

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Animasi 3D merupakan proses dari Teknik menempatkan objek dan karakter dalam ruang 3 dimensi dengan memanipulasi agar menciptakan ilusi gerak. Objek dibuat berdasarkan model 3 dimensi yang diasimilasi dalam lingkungan digital dengan alat pemodelan 3 dimensi. Dalam proses pembuatan 3D animasi terdapat beberapa tahapan yang harus di lalui. Salah satu tahapan paling berpengaruh dalam proses pembuatan 3D animasi adalah *render* yang merupakan proses konversi dari objek 3D menjadi format gambar.

MSV Studio adalah divisi animasi dari MSK Pictures yang merupakan bagian dari Amikom Group dalam pengembangan teknologi. Saat ini MSV Studio sedang melakukan pembuatan *Project* film Animasi 3D yang berjudul "Ajisaka". Film animasi ini menceritakan tentang kisah di mana dahulu dunia dihuni oleh tiga ras yaitu manusia, raksasa atau Raksha, dan makhluk setengah dewa yang dikenal sebagai Vidya. Dalam cerita ini kaum manusia yang dipimpin oleh Ajisaka akan melawan kaum Raksha yang dipimpin oleh Rajanya untuk mencegah ramalan kuno.

Dari uraian latar belakang di atas tersebut penulis berpartisipasi dalam proses pembuatan film 3D animasi "Ajisaka" sebagai seorang *render artist*. Yang bertanggung jawab mengerjakan proses *perenderan* pada *scene* film "Ajisaka" yang menceritakan han dan lyn sedang menembak naga. Proses *Rendering* diperlukan agar animasi yang sudah dikerjakan dapat diproses lebih lanjut, dan akhirnya dapat menjadi satu kesatuan yang menghasilkan sebuah produk animasi 3D dengan kualitas tinggi.

Proses *Rendering* sendiri banyak Teknik atau *software* yang dapat di gunakan salah satunya yaitu *RenderMan* Pixar yang digunakan untuk *merender* 3D animasi dengan mendefinisikan kamera, geometri material dan cahaya yang memiliki fasilitas komunikasi agar menghasilkan gambar dengan tingkat kualitas

tinggi. Oleh karena itu, penulis memutuskan melakukan penelitian proses *render* pada 3D animasi dengan menggunakan judul “pembahasan *render* film Ajisaka pada *scene* Han dan Lyn menembak naga”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diambil suatu masalah yaitu, “bagaimana proses *Rendering* pada film animasi 3D “Ajisaka” *scene* Han dan Lyn menembak naga menggunakan *RenderMan* Pixar”.

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi pembahasan berdasarkan rumusan masalah di atas maka perlu adanya suatu batasan masalah yang harus di tinjau. Berikut hal-hal mengenai batasan masalah untuk penilaian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian menggunakan *scene* Han dan Lyn menembak naga yang ada pada *scene* SC055_SH200.
2. Teknik *Rendering* yang digunakan menggunakan *RenderMan* Pixar pada Autodesk Maya 2018.
3. Pengujian yang akan dilakukan adalah penyesuaian aset yang ada di *scene*, *lighting* yang tepat, dan resolusi hasil *render* yang tinggi.
4. Penilaian akan dilakukan oleh *leader* dan supervisor MSV Studio.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses lengkap *Rendering* film animasi 3D “Ajisaka” pada *scene* Han dan Lyn menembak Naga yang dibuat menggunakan *RenderMan* Pixar di Autodesk Maya 2018.