

1. LATAR BELAKANG

Dalam beberapa dekade terakhir, teknologi berkembang dengan sangat cepat, salah satunya adalah industri hiburan dan perfilman, yang melahirkan suatu perubahan besar, yaitu animasi 3D. Animasi mengubah cara manusia memahami dan merasakan gambar bergerak, membuka dimensi baru pada dunia perfilman untuk mencapai hal-hal yang mustahil diciptakan sebelumnya. Animasi 3D memiliki keunggulan visual yang menghadirkan gambar bergerak dengan realisme tinggi, menciptakan pengalaman sinematik yang menarik dan tak terbatas.

Berbagai aspek hadir memberikan pengalaman yang unik dan mendalam bagi para penikmat film. Salah