

2. STUDI LITERATUR

2.1. ANIMASI

Tingginya keinginan pasar dan adanya perkembangan teknologi tidak dapat dipungkiri telah mendorong industri animasi untuk ikut berkembang. Hal ini pun juga tidak luput dari adanya keinginan yang kuat dari manusia dalam melakukan perkembangan inovatif untuk memudahkan proses pembuatan animasi serta meningkatkan kualitasnya (Wells, 1998). Metode beranimasi yang turut berkembang pesat antara lain adalah animasi 3D karena diyakini memiliki hubungan erat dengan media digital khususnya dalam komputer grafis. Proses pembuatan animasi 3D sendiri bahkan sekarang sudah memiliki banyak turunan tekniknya, salah satunya adalah teknik *motion capture* (Salonen, 2021).

Menurut O'Neill dalam bukunya yang berjudul *Digital Character Development, rotoscoping* yang merupakan suatu metode dalam pembuatan animasi melalui *hand-traced video* mempengaruhi lahirnya *motion capture*. *Motion capture* sendiri merupakan teknik yang mengandalkan penangkapan gerakan manusia untuk digunakan ke dalam model 3D (O'Neill, 2008).

2.2. MOTION CAPTURE

Motion capture merupakan proses merekam pergerakan secara langsung oleh *motion capture artist* yang kemudian akan diterjemahkan ke dalam beberapa data digital melalui pelacakan dan penggabungan sejumlah titik atau tracker. Kumpulan data-data digital tersebut nantinya memiliki produk akhir berupa pergerakan animasi 3D (Menache, 2011). Hadirnya *motion capture* sebagai alternatif membuat pergerakan animasi menjadi semakin terkenal karena menarik dan mempermudah animator dalam merancang performa pergerakan animasi. Teknik ini pun telah diterapkan dalam berbagai industri, seperti olahraga, kesehatan, dan hiburan, khususnya industri animasi (Salonen, 2021).

Namun, penerapan *motion capture* dalam menangkap gerakan untuk animasi 3D juga melibatkan proses yang cukup kompleks. *Motion capture artist* atau peserta yang akan menggunakan alat sensor gerak sebelumnya akan dilatih dan

diberikan instruksi tentang cara menggunakan sistem tersebut. Setelah mengetahui sistematika dari alat tersebut, *motion capture artist* akan diperkenalkan dengan model tokoh yang akan digerakkan serta instruksi detail mengenai aksinya. Tahapan ini dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai gerakan yang akan diciptakan oleh *motion capture artist* (Mou,2016). *Motion capture artist* harus dapat mencapai pergerakan tokoh yang sesuai dengan tokoh dalam cerita. Hal ini dapat dicapai salah satunya apabila pergerakan yang tercipta sesuai dengan *3 dimensional character* dari tokoh yang digerakkan. Setelah melewati proses pengambilan pergerakan melalui motion capture, hasil animasi yang tercipta tetap harus melalui proses pembersihan data serta penyesuaian ke model 3D yang telah dibuat (Salonen, 2021).

2.3. THREE DIMENSIONAL CHARACTER

Tokoh dalam cerita memiliki peran yang signifikan sebagai wadah untuk mengidentifikasi kepribadian, kebiasaan, dan juga perilaku dari tokoh, baik yang positif maupun negatif. Hal ini disebut sebagai karakteristik atau *3 dimensional character* yang mencakup *physiology*, *psychology* dan *sociology*. *Physiology* merupakan kategori yang membahas mengenai fisik dari tokoh dalam cerita, *psychology* membahas mengenai tingkah laku atau kepribadian dari tokoh, dan *sociology* membahas mengenai kehidupan bermasyarakat dan bagaimana lingkungan dapat mempengaruhi tokohnya dalam berinteraksi (Utama, 2018).

2.4. PRINSIP- PRINSIP ANIMASI

Dalam buku *The Illusion of Life* yang ditulis oleh Ollie Johnston dan Thomas dijelaskan bahwa terdapat 12 prinsip dasar animasi dalam perancangan pergerakan tokoh dalam animasi. Ke-12 prinsip dasar tersebut adalah *Squash and Stretch*, *Anticipation*, *Staging*, *Straight Ahead Action and Pose to Pose*, *Follow Through and Overlapping Action*, dan *Slow In and Slow Out*. Dalam perancangan animasi tentunya harus ditelaah terlebih dahulu bagaimana kepribadian dari tokoh tersebut lalu perancangan gestur dapat dibuat. Oleh karena itu, ke-12 prinsip animasi tersebut sebaiknya tidak diaplikasikan seluruhnya melainkan harus disaring dan

dipilih agar sesuai dengan konsep yang ingin ditampilkan (Johnston & Thomas, 1995).

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Nimm merupakan sebuah film animasi *hybrid* dengan durasi 5 menit yang diproduksi oleh Quaso Productions. Film tema kekeluargaan ini bercerita mengenai kehidupan Nimm, seorang anak perempuan yang lahir dari sebuah bunga wijayakusuma dan hidup bersama Mama Oza, seorang nenek pengrajin wayang. Hingga pada suatu saat Mama Oza meninggal, Nimm merasakan kesedihan yang sangat mendalam. Perpisahan ini menyebabkan Nimm harus bertahan hidup di rumah pohon dalam kehampaan.

Kisah ini berlatar pada tahun 2000-an di dunia makhluk mitos dan benuasa Jawa. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif untuk mengumpulkan data dengan melakukan teknik observasi, dilanjutkan dengan eksperimen pribadi berdasarkan studi literatur. Proses observasi dilakukan oleh penulis melalui referensi film dan pergerakan yang berkaitan dengan konsep tokoh Nimm dalam film animasi pendek *Nimm*. Penulis kemudian melakukan eksperimen pribadi dengan merancang video referensi dari pergerakan tubuh serta sketsa kasar sebagai acuan pergerakan animasi.

Konsep Karya

Konsep perancangan pergerakan tubuh tokoh Nimm dalam film animasi pendek *Nimm* menekankan pada pembentukan seiring berjalannya waktu. Pembentukan karakteristik yang dialami oleh Nimm dapat terjadi karena pengaruh internal, dalam diri sendiri, maupun eksternal, interaksi dengan dunia sekitarnya. Adapun tuntutan sosial untuk menjadi lebih dewasa dan juga cara tokoh belajar dari kesalahannya menjadi faktor terbesar yang dapat mempengaruhi pola pikir Nimm. Proses pembentukan karakteristik tokoh ini ditunjukkan saat Nimm yang masih kecil memiliki kepribadian cenderung tidak peduli dan bebas, berubah menjadi sosok yang lebih tenang dan bertindak dengan memperhatikan keadaan sekitar.