

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Animasi adalah sebuah kumpulan gambar yang disatukan untuk menciptakan sebuah gerakan. Dalam penggunaan komputer, dalam penciptaannya gambar akan dikumpulkan dalam layer per layer. Animasi terbagi menjadi 2 jenis yaitu animasi 2D dan 3D. Hal paling utama yang membedakan antara animasi 2D dan 3D ialah terletak pada kualitas tampilan yang ditawarkan. Pada animasi 3D proses rendering merupakan salah satu proses penting dalam produksi animasi.

MSV Studio merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang animasi, adapun BDI Denpasar merupakan pusat tempat yang biasanya melatih SDM industry salah satunya pada bidang animasi. Pada program kali ini penulis ikut serta dalam diklat animasi 3D yang mengharuskan penulis mengerjakan project atau tugas akhir membuat film animasi 3D berjudul "Rendering". Pada proses pembuatan animasi 3D tidak lepas dari proses akhir yaitu rendering untuk menghasilkan output akhir video yang dapat dinikmati.

Film animasi berjudul "rendering" menceritakan seorang mahasiswa bernama mahes sedang mengerjakan Tugas akhirnya yang hampir selesai namun ketiduran ia mengalami mimpi buruk sampai akhirnya rendernya dapat selesai ketika ia terbangun kembali penulis melakukan render scene 1: shoot 1 sampai 12 yang menampilkan adegan mahes dalam posisi duduk, mengetik dan sambil melihat layar pc, menggerakkan dan meng-klik mouse dengan pengambilan gambar closeup, menampilkan layar pc mahes yang sedang mengklik render, menampilkan jam, adegan mahes merasa mengantuk, namun mahes berusaha tetap terjaga, dia beranjak dari kursi lalu pergi menuju taman.

Pada proses render penulis mencoba menggunakan playblast. Playblast adalah quick preview umumnya digunakan untuk melihat preview atau gambaran hasil render. Penulis menggunakan playblast karena playblast merender secara real time dan terdapat di semua versi maya juga waktu render relative lebih cepat.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menggunakan pembahasan teknik playblast pada film Rendering pada saat merender scene 01. Maka dari itu penulis mengambil judul “pembahasan render playblast pada film animasi 3d berjudul “rendering”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas, maka masalah yang ingin diselesaikan adalah :

1. Bagaimana hasil render dengan playblast untuk kebutuhan film animasi berjudul rendering ?

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk hasil penelitian analisis dan perancangan yang lebih terarah, maka dibuat batasan variabel, berikut :

1. objek penelitian menggunakan film animasi 3d berjudul “rendering” pada scene 1 shoot 01-12(dalam ruangan).
2. Render yang digunakan adalah playblast .
3. menggunakan aplikasi autodesk maya 2022.
4. Pengukuran dilakukan oleh 3 orang ahli di Perusahaan MSV Studio.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Dari latar belakang dan rumusan masalah di atas dapat di paparkan tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Menampilkan hasil render dengan playblast
2. Untuk mengetahui pembahasan penggunaan render playblast pada film animasi 3D berjudul “rendering” pada scene 01.
3. Memenuhi tugas akhir magang di MSV.