

**PEMBAHASAN RENDER PLAYBLAST PADA FILM ANIMASI 3D
BERJUDUL “RENDERING”**

SKRIPSI

Jalur Skripsi Non Reguler Magang Artis



disusun oleh :

SUSI SUSANTI

19.82.0712

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBAHASAN RENDER PLAYBLAST PADA FILM ANIMASI 3D
BERJUDUL “RENDERING”**

SKRIPSI

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



disusun oleh
SUSI SUSANTI
19.82.0712

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBAHASAN RENDER PLAYBLAST PADA FILM ANIMASI 3D
BERJUDUL "RENDERING"

yang disusun dan diajukan oleh

SUSI SUSANTI

19.82.0712

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal <21 Agustus 2023>

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBAHASAN RENDER PLAYBLAST PADA FILM ANIMASI 3D BERJUDUL "RENDERING"

yang disusun dan diajukan oleh

SUSI SUSANTI

19.82.0712

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal <21 Agustus 2023>

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Haryoko, M.Cs
NIK. 190302286

Dhimas Adi Satria, M.Kom
NIK. 190302427

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal < 21 Agustus 2023 >

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Susi Susanti
NIM : 19.82.0712

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembahasan Render Playblast Pada Film Animasi 3d Berjudul "Rendering"

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, <21 Agustus 2023>

Yang Menyatakan,



Susi Susanti

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT. yang telah melancarkan dan meridhoi sehingga pengerjaan skripsi berjudul **“Pembahasan Render Playblast Pada Film Animasi 3d Berjudul Rendering”**, dapat diselesaikan . Tidak luput dalam pengerjaan skripsi ini ada rasa bangga dan rasa Bahagia , oleh karena itu penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT., atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat selesai tepat waktu tanpa hambatan dan penuh rasa syukur yang tinggi.
2. Segenap keluarga besar saya, yaitu kedua orang tua saya tercinta Bapak Tarman dan Ibu Ros Mala Dewi yang telah banyak memberi dukungan moril dan material(membiayai sehingga saya dapat kuliah sampai akhirnya skripsi ini selesai). Serta adek kesayangan saya Jemakin yang selalu menyemangati.
3. Bapak Agus Purwanto, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing penelitian ini dari awal hingga akhir . Terima kasih atas segala kesabaran dalam membimbing, ilmu dan dukungan selama pengerjaan skripsi.
4. Segenap tim atau kelompok saya yang berjuang menyelesaikan film animasi”Rendering”(abiyu,davin,dafa,serta berlin dan fina). Saya pribadi mengucapkan banyak terima kasih sudah berjuang bersama.serta teman-teman(Puji & Desi) juga senior-senior (Akrom & Ristian) dan yang telah memberi dukungan serta bantuan yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan waktu tepat. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan kelulusan jenjang program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Maka dengan selesainya pengerjaan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

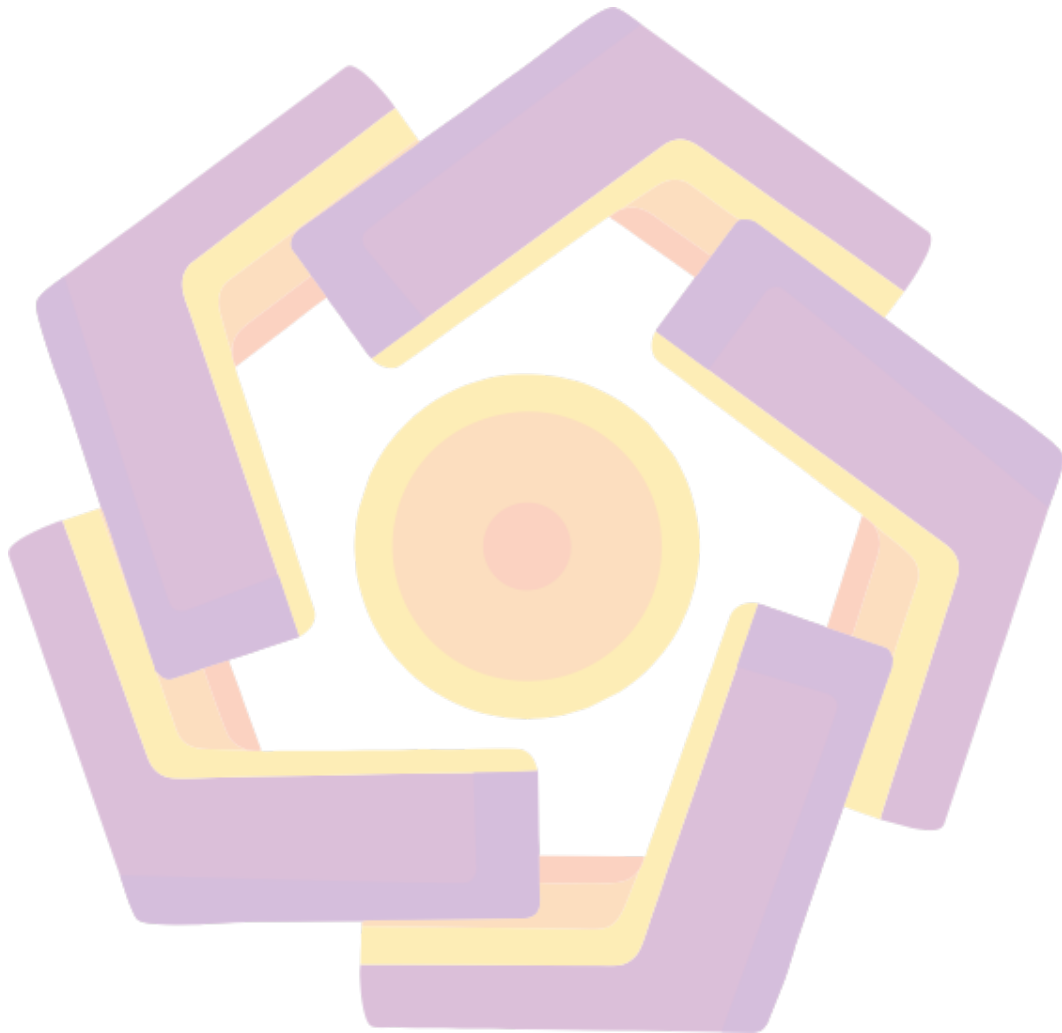
1. Allah SWT, tuhan yang maha esa yang telah melancarkan, memudahkan dan memberi karunia-Nya, sehingga skripsi ini bisa selesai dengan waktu yang diharapkan.
2. Kedua orang tua, ibu dan bapak serta seluruh keluarga besar yang selalu memberikan semangat, dukungan, moral, moril dan material. Sehingga skripsi ini dapat dikerjakan dengan penuh rasa bangga dan rasa tanggung jawab.
3. Bapak Agus Purwanto, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah membantu, membimbing, memberikan saran dan dukungan dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Bapak Haryoko, M.Cs dan Bapak Dhimas Adi Satria, M.Kom sebagai dosen penguji serta semua dosen Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak Dosen semua.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan.

