

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.

Kedewasaan Nimm ditunjukkan saat ia mulai menyadari akan adanya kewajiban yang perlu dilakukannya dan rasa tanggung jawabnya untuk lebih peduli pada Mama Oza.

Penulis ingin membedah bagaimana karakteristik tokoh Nimm dapat mempengaruhi cara animator menganalisis dan merancang pergerakan animasinya agar berhasil dalam memvisualisasikan kepribadian tokohnya. Dalam hal ini, penulis mengimplementasikan teknik *motion capture* untuk merancang pergerakan tokoh Nimm. Berikut merupakan aspek tiga dimensional karakteristik dari tokoh Nimm sebelum penulis menjelaskan lebih dalam:

Fisiologi

1. Jenis kelamin : Perempuan
2. Umur : 17 tahun (7 tahun Nimm kecil)
3. Tinggi tokoh : 10 cm (6 cm Nimm kecil)
4. Berat tokoh : 100gr-170gr
5. Warna kulit : Sawo matang
6. Warna rambut : Hitam kecoklatan
7. Ras : Jawa

Psikologi

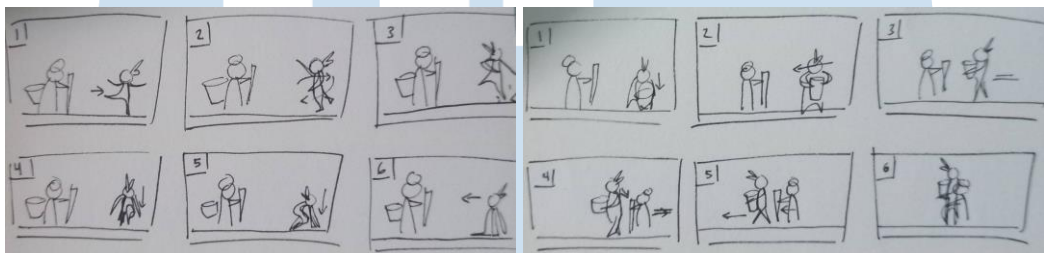
1. Kehidupan seks : Seorang anak
2. Ambisi : Memberikan yang terbaik dalam hidup
3. Frustrasi : Ditinggalkan dan mengecewakan Mama Oza
4. Kepribadian : Periang, ceria, dan memiliki tekad kuat

Sosiologi

1. Kelas sosial : Kelas atas
2. Pekerjaan : Pengrajin
3. Kebangsaan : Indonesia

Penelitian pergerakan dan pergerakan yang akan diciptakan pada tokoh Nimm akan dikumpulkan melalui kegiatan sehari-harinya dan bagaimana ia berinteraksi dengan Mama Oza. Analisis pada pergerakan Nimm dilakukan oleh

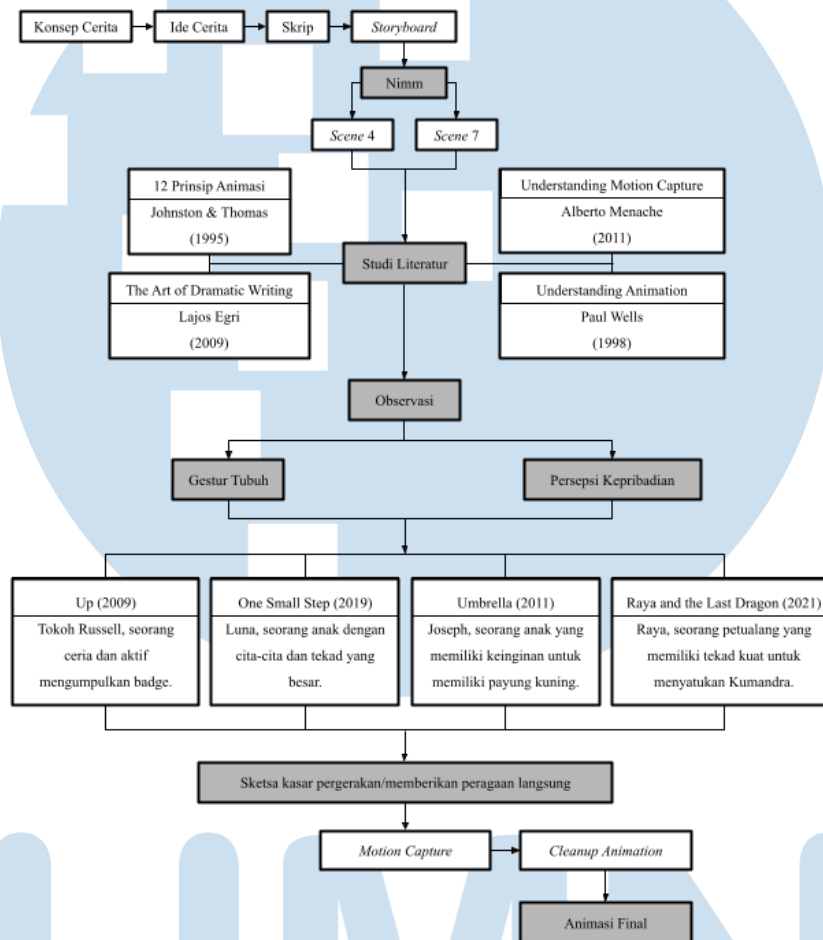
penulis melalui perancangan pergerakan animasi dengan teknik *motion capture*. Pada *scene 4 shot 1* digambarkan tokoh Nimm kecil masih bertingkah bebas dan terlihat acuh dengan permasalahan yang ada di sekitarnya. Sebagai pembanding pembentukan karakteristik pada Nimm dewasa, penulis akan mengacu pada gestur di *scene 7 shot 6*, dimana pergerakan tokoh Nimm dewasa tampak lebih tenang dan peduli terhadap sekitarnya. Penulis juga menciptakan pergerakan tokoh Nimm dewasa dengan memperlihatkan tubuh yang tidak terlalu membusur untuk mencerminkan karakteristik dewasa.



Gambar 3.1 Sketsa kasar *scene 4 shot 1* (kiri) *scene 7 shot 6* (kanan)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Tahapan Kerja

Pembahasan penelitian ini akan dibedah melalui bagan penelitian yang merupakan gambaran struktur dari tahapan pekerjaan penulis.



Gambar 3.2 Bagan skematika penelitian
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Penulis telah menentukan beberapa teori pendukung untuk melakukan penelitian terhadap konsep serta ide cerita *Nimm*. Kelima teori yang akan menjadi landasan dalam pembahasan adalah animasi, motion capture, *3 dimensional character*, pergerakan dan juga prinsip-prinsip animasi. Penulis kemudian akan mengumpulkan data kualitatif melalui observasi terhadap kedua *scene* yang diambil dalam karya film pendeknya serta menonton beberapa referensi film yang sudah terbit sebelumnya. Dengan pembahasan yang akan dibatasi hanya pada *3 dimensional character* dan pergerakan tubuh tokoh *Nimm*. Pembahasan pergerakan

tubuh akan dipersempit penjabarannya dengan hanya menganalisis pergerakan pergerakan Nimm kecil dan dewasa saat berjalan bersama Mama Oza. Setelah melakukan analisis pada *scene* yang terpilih hingga observasi, tahap perancangan pergerakan pada tokoh Nimm akan dilaksanakan oleh penulis.

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

Film animasi pendek *Nimm* menceritakan kehidupan seorang anak bernama Nimm yang lahir dari sebuah bunga dan memiliki latar belakang tahun 2000-an. Cerita ini terinspirasi dari makna bunga wijayakusuma yang berarti pembawa kehidupan. Cerita *Nimm* memiliki konsep yang terletak pada perjalanan hidupnya dan bagaimana ia dapat mengatasi tantangan hidup. Karakteristik tokoh Nimm akan berubah dan tampak lebih dewasa seiring berjalannya cerita yang terlihat dari pergerakannya. Oleh karena itu, pemilihan kedua *scene* dengan latar waktu berbeda bertujuan menunjukkan perubahan pergerakan dan karakteristik Nimm, sehingga perancangan pergerakan Nimm diberikan perbedaan walaupun merupakan satu tokoh yang sama.

b. Studi Pustaka

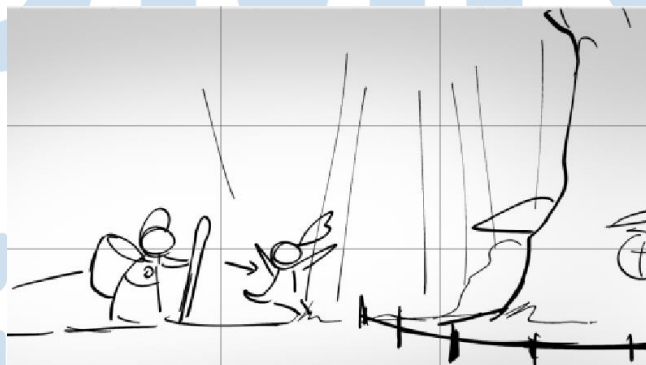
Dalam merancang pergerakan tokoh tentunya penulis sebagai animator film *Nimm* bertugas menghidupkan tokoh melalui pergerakannya untuk membangun karakteristiknya. Penulis melakukan analisis pada tokoh Nimm sebelum melakukan tugasnya sebagai animator dengan membedah karakteristiknya menurut teori *3 dimensional character*. Kemudian, penulis mempelajari teori-teori pendukung yang memiliki keterkaitan dengan analisis yang dilakukan penulis untuk penelitian ini. Dikarenakan tokoh Nimm kecil dan dewasa pada penelitian ini digunakan sebagai pembandingan karakteristik yang diberikan pada pergerakan tubuh tokohnya, maka penulis memilih penggunaan teori mengenai *3 dimensional character* dan bagaimana ia dapat mempengaruhi pergerakan tubuh seseorang. Pemilihan teori oleh penulis tentunya memiliki tujuan agar pergerakan yang dirancang

dapat memvisualisasikan atau menyampaikan dengan baik karakteristik tokoh kepada audiensnya.

c. Observasi

Pada tahap selanjutnya, penulis memperkuat landasan studi literatur tersebut melalui observasi lebih lanjut. Penulis menggunakan film-film yang sudah terbit sebagai acuan dalam membuat pergerakan dan kepribadian tokoh. Sebelum melakukan tahap eksperimen, penulis merancang pergerakannya terlebih dahulu berdasarkan *storyboard* yang sudah dibuat dan studi literatur. Setelah itu, penulis juga akan membuat sketsa kasar alternatif dari perancangan gestur utama hingga mencapai sketsa final.

Penulis bertujuan membuat pergerakan animasi yang dapat dipercaya atau terlihat realistis bagi audiens, sehingga gerakan tubuh tokoh dirancang senatural mungkin tanpa melupakan prinsip-prinsip animasi serta karakteristik tokohnya dapat tersampaikan dengan baik kepada audiens. Salah satu cara agar pergerakan tampak lebih natural adalah dengan memperagakannya secara langsung. Penulis akan mendemonstrasikannya secara langsung berdasarkan karakteristik dari tokoh hingga mendapatkan pergerakan yang sesuai dengan konsep tokoh Nimm, kemudian akan dilanjutkan dengan teknik *motion capture*. Hal ini dapat di observasi pada *scene 4 shot 1* memperlihatkan adegan Nimm kecil yang sangat girang hingga berlompat-lompatan karena tidak sabar untuk membuat wayang bersama Mama Oza.



Gambar 3.3 Nimm mengajak Mama Oza untuk cepat balik ke rumah pohonnya.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Referensi gerakan pada *scene* tersebut penulis dapatkan dari salah satu adegan tokoh Russell di film “Up” (2009) ketika ia sedang melakukan petualangan bersama Carl untuk mendapatkan pin pramukanya. Referensi ini diambil karena kemiripan pada karakteristik tokoh Nimm yang ceria, enerjetik, dan terlihat bebas dalam bertindak tanpa adanya rasa waspada terhadap sekitarnya.



Gambar 3.4 Russell tidak sabar melakukan petualangan bersama Carl.
Sumber: Up (2009)

Selain tokoh Russell dari film “Up”, penulis juga mengacu pada adegan dalam film pendek “One Small Step” (2019) ketika Luna pulang ke sekolah dan menghampiri pelukan ayahnya. Penulis menjadikan tokoh Luna sebagai referensi untuk merancang pergerakan tokoh Nimm kecil di *scene* 4 *shot* 1 karena memiliki karakteristik yang serupa juga, yaitu periang dan enerjetik. Hal tersebut terlihat dari pergerakan animasi yang berlebihan atau memiliki prinsip animasi *exaggeration* hingga aksi dinamis saat ia sedang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.



Gambar 3.5 Luna berlari ke pelukan ayahnya sepulangnya ia bersekolah.
Sumber: One Small Step (2019)

Adapun acuan lainnya untuk membuat tokoh Nimm dewasa di *scene* 7 *shot* 6, dimana pada skenario Nimm dewasa saat berjalan terlihat lebih memperhatikan sekitarnya. Ia lebih menaruh perhatian kepada Mama Oza dan gesturnya terlihat lebih tenang, tetapi tidak menghilangkan karakteristik dasarnya yang periang dan ceria.



Gambar 3.6 Nimm yang memastikan mama Oza dapat mengikuti laju dirinya.
Sumber: Dokumen Pribadi (2024)

Referensi untuk *shot* ini diambil dari tokoh Raya dari film “Raya and The Last Dragon” (2021) yang menunjukkan kepribadian tenang dan peduli terhadap sekitar tetapi tidak menghilangkan sifat ceria dan periang. Kepribadian yang lebih tenang dan peduli dapat terlihat pada penekanan pergerakan yang stabil dan halus, seperti pada *scene* ketika Raya berinteraksi dengan lawan bicara ataupun lingkungan sekitarnya.



Gambar 3.7 Raya yang sedang menyimak ayahnya yang sedang berbicara.
Sumber: Raya and The Last Dragon (2021)

Selain itu, referensi lainnya diambil dari adegan tokoh Joseph dari film animasi pendek “Umbrella” (2021) yang memiliki kesamaan karakteristik dengan tokoh Nimm dewasa yang terlihat tenang dan gestur yang diberikan juga tidak tergesa-gesa. Film animasi pendek ini digunakan

sebagai acuan untuk membuat pergerakan tubuh tokoh Nimm dewasa saat ia sedang melakukan kegiatan sehari-harinya di *scene 7 shot 6*, yaitu mengumpulkan bahan untuk membuat wayang bersama Mama Oza.



Gambar 3.8 Joseph memberikan payungnya kepada seorang anak kecil.
Sumber: Umbrella (2021)

Penekanan pergerakan yang terlihat natural dan realistis dapat menjadi elemen yang sempurna untuk menyampaikan atau membentuk karakteristik tokoh kepada audiensnya.

d. Eksperimen Bentuk dan Teknis

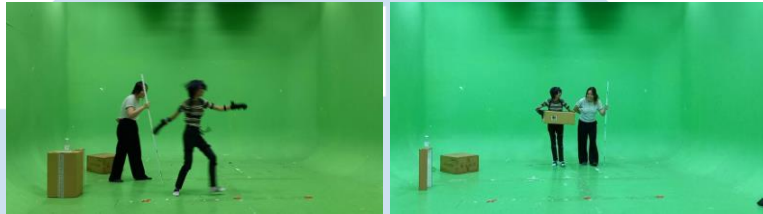
Lalu pada tahap eksperimen bentuk dan teknis, penulis melakukan percobaan dengan merancang pergerakannya melalui beberapa sketsa kasar alternatif hingga menemukan pergerakan yang sempurna atau final. pergerakan dari perancangan dikatakan berhasil apabila telah memenuhi karakteristik dari tokoh Nimm. Perancangan gerakan juga kemudian akan disandingkan dengan studi pustaka dan observasi yang telah dilakukan oleh penulis sebelum dinyatakan final.



Gambar 3.9 Sketsa kasar *scene 4 shot 1* (kiri) *scene 7 shot 6* (kanan)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Selain melalui sketsa kasar, pergerakan yang ingin diimplementasikan pada film Nimm juga diperoleh dari contoh gerakan yang dipergakan secara langsung oleh seseorang kepada motion capture

artist. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk memberikan bayangan jelas serta untuk melatih motion capture artist agar dapat melakukan pergerakan yang sesuai dengan tokoh.



Gambar 3.10 Referensi pergerakan *scene 4 shot 1* (kiri) dan *scene 7 shot 6* (kanan)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis

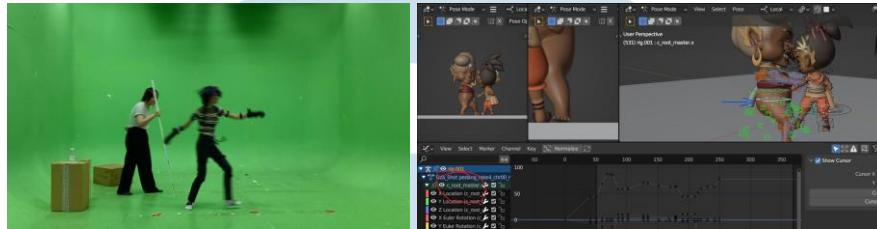
Setelah tahap observasi, studi pustaka, dan eksperimen, penulis mengeksplorasi bentuk dan teknis dari gerakan tubuh yang akan dirancang ke dalam tokoh Nimm agar dapat menyampaikan karakteristiknya. Pada pergerakan tubuh Nimm kecil, terlihat lebih dinamis kontras dengan Nimm dewasa. Dinamis yang dimaksud dapat dilihat dari pergerakan tubuh yang lebih arc dibanding Nimm dewasa. Pada *scene 4 shot 1*, terlihat Nimm saat sedang berjalan lebih aktif dan memiliki lompatan-lompatan kecil, sedangkan pada Nimm dewasa pergerakan yang dihasilkan pada *scene 7 shot 6* lebih tenang dan tidak terlalu luas.

Kepribadian dewasa Nimm terlihat tidak hanya dari ia sekedar berjalan, tetapi ia juga menyamakan laju jalannya dengan Mama Oza seraya memperhatikan langkah Mama Oza. Jika dibandingkan dengan Nimm kecil, pergerakan Nimm dewasa lebih tidak membentuk *arc* dan lebih stabil.

2. Produksi:

Tahap produksi dilakukan setelah merancang pergerakan dari hasil observasi terhadap referensi-referensi. Sketsa tersebut kemudian dijadikan acuan gerakan atau pergerakan Nimm. Sebelum menjalankan perekaman gerakan tubuh menggunakan teknik *motion capture*, penulis akan mendemonstrasikan secara langsung agar *mocap artist* dapat memahaminya. Penulis juga memastikan pergerakan dan karakteristik Nimm yang terbentuk darinya sesuai dengan

rancangan yang telah dibuat dengan memonitor hasil *raw* dari hasil rekaman *motion capture*.



Gambar 3.11 Referensi pergerakan *scene 4 shot 1* (kiri) dan hasil *raw animation* (kanan)
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

3. Pascaproduksi:

Tahap terakhir perancangan animasi yang dilakukan penulis adalah merevisi pergerakan yang tidak bisa dicapai di *motion capture*, seperti gerakan yang berlebihan, *exaggeration*, atau *body arc* agar sesuai kebutuhan pembangunan karakteristik tokoh Nimm dengan alur cerita film pendek *Nimm*. Tidak hanya itu, dikarenakan hasil *motion capture* tidak bisa sempurna karena masih terdapat kesalahan pada alat maupun media yang digunakan, maka penulis akan melakukan *clean up* pada animasinya agar hasil dapat terlihat lebih sempurna dan sesuai dengan hasil final yang ingin dituju.



Gambar 3.12 Hasil final setelah *clean up* dan penambahan prinsip animasi.
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

Setelah pergerakan karakter sudah sesuai dan tidak ada perubahan lainnya, tim pascaproduksi akan melakukan *rendering*, menambahkan *visual effects*, dan *compositing* untuk produk akhir. Hasil animasi yang sudah final akan melalui tahap *clean up*, lalu akan dialihkan ke tim *lighting and rendering* untuk menyesuaikan pencahayaan pada shot-shot dan menyesuaikan warna agar mencapai visual yang lebih menarik. Setelah penyesuaian *lighting and rendering* dilakukan, *visual effects*

akan ditambahkan pada karakter dan lingkungannya untuk mendukung dan membuat visual lebih sempurna.

4. ANALISIS

Pada bagian ini, penulis ingin menunjukkan beberapa *shot* dari *scene* film pendek *Nimm* yang akan menjadi bahan pembahasan skripsi ini. *Shot* yang ditunjukkan merupakan *raw animation* hasil penggunaan metode *motion capture* sebelum dilakukannya tahap *clean up*. Pada *scene 4 shot 1* dan *scene 7 shot 6*, penulis memperlihatkan bagaimana cara *Nimm* kecil dan dewasa berinteraksi dengan lingkungannya. Pada kedua *scene* tersebut, terlihat juga perbedaan kepribadian pada *Nimm* kecil dan dewasa yang digambarkan melalui pergerakan saat melakukan kegiatan sehari-hari.

4.1. HASIL KARYA

Pada *scene 4 shot 1*, *Nimm* kecil terlihat sangat antusias kembali ke rumah pohonnya setelah mengumpulkan bahan untuk membuat wayang bersama Mama Oza. karakteristik yang diberikan tokoh *Nimm* melalui pergerakannya masih terlihat bebas dan tidak terlalu acuh dengan sekitarnya disertai gerakan yang dinamis dan berlebihan untuk memberikan kesan kekanak-kanakan. Penggunaan prinsip animasi seperti *exaggerating* akan menampilkan pergerakan *Nimm* yang berlebihan atau dramatis dengan tujuan memberikan kesan karakteristik yang ceria dan periang. Adapun prinsip-prinsip animasi lainnya, yaitu *arc* dan *squash and stretch*, yang diterapkan pada gerakan *Nimm* kecil dengan tujuan memberikan kelenturan pada pergerakan maupun kebebasan pada karakteristik. Kemudian, pemilihan *scene 4 shot 1* diambil sebagai penggambaran keseharian *Nimm* kecil sebagai tokoh utama pada film pendek *Nimm*.

Oleh karena itu, penggunaan prinsip *exaggerating*, *arc*, dan *squash and stretch* menjadi prinsip animasi yang utama untuk menggambar pergerakan dan menunjukkan karakteristik *Nimm* kepada audiens. Berikut tabel hasil *motion capture* yang telah dijelaskan oleh penulis dari beberapa *shot* pada *scene 4 shot 1*: