

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital yang terus berkembang, terutama dalam industri perfilman, film-film animasi dengan kualitas yang luar biasa sedang meraih popularitas. Mereka mencakup segala aspek, mulai dari cerita yang menarik, karakter yang kuat, *environment* yang detail, spesial efek, hingga efek suara yang nyata. Di balik semua ini, tersembunyi ribuan *frame* yang muncul melalui proses *rendering*.

Sebagai contoh, dalam adegan "Raks Menahan Lynn" diperlukan proses *rendering* yang mampu menampilkan suasana sore ditengah medan pertempuran dengan latar belakang pegunungan dan langit. Dalam proses *setup* pencahayaan menggunakan *global illumination* untuk menciptakan suasana sore hari, *fill light* dan *key light* dari arah samping dan atas, serta penataan kamera *close up* yang menyoroti Raks dan Lynn sedang berdiri dan medan perang sebagai latar tempat. Untuk memenuhi tuntutan ini, penulis berupaya melakukan *setting rendering* dengan menggunakan referensi foto pra-*rendering lighting* yang sudah ada, kemudian disesuaikan dengan *scene* tersebut.

Dalam upaya ini, berbagai pengaturan di dalam *render setup* digunakan untuk menghasilkan bayangan yang akurat serta untuk menonjolkan karakter dan latar tempat yang mendukung. Di tahap ini, *jumlah frame*, *sample*, *output*, dan *render passes* juga diperhatikan agar memenuhi kebutuhan yang diinginkan. Selain itu, pemilihan *render engine* juga menjadi kunci agar menghasilkan hasil *render* yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Oleh karena itu, tulisan ini memaparkan penelitian yang membahas teknik *rendering* dalam film Ajisaka dalam adegan "Raks Menahan Lynn".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang yang telah di uraikan, maka terdapat rumusan masalah:

1. Bagaimana pembahasan render film Ajisaka pada scene “Raks Menahan Lynn”?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah:

1. Dalam hal ini yang dirender animasi scene “Raks Menahan Lynn”.
2. Membahas render film Ajisaka pada scene “Raks Menahan Lynn”.
3. Pengujian dilakukan pada scene “Raks Menahan Lynn”.
4. Pengujian dari MSV Studio

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan pemahaman kepada pembaca mengenai proses rendering film animasi 3D “Ajisaka: The King and the flower of life” pada scene Raks menahan Lynn dalam industri animasi. Selain itu juga menjelaskan rendering menggunakan render engine Renderman Pixar di Autodesk Maya 2018.