Oleh karena itu, penulis berharap kepada semua pihak dapat memberikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, <21 Agustus 2023>

Penulis



DAFTAR ISI

Contents

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iiiv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
INTISARI	ix
ABSTRACT.....	x
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 Dasar Teori.....	3
BAB III METODE PENELITIAN	7
3.1 Objek Penelitian.....	7
3.2 Alur Penelitian.....	7
3.3 Analisis Kebutuhan.....	8
3.5 Pra Produksi.....	11
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	15
4.1 Produksi.....	15
BAB V PENUTUP	42
5.1 Kesimpulan.....	42
5.2 Saran.....	42
REFERENSI	43
LAMPIRAN.....	44

INTISARI

Dalam 3D animasi terdapat tahapan-tahapan penting yang harus dilakukan pada prosesnya yaitu Pra Produksi, Produksi, & Pasca Produksi. Salah satu proses paling penting dan merupakan proses paling akhir untuk menyelesaikan animasi 3D adalah rendering. Pada tahapan Rendering hasil akhir atau outputnya berupa video maupun gambar. proses rendering akan menentukan hasil dari animasi 3D yang dibuat. Proses rendering pada pembuatan film 3D animasi merupakan pekerjaan yang sangat memakan banyak waktu dikarenakan banyaknya frame yang diperlukan untuk membuat film 3D animasi.

Sehingga penulis akan melakukan penelitian pada proses rendering playblast untuk pembahasan render playblast dengan objek film animasi 3D berjudul "rendering" Menggunakan software autodesk maya. pada tugas akhir animasi berjudul rendering dilakukan proses render menggunakan playblast yang dalam prosesnya setiap scene dibagi beberapa bagian agar proses penganimasian dan rendering lebih cepat dengan hasil yang maksimal artinya tidak perlu menurunkan kualitas dari hasil video.

Dari hasil perhitungan tabel penilaian oleh para ahli, dapat menemui hasil akhir berjumlah 86,6% yang dimana secara interval jumlah tersebut menunjukkan angka pada penilaian Sangat Baik. Oleh karena itu bisa disimpulkan bahwa render playblast pada scene 01 adalah Sangat Baik.

Kata kunci: 3D Animasi, Rendering, Autodesk maya

ABSTRACT

In 3D animation there are important stages that must be carried out in the process, namely Pre-Production, Production, & Post-Production. One of the most important processes and is the last process to complete 3D animation is rendering. At the Rendering stage, the final result or output is in the form of video or images. The rendering process will determine the outcome of the 3D animation created.

The rendering process for making 3D animated films is a very time-consuming job due to the large number of frames needed to create 3D animated films.

So the author will conduct research on the process of rendering playblast for the discussion of rendering playblast with a 3D animated film object entitled "rendering" using Autodesk Maya software. In the final animation project entitled rendering, a rendering process is carried out using playblast, in which each scene is divided into several parts so that the animation and rendering process is faster with maximum results, meaning there is no need to reduce the quality of the video output.

From the results of the calculation of the assessment table by the experts, it can be found that the final result is 86.6%, which at intervals the number shows a number in the Very Good rating. Therefore it can be concluded that the playblast rendering in scene 01 is very good.

Keyword: *3D Animation, Rendering, Autodesk maya*