

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada era sekarang ini sudah berkembang semakin pesat. Khususnya pada perkembangan film animasi, ada film animasi 2D dan film animasi 3D. Saat ini film animasi 3D lebih banyak menarik perhatian karena menyajikan kualitas film yang lebih baik dan juga menarik dibandingkan dengan film animasi 2D. Ada beberapa proses dalam pembuatan film 3D, salah satunya yaitu proses *rendering* yang dapat menghasilkan ribuan *frame* gambar yang realistis dari sebuah objek 3D.

Pada penelitian kali ini, penulis mengerjakan project film animasi 3D "Ajisaka" yang diproduksi oleh MSV Studio pada scene "Han dan Lyn Melihat Aji Berubah". Dalam scene ini memperlihatkan Han dan Lyn yang berada diatas bukit sedang terpukau melihat Aji yang sedang berubah untuk melawan King Cengkar pada sore hari. Sehingga penulis membutuhkan *rendering* yang menampilkan suasana pada sore hari menjelang petang dengan *background* langit senja menggunakan setup pencahayaan *global illumination* sore hari dan *fill light* dari bagian atas dan samping, dengan menggunakan sudut pandang kamera *close up* dari bawah yang memperlihatkan bahwa Han dan Lyn sedang tegang dan terpukau melihat Aji berubah dengan posisi mereka yang berada diatas bukit.

Untuk merealisasikan scene itu, *rendering* diperlukan untuk menghasilkan sebuah video agar animasi tersebut dapat diproses lebih lanjut menuju *compose* untuk diberi sebuah *visual effect*, *sound effect*, dan settingan lain agar bisa mendapatkan hasil sebuah film animasi 3D yang berkualitas tinggi. Dengan begitu film animasi 3D akan lebih menarik para penonton karena mereka disajikan film dengan kualitas yang lebih baik dan realistis sehingga para penonton lebih nyaman menikmati film yang ditampilkan.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut penulis melakukan *render setting* yang dikerjakan menggunakan referensi foto dan video pra rendering supaya mendapatkan hasil yang sesuai. Penulis membuat *render layer* dan melakukan beberapa *setting* pada *layer* yang dibuat untuk memberikan sebuah bayangan dan memisahkan beberapa objek. Maka dari itu penulis membahas sebuah penelitian dengan judul Pembahasan Render Film Ajisaka Pada Scene “Han dan Lyn Melihat Aji Berubah”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dapat diambil yaitu, “Bagaimana pembahasan render film Ajisaka pada scene Han dan Lyn melihat Aji berubah”.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dengan tujuan pembahasan yang tidak menyimpang dari rumusan masalah diatas adalah sebagai berikut:

1. Dalam hal ini yang dirender adalah animasi pada scene “Han Dan Lyn Melihat Aji Berubah”.
2. Membahas render film Ajisaka pada scene “Han Dan Lyn Melihat Aji Berubah”.
3. Pengujian yang akan dilakukan adalah penyesuaian asset yang ada di scene, lighting yang tepat, dan hasil render dengan resolusi yang tinggi.
4. Pengujian ini diserahkan kepada Koordinator dan Supervisor.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses lengkap rendering film animasi 3D “Ajisaka” pada scene Han dan Lyn melihat Aji berubah yang dibuat dalam skala industry animasi.