

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film "Paimo War" sendiri menceritakan tentang perusahaan yang bernama Paimo Corp yang menawarkan jasa sekuritas tinggi kepada negara namun pada akhirnya Paimo Corp mempunyai niat jahat dengan menguasai negeri tersebut dengan melakukan perlakuan yang sangat diktator dan kejam terhadap masyarakat, pada film ini pemberontak berperan untuk melawan misi dari Paimo Corp **karna** dampak dari misi tersebut berdampak kejam bagi masyarakat yang tidak bersalah dan dijatuhi hukuman tembak ditempat.

Film "Paimo War" sendiri terinspirasi dari kanal *youtube* bernama Film Riot dengan berjudul *Sentry* namun pada saat berdiskusi team dari circulus studio menyadari bahwa tidak adanya background cerita yang kuat dari film tersebut sehingga kami merubah alur cerita tersebut dengan yang sudah dibuat oleh penulis naskah circulus studio itu sendiri.

Dalam proses pembuatan film pendek "Paimo War", penelitian ini sangat penting karena dapat menunjukkan betapa sulitnya untuk menyatukan footage dan gambar CG untuk menciptkan suatu gambar terlihat realistik dan dijadikan dalam bentuk video serta memungkinkan mereka untuk efeknya terhadap penonton.

di dalam film "Paimo War", diharapkan akan memperoleh pemahaman mendalam tentang cara mengoptimalkan suatu visual efek yang realistik dapat membantu sesuainya dengan alur cerita yang sudah dibuat. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga terhadap praktik terbaik dalam industry film, meningkatkan efisiensi, dan menghasilkan hasil akhir yang berkualitas tinggi. Dengan demikian implementasi yang tepat dari kompositing dan simulasi dapat membawa dampak positif yang signifikan dalam mempercepat proses pembuatan film "Paimo War".

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan maka tujuan dari penelitian ini untuk memciptakan sebuah Visual yang terlihat realistik, meskipun demikian ada banyak pertimbangan dan kesulitan teknis yang muncul selama proses ini.

Berikut ini adalah masalah yang dihadapi penulis dalam pembuatan film "Paimo War":

- a. Bagaimana cara membuat efek ledakan 3D yang terlihat realistik?
- b. Bagaimana cara mengefesiensikan sumber dana yang terbatas untuk pembuatan film pendek paimo war?
- c. Bagaimana cara membuat efek peluru senjata api yang sesuai dengan cerita film?
- d. Bagaimana cara untuk membuat efek yang dihasilkan dari peluru Ketika mengenai tembok?
- e. Seperti apa bentuk ledakan yang dihasilkan oleh ranjau dan dampak apa yang diberikan sekitar?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang digunakan dalam pengerajan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Efek yang dibuat berupa video berdurasi kurang lebih 4 menit.
- b. Pembuatan pada penelitian ini berupa Teknik kompositing dan simulasi ledakan.
- c. Software yang digunakan untuk pembuatan simulasi ledakan 3D menggunakan aplikasi Embergen.
- d. Software yang digunakan untuk Teknik kompositing adalah *adobe after effects*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh penulis dalam penelitiannya adalah untuk menghasilkan visual efek ledakan dan efek peluru menggunakan *embergen* dan *adobe after effects*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai implementasi Teknik kompositing dan simulasi pada film Paimo War diharapkan akan memberikan manfaat yang signifikan bagi penulis seperti halnya dalam membuat efek ledakan yang sesuai dengan alur cerita, dan tujuan tambahannya adalah untuk menemukan efisiensi dalam proses pembuatan film Paimo War.

1.5 Sistematika Penulisan

Agar penyajian skripsi lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami, maka dalam penulisannya dibagi ke dalam beberapa bab berdasarkan pokok – pokok permasalahan yang akan diuraikan. Adapun sistematika dari masing – masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan diuraikan dan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan dan dijelaskan mengenai teori – teori yang mendukung penyusunan Skripsi dan software yang digunakan dalam prosesnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menguraikan tentang apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan 3D Modeling character dan Environment dalam film pendek “Paimo War”

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan lebih rinci tentang hasil analisis dan perancangan *modelling* character dan environment, serta berisi tentang kelebihan dan kekurangannya.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan yang didapat dari penelitian penulis dan memberikan saran – saran pembaca maupun peneliti selanjutnya yang mau menggunakan tulisan ini sebagai refrensi penelitian.

