

digunakan sebelumnya, tetapi menggantinya dengan *secondary action* untuk memvisualisasikan pergerakan yang lebih tepat dalam memberikan karakteristik Nimm.

Pada *scene 7 shot 6*, aksi yang diberikan Nimm adalah membawa keranjang untuk mengumpulkan ranting pohon bersama Mama Oza. Aksi berjalan bersama Mama Oza yang dilakukan Nimm ini berbeda dengan saat ia masih kecil, terlihat dari pemberian *secondary action* dimana Nimm lebih memperhatikan Mama Oza sambil berjalan dan menyamakan kecepatan berjalannya. Prinsip ini memiliki peran dalam memberikan gestur Nimm dewasa yang lebih perhatian dan berhati-hati dalam bertindak.



Gambar 4.2 Hasil akhir *scene 7 shot 6*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2024)

## 5. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan teknik *motion capture* dapat memang dapat mempermudah dan memberikan kesan realistis pada pergerakan tokoh animasi dalam film apabila tokoh memiliki karakteristik yang sama dengan manusia. *Motion capture* tidak dapat membantu banyak dalam pembawaan *style* film *Nimm* yang dapat dikatakan condong memiliki model tokoh yang *stylized* daripada realis. Hasil dari *motion capture* yang didapatkan lebih menunjukkan pergerakan yang realis dan sesuai dengan pergerakan manusia pada umumnya. Namun karena *style* animasi dalam film *Nimm* lebih termasuk *stylized* daripada realis, *motion capture* hanya bertindak hanya sebagai sebatas alat bantu dalam meningkatkan efisiensi dalam waktu dan proses pengerjaan, tidak dalam membangun karakteristik tokoh. Hasil yang diperoleh tidak dapat dikatakan sempurna karena faktor keterbatasan dalam pergerakan manusia dengan tokoh dalam film.

Berdasarkan penjabaran tersebut, peran animator adalah melakukan perbaikan atau refinement dengan tujuan untuk menyempurnakan hasil *motion capture* agar lebih sesuai dengan karakteristik tokoh. Apabila pergerakan tubuh seorang tokoh dapat menggambarkan karakteristik yang sesuai dengan *3 dimensional character*-nya, barulah sebuah animasi dapat dikatakan berhasil.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, E., & Aditya, C. (2018). "PANAWA" *Animation Movement Design: Rat Character with Human Personality*. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 10(1), 87-97. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v10i1.767>
- Egri, L. (2009). *The Art Of Dramatic Writing: Its Basis In The Creative Interpretation Of Human Motives*. <http://www.bnpublishing.net/>
- Johnston, O. & Thomas, F. (1981). *Disney Animation: Illusion of Life*. New York: Abbeville Press.
- Maharani, S. (2020). *The Three Dimensional Aspects of The Main Character of The Great Gatsby*. *International Journal of Linguistics and Discourse Analytics* Vol. 1, No. 2, March 2020. <https://www.researchgate.net/publication/342392931>
- Menache, Alberto. (2011). *Understanding Motion Capture for Computer Animation: Second Edition*. USA: Elsevier.
- Mileh, I. (2020). *Makna Pergerakan: Suatu Kajian Lintas Budaya*. *KULTURISTIK: Jurnal Bahasa dan Budaya* Vol. 4, No. 2, Juli 2020, 37-43. <http://dx.doi.org/10.22225/kulturistik.4.2.1885>
- Mou, T. (2016). *Motion Capture in Supporting Creative Animation Design*. *International Journal of Linguistics and Discourse Analytics* Vol. 1, No. 2. <https://www.researchgate.net/publication/305411673>
- Roberts, S. (2011). *Character Animation Fundamentals: Developing Skills for 2D and 3D Character Animation*. Abingdon: Taylor & Francis