

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film animasi 3D semakin menjadi sorotan karena kemampuannya dalam menciptakan visual dengan kualitas yang mendekati realitas. Saat ini, di tengah kemajuan teknologi, proses *rendering* menjadi elemen penting dalam produksi film animasi 3D. Proses *rendering* merupakan tahap akhir dalam pembuatan film animasi 3D di mana berbagai elemen seperti model 3D, animasi, *shader*, simulasi, dan pencahayaan digabungkan untuk membentuk visual yang utuh.

Penulis berkesempatan untuk menjadi bagian dari tim *rendering* dalam film "Ajisaka: The King and The Flower of Life" dari MSV Studio. Penelitian skripsi ini berfokus pada proses *rendering* pada film animasi 3D "Ajisaka" terutama dalam adegan "Aji Menang Melawan King Cengkar". Dalam adegan ini, Aji sebagai tokoh utama, berhasil menang saat melawan King Cengkar.

Tugas penulis sebagai seorang *render artist* adalah menemukan pengaturan *rendering* yang sesuai untuk setiap *scene* dan *shot*, seperti yang terjadi pada *scene* 66 *shot* 041. Di dalam *scene* tersebut, Aji mengambil pedang di samping kepala King Cengkar yang tertancap di tanah. Keadaan King Cengkar tergeletak di tanah dan hampir kalah dari Aji. Dengan pencahayaan saat setelah gerhana pada malam hari, penulis harus memperhitungkan bayangan karakter dan environment untuk menjadikan semuanya tampak jelas. Selain itu, karakter harus dipisahkan dari latar dengan menggunakan *layer rendering* yang berbeda, dan pengaturan *sampling rendering* yang tinggi diterapkan untuk mengurangi *noise*.

Adegan 66 *shot* 041 "Aji Menang Melawan King Cengkar" memerlukan pengaturan pencahayaan khusus untuk menciptakan suasana dramatis yang penuh emosi. Peran cahaya sangat penting dalam membawa suasana ini, termasuk pertimbangan tentang sumber cahaya, intensitas cahaya, dan warna cahaya agar memberikan adegan lebih realistis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pembahasan render film Ajisaka pada scene “Aji Menang Melawan King Cengkar”?

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 “Aji Menang Melawan King Cengkar”.
2. Membahas render film Ajisaka pada scene “Aji Menang Melawan King Cengkar”.
3. Pengujian yang akan dilakukan pada scene “Aji Menang Melawan King Cengkar”.
4. Pengujian render diujikan kepada Kordinator dan Supervisor MSV Studio.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan seluruh proses rendering dalam film animasi 3D “Ajisaka” dalam adegan “Aji Menang Melawan King Cengkar” dengan menggunakan RenderMan di perangkat lunak Autodesk Maya versi 2018.