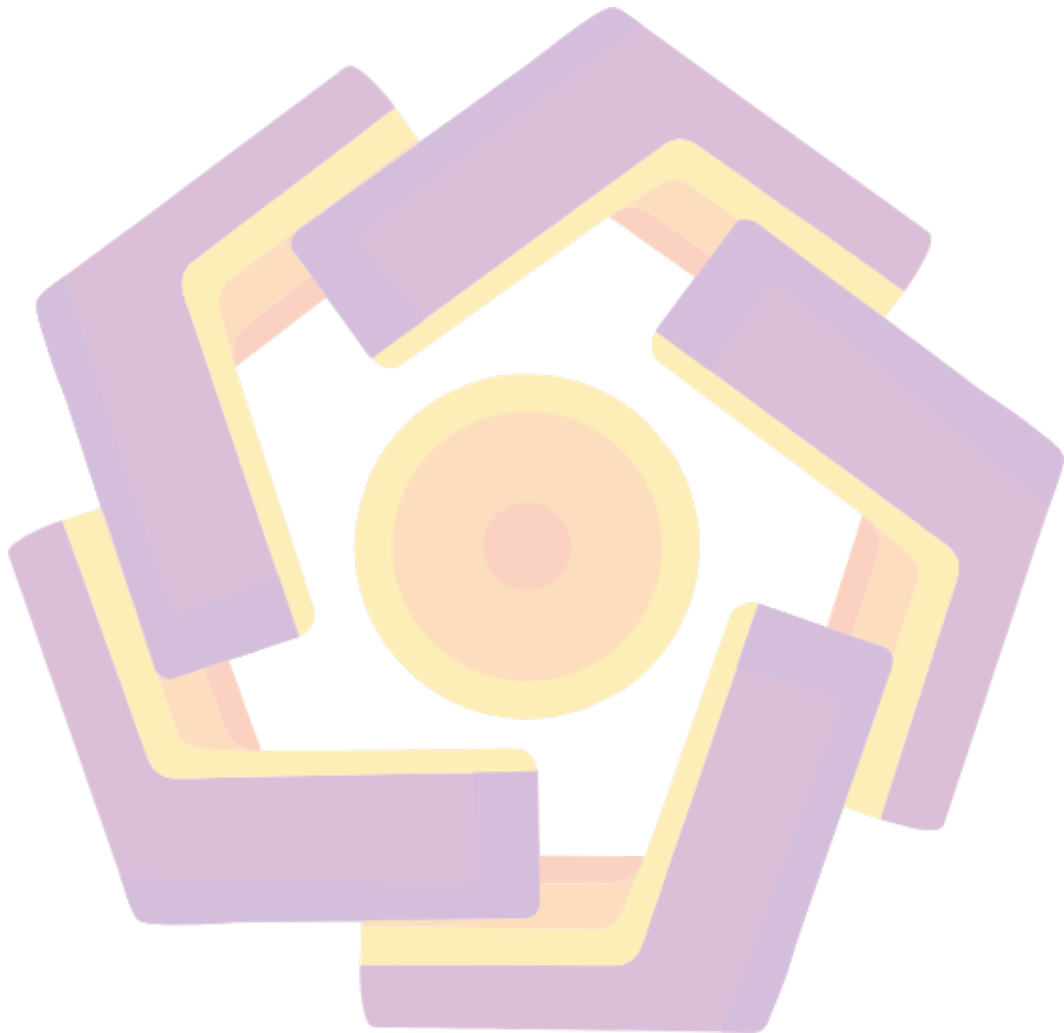
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Animasi 3D	3
2.2 Tahapan Pembuatan Animasi	3
2.2.1 Proses Sebelum Produksi (Pra Produksi).....	3
2.2.2 Proses Produksi	3
2.2.3 Proses Setelah Produksi (Pasca Produksi)	4
2.3 Autodesk Maya	4
2.4 Rendering.....	4
2.4.1 Primary Visibility.....	4

2.4.2 Holdout.....	5
2.4.3 Render Still	5
2.4.4 Render Sequence	5
2.5 Teori Evaluasi	5
BAB III METODE PENELITIAN	6
3.1 Gambaran Umum Penelitian.....	6
3.2 Alur Penelitian	6
3.3 Analisa Kebutuhan.....	7
3.3.1 Analisa Kebutuhan Fungsional	7
3.3.2 Analisa Kebutuhan Non Fungsional	8
3.4 Aspek Perencanaan Produksi.....	8
3.4.1 Aspek Kreatif	9
3.4.2 Aspek Teknis.....	9
3.5 Brief Produksi	11
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	12
4.1 Proses Produksi.....	12
4.2 Proses Render	12
4.3 Evaluasi.....	26
4.3.1 Evaluasi Tahap Awal (Alpha Testing).....	26
4.3.2 Evaluasi Tahap Akhir (Beta Testing).....	28
BAB V PENUTUP	30
5.1 Kesimpulan	30
5.2 Saran	30
REFERENSI	31
LAMPIRAN.....	32

DAFTAR TABEL

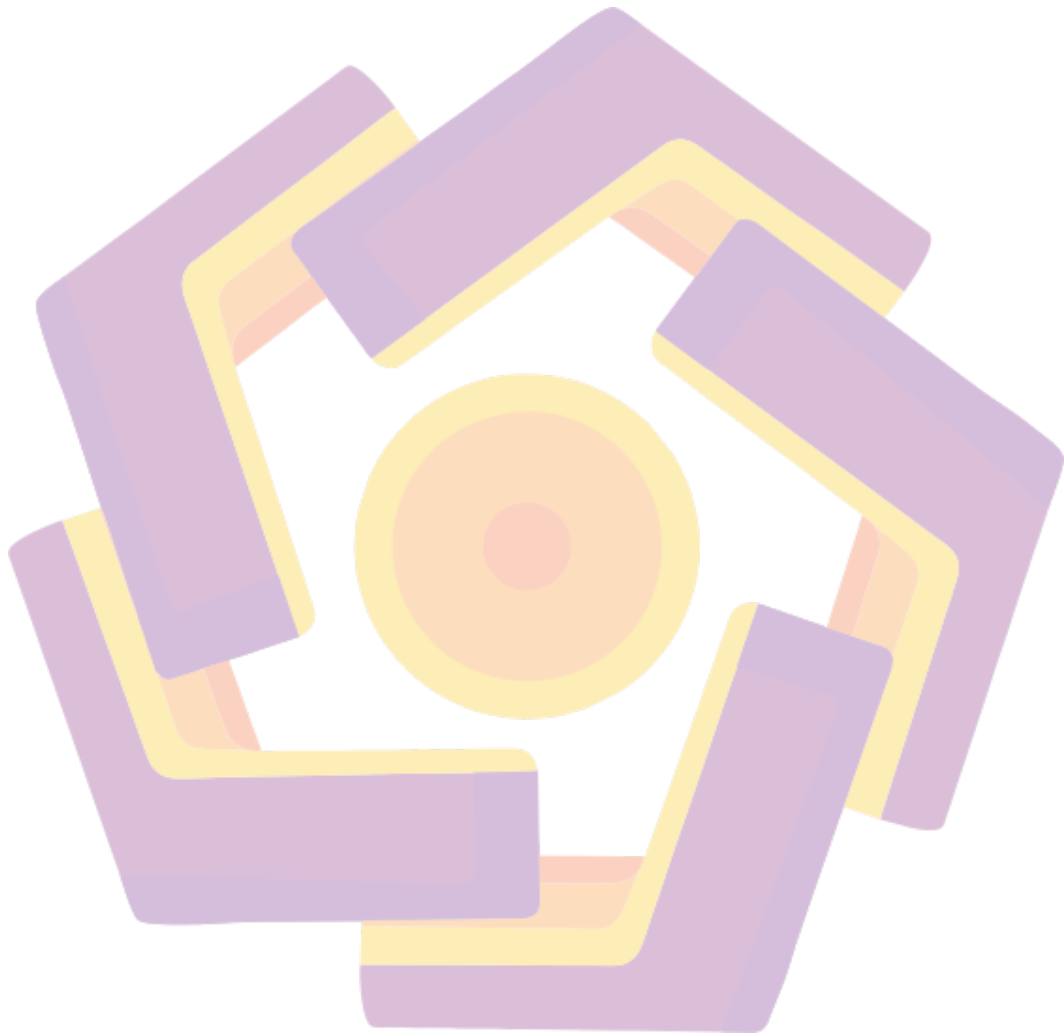
Tabel 4.1 Hasil Evaluasi Tahap Awal (Alpha Testing)	27
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Kerja oleh Supervisor Divisi Render	28



DAFTAR GAMBAR

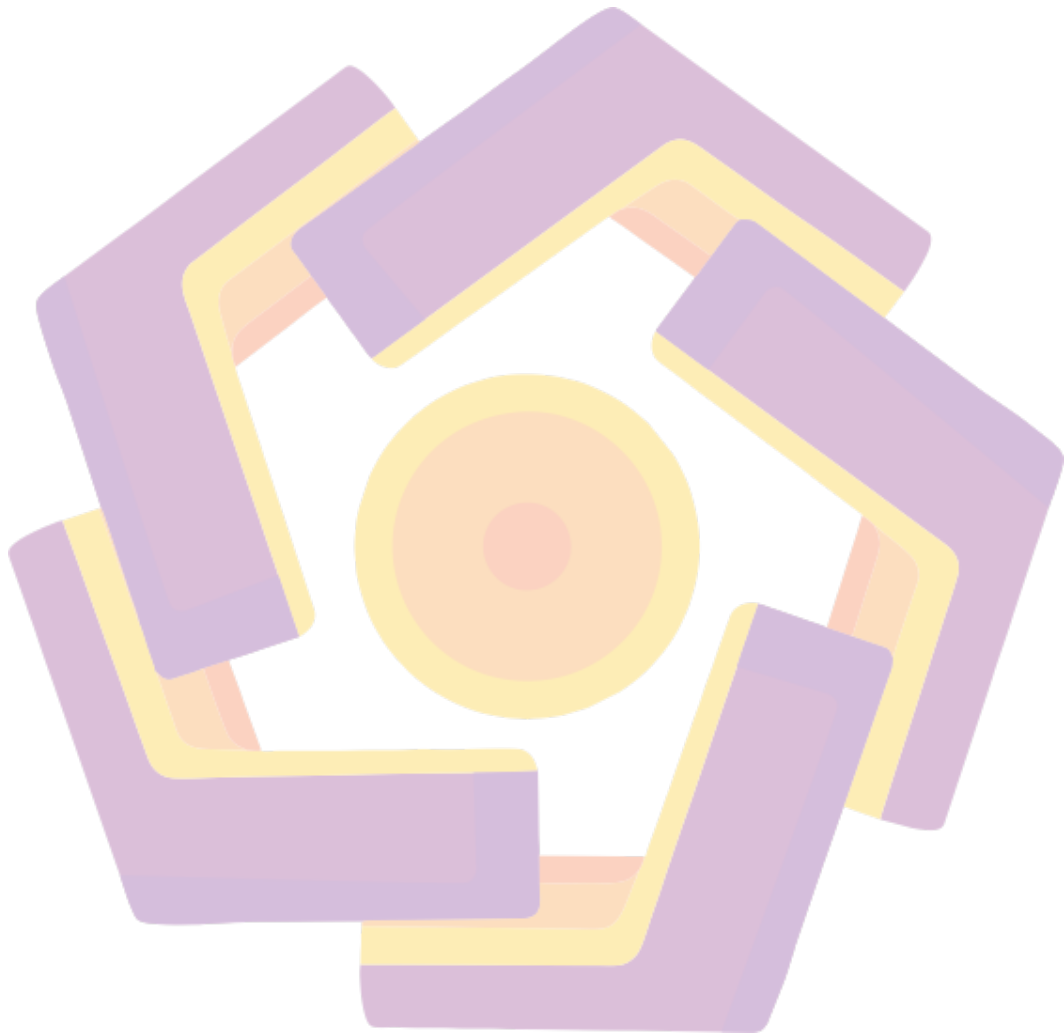
Gambar 4.1 Tampilan Playblast scene 66 shot 13	12
Gambar 4.2 Open File	13
Gambar 4.3 Tampilan Viewport	13
Gambar 4.4 Reference Editor.....	14
Gambar 4.5 Tampilan Reference Editor	14
Gambar 4.6 Input File Aset Karakter Lyn	15
Gambar 4.7 Tampilan Input Ulang Aset Karakter Lyn	15
Gambar 4.8 Select Objek Yang Akan Di-Hide.....	16
Gambar 4.9 Tampilan Setelah Di-Hide.....	16
Gambar 4.10 Tampilan Select Objek dan Langkah Input Cache.....	17
Gambar 4.11 Input File Cache Animasi	17
Gambar 4.12 Tampilan Viewport Setelah Reload Asset	17
Gambar 4.13 Render Layer	18
Gambar 4.14 Tampilan Render Layer.....	18
Gambar 4.15 Import Template Render Layer.....	18
Gambar 4.16 Tampilan Template Render Layer	19
Gambar 4.17 Pembuatan Layer.....	19
Gambar 4.18 Input Lighting dan Aset Pada Sub-Layer ‘Main’	20
Gambar 4.19 Input Aset Environment	20
Gambar 4.20 Menyalakan Fitur Primary Visibility	21
Gambar 4.21 Template Setting	21
Gambar 4.22 Tampilan Setelah Memilih Template Setting	21
Gambar 4. 23 Render Setting.....	22
Gambar 4.24 Tampilan Render Setting.....	22
Gambar 4.25 Sampling	23
Gambar 4.26 Klik Icon Mata Sebelum Render Preview.....	23
Gambar 4.27 Hasil Render Preview.....	24
Gambar 4.28 Opsi Batch Render	24
Gambar 4.29 Setting Menggunakan Render Farm	25

Gambar 4.30 Klik Batch Render.....	25
Gambar 4.31 Tampilan Tractor.....	25
Gambar 4.32 Hasil Render.....	26



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Kontrak Kerja	32
Lampiran 2 : Kuisisioner	33
Lampiran 3 : Sertifikat	36



INTISARI

Project yang saya kerjakan merupakan project dari MSV Studio yang membuat film animasi 3D berjudul "Ajisaka". Bagian yang saya kerjakan pada project kali ini adalah rendering. Setelah melalui beberapa tahap pembuatan film mulai dari storyboard, modelling, rigging, animate, dan lighting barulah memasuki tahap rendering.

Project ini dikerjakan menggunakan aplikasi Autodesk Maya. Kendala dalam proses rendering yaitu ketika file mengalami eror atau rusak sehingga file harus kembali menuju bagian pengerjaan yang terdapat eror tersebut. Dalam mengerjakan proses rendering ini harus benar-benar teliti supaya mendapatkan hasil yang maksimal.

Kata kunci: Animasi 3D, Render, Autodesk Maya

ABSTRACT

The project I'm working on is a project from MSV Studio which makes a 3D animation film titled "Ajisaka". The part that I worked on in this project is rendering. After going through several stages of filmmaking starting from the storyboard, modeling, rigging, animate, and lighting then it enters the rendering stage.

This project is done using the Autodesk Maya application. Constraints in the rendering process, namely when the file experiences an error or is damaged so that the file must return to the processing section that has the error. In working on this rendering process, you have to be really careful in order to get maximum results.

Keyword: 3D Animation, Render, Autodesk Maya

