

1. LATAR BELAKANG

Sebagai media bercerita yang bergantung pada visual untuk menarik audiens, pergerakan dalam animasi harus dapat tersampaikan dengan baik dan jelas kepada audiens terlepas dari teknik yang digunakan. Perancangan pergerakan harus diikutsertakan dengan pemahaman mengenai prinsip animasinya agar pergerakan animasi sesuai dengan *3 dimensional character*nya (Tandiary & Lukmanto, 2020). Dalam buku *The Illusion of Life*, performa pergerakan animasi yang diketahui pergerakannya oleh audiens dikatakan dapat membawa tokoh menjadi lebih hidup (Johnston & Thomas, 1981). Terdapat berbagai metode perancangan pergerakan tubuh tokoh dalam animasi seiring perkembangan teknologi, terutama pada teknik 3D yang berkaitan erat dengan dunia digital (Beane, 2012).

Salah satu pembuatan pergerakan animasi 3D yang saat ini sering digunakan dalam industri perfilman adalah *motion capture*. *Motion capture* sendiri merupakan metode perekaman gerakan secara realistis untuk menangkap keakuratan pada gerakan tubuh manusia yang kemudian diterjemahkan ke dalam data digital. Pada karya film pendek naratif *Nimm*, penulis akan mengaplikasikan penggunaan teknik *motion capture* untuk mempermudah animator dalam mencapai pergerakan animasi yang terlihat *believable* dan sesuai dengan kepribadian tokohnya. Hal ini karena performa pergerakan animasi, khususnya pergerakan dari tokoh dapat merepresentasikan dan juga mempengaruhi *3 dimensional character* tokohnya, sehingga perancangan gestur harus dilakukan dengan semenarik mungkin tanpa melupakan prinsip-prinsip animasi (Smith, 2017).

Pada pembahasan ini, kasus akan difokuskan pada performa pergerakan animasi tokoh *Nimm* dalam film *Nimm* melalui kehidupan sehari-harinya. *Nimm* merupakan sebuah karya film animasi pendek penulis yang menceritakan mengenai perjalanan hidup *Nimm* dan Mama-nya. Film bergenre drama keluarga yang menunjukkan keseharian sederhana, namun harmonis suatu hubungan antara orang tua dan anak. Penelitian ini akan membedah pengaruh perancangan pergerakan tokoh agar sesuai dengan karakteristik atau *3 dimensional character*nya dengan memanfaatkan teknik *motion capture*.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Bagaimana *motion capture* dimanfaatkan untuk merancang pergerakan tokoh Nimm dalam film animasi pendek *Nimm*?

1.2. BATASAN MASALAH

Parameter penelitian hanya akan dibatasi pada *3 dimensional character* sebagai tolak ukur keberhasilan dari hasil *motion capture* dan juga pergerakan animasi Nimm sebagai tokoh utama pada film animasi pendek *Nimm*. Pengumpulan data hanya akan dilakukan pada *scene 4 shot 1*, saat Nimm masih kecil dan *scene 7 shot 6*, dimana Nimm sudah dewasa. Pemilihan *scene* ini dilakukan penulis sebagai acuan untuk menjabarkan manfaat *motion capture* dalam perancangan pergerakan tokoh Nimm dalam film animasi pendek *Nimm*.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Penulis ingin mencapai penciptaan animasi 3D menggunakan teknik *motion capture* dalam merancang pergerakan tokoh Nimm agar sesuai dengan *3 dimensional character*nya. Hal ini bertujuan untuk membantu perancangan animasi yang lebih mudah serta realistis dengan penggambaran tokoh Nimm dalam film animasi pendek *Nimm*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA