

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proyek "Paimo War": Karena fokusnya pada elemen 3D, seperti karakter dan Environment, proyek film pendek ini sangat kompleks. Ini membutuhkan usaha dan pemahaman mendalam tentang pembuatan model 3D yang realistis.

Membuat karakter 3D yang layak dengan detail dan ekspresi yang baik merupakan tantangan tersendiri. Ini mencakup menangani elemen desain, tekstur, dan animasi karakter untuk memberi layar kehidupan.

Environment film juga perlu diperhatikan, terkait dengan pembuatan model 3D yang realistis, pencahayaan, dan efek visual yang sesuai dengan alur cerita.

Film pendek seringkali memiliki anggaran terbatas contohnya dalam produksi film pendek "Paimo War" menggunakan peralatan yang tidak maksimal atau perangkat lunak terbaru dalam produksi 3D, yang dapat menghalangi hasil yang optimal.

Dalam proses pembuatan film pendek "Paimo War", latar belakang ini sangat penting karena dapat menunjukkan kesulitan yang dihadapi para pembuat film dalam menghasilkan film berkualitas tinggi dalam era 3D yang terus berkembang. Menunjukkan betapa pentingnya pembuatan karakter dan Environment 3D dalam film pendek "Paimo War" adalah penting untuk memahami bagaimana elemen-elemen ini dapat meningkatkan narasi dan visual cerita, serta memungkinkan mereka untuk efeknya terhadap penonton.

Latar belakang ini sangat penting untuk memahami mengapa pembuatan model karakter dan Environment 3D untuk film pendek "Paimo War" menjadi perdebatan yang penting dan relevan.

1.2 Perumusan Masalah

Dalam film pendek seperti "Paimo War", membuat karakter dan Environment 3D adalah tantangan tersendiri. Tujuan artistik film ini bergantung pada kemampuan untuk membuat karakter 3D dan Environment 3D yang realistis. Meskipun demikian, ada banyak pertimbangan dan kesulitan teknis yang muncul selama proses ini.

Berikut ini adalah masalah utama yang muncul:

- a. Bagaimana cara membuat karakter 3D yang sesuai dengan cerita film paimo war?
- b. Bagaimana memanfaatkan sumber daya dan dana yang terbatas untuk membuat karakter dan Environment 3D?
- c. Bagaimana membuat Environment 3D yang sesuai dengan cerita film paimo war?

1.3 Batasan Masalah

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

- a. Animasi yang dibuat berupa video berdurasi kurang lebih 4 menit.
- b. Pembuatan pada penelitian ini sebatas *Modeling* dan *Texturing* saja.
- c. Software yang digunakan untuk pembuatan animasi 3D menggunakan aplikasi Blender.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk proses pembuatan karakter dan Environment 3D dalam film pendek "Paimo War" dan menjelaskan metode yang digunakan untuk membuat karakter 3D dan Environment 3D yang sesuai dengan plot film. Tujuan tambahan adalah untuk menemukan masalah teknis selama proses pembuatan.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam beberapa hal, penelitian ini sangat bermanfaat. Pertama, akan memberikan wawasan mendalam tentang cara menghasilkan karakter dan Environment 3D dalam film pendek, Kedua, penelitian ini akan membantu memahami kendala teknis dan cara mengatasi mereka saat membuat film pendek.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan sebagai studi kasus dan akan mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen tentang pembuatan karakter dan environment 3D dalam film "Paimo War."

1.7 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.

