

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam industri animasi, proses produksi animasi 3D memiliki beberapa tahapan, yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Proses produksi animasi 3D dibagi menjadi enam tahap yaitu modeling, texturing, rigging, animasi, lighting, dan rendering. Rendering dalam animasi adalah bagian terakhir dari proses produksi animasi 3D setelah lighting. Salah satu tahapan penting dalam pembuatan animasi 3D adalah rendering 3D.

Rendering 3D merupakan proses mengubah atau mengkonversi objek 3 dimensi menjadi gambar 2 dimensi untuk menghasilkan output berupa foto atau video. Penulis menggunakan software Renderman 21 dari Pixar yang nantinya akan tersinkronisasi dengan software Autodesk Maya 2018. Sedangkan software Autodesk Maya 2018 digunakan untuk mempersiapkan asset karakter, environment, dan lighting yang nantinya akan memasuki proses rendering. Autodesk Maya juga berfungsi untuk melakukan render setup sebelum di sinkronkan ke software renderman 21.

Tugas dari penulis sebagai render artist adalah untuk menemukan settingan render yang cocok untuk diterapkan dalam setiap scene dan shot, seperti contohnya pada scene 55 shot 242 dimana dalam scene tersebut, warga sedang melihat pengorbanan Aji yang berusaha melawan Naga hingga ke langit. Dalam adegan tersebut sejumlah warga berdiri di atas lahan berumput dan sedang melihat ke arah langit. Dengan lighting yang digunakan pada shot tersebut adalah malam hari, maka penulis harus merender bayangan dari karakter dan environment agar karakter maupun environment terdapat bayangan yang sesuai. Lalu memisahkan karakter dengan environment atau sebaliknya menggunakan render layer serta memakai render sampling sesuai perintah supervisor untuk shot tersebut yaitu sampling tinggi untuk meminimalisir terjadinya noise pada shot tersebut.

Oleh karena itu penulis memilih judul "PEMBAHASAN RENDER FILM

AJISAKA PADA SCENE "AJI MELAWAN NAGA"" dengan alasan shot tersebut merupakan shot yang penulis kerjakan sebagai 3D render artist.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalahnya adalah, "bagaimana proses rendering animasi 3D "Ajisaka: The king and the flower of life" pada scene Aji melawan naga menggunakan Renderman pixar".

1.3 Batasan Masalah

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

1. Penulis melakukan render pada scene Aji melawan naga yang ada pada scene SC055_SH222 dan SC055_242 menggunakan RenderMan Pixar versi 21 pada software Autodesk Maya 2018.
2. Scene mengambil latar padang rumput dan langit dengan pencahayaan pada malam hari.
3. Menggunakan pencahayaan dari PxrDomeLight sebagai pencahayaan utama.
4. Scene render diujikan kepada Koordinator dan Supervisor di MSV Studio.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menjelaskan proses dari rendering film animasi 3D "Ajisaka: The king and the flower of life" pada scene Aji melawan Naga menggunakan Renderman Pixar di Autodesk Maya 2018.