

1. LATAR BELAKANG

Animasi adalah rangkaian gambar yang bisa menghasilkan ilusi sehingga gambar terlihat bergerak dan hidup. Industri animasi berkembang pesat sehingga menghasilkan banyak media baru untuk membuat animasi, salah satunya adalah animasi 3D yang merupakan pengembangan dari animasi 2D dan diproduksi secara digital menggunakan komputer. Dibandingkan dengan animasi 2D, animasi 3D memiliki visual yang lebih realistis dan lebih nyata karena animasi 3D memiliki dimensi ruang. Selain itu animasi 3D tidak hanya membutuhkan proses kreatif dalam pembuatan model dan pergerakan, tetapi juga melibatkan tahapan teknis yang cukup kompleks untuk menghasilkan visual dengan kualitas yang baik. Hal ini karena setiap detail dalam animasi 3D, seperti pencahayaan, tekstur, dan efek visual, membutuhkan proses render yang tepat agar hasil akhirnya terlihat realistis dan mampu mendukung cerita yang disampaikan.

Render merupakan tahap terakhir dalam produksi visual 3D dan akan dikonversikan dalam sebuah *image sequence* ataupun format gambar bergerak yang lain. Semakin kompleks pada *scene* maka akan memakan waktu yang lama. Selain itu penggunaan *render engine* juga perlu diperhatikan karena setiap *render engine* akan menghasilkan gambar yang berbeda dan juga optimalisasi setiap *render engine* yang berbeda. Gambar yang dihasilkan setelah tahap *render* akan diproses lagi pada tahap *compositing* (Wijaya & karsam, 2013). Gambar yang dihasilkan dari *render* akan menghasilkan beberapa gambar yang terpisah untuk mempermudah saat tahap *compositing*. gambar dari *render pass* akan menghasilkan beberapa gambar yang mencakup berbagai informasi seperti *diffuse pass*, *highlight pass*, *reflection*, *shadow*, *lighting*, *ambient occlusion*, dan lain-lain (Manik, 2012).

Dengan banyaknya hasil gambar yang diperoleh dari *render pass*, *compositing* berperan penting karena compositor akan menggunakan *render pass* tersebut untuk mengkomposisi dan mengkombinasikan *layer render pass*. Proses *compositing* adalah merubah beberapa aspek dengan memanfaatkan *render pass*, karena pada akhirnya kita tidak bisa sepenuhnya mengandalkan hasil yang didapat dari *lighting* dan *render* langsung dari *software* 3D (Christian, 2015). Elemen

tersebut akan digunakan oleh *compositor* untuk menyatukan *render pass* yang ada dari tahap sebelumnya dan akan dikomposisikan sesuai dengan kebutuhan agar menghasilkan gambar yang lebih sesuai (Wijaya & karsam, 2013).

Render artist akan bertanggung jawab dengan hasil render dan memastikan kualitas gambar yang dihasilkan sesuai apa yang diinginkan. *Render artist* akan menggunakan teknik *render pass* untuk memaksimalkan kualitas gambar yang akan diproses dan lebih efisien. Tidak hanya kualitas gambar, efisiensi waktu juga harus dipertimbangkan dan disesuaikan dengan *timeline* produksi.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Dalam penelitian ini, penulis berperan sebagai *compositor* dalam produksi animasi 3D ada rumusan masalah yang berhasil dirangkum yaitu, Bagaimana proses compositing dalam pembuatan film animasi “The Boy Who Dared to Fly”?.

1.2. BATASAN MASALAH

Pada penelitian ini, penulis akan membatasi penelitian ini hanya dengan membahas mengenai pemilihan *Render pass* yang akan dipilih, tidak membahas mengenai proses *render* pada *software* 3D. selebihnya akan difokuskan pada tahap *compositing* pada kedua *shot* yang memiliki dampak yang besar dalam cerita dan membutuhkan tingkat kompleksitas *compositing* yang tinggi yaitu pada *scene* 6 *Shot* 19 yang memiliki adegan pesawat yang hancur terbakar dan *scene* 7 *Shot* 41 yang merupakan *shot* terakhir dalam pembuatan film animasi “The Boy Who Dared to Fly”.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk membahas perancangan *render pass* pada tahap *compositing* dalam pembuatan film animasi “The Boy Who Dared to Fly”?. Penelitian ini diharapkan bisa membantu untuk menunjang penelitian yang serupa di masa yang akan datang terutama mahasiswa animasi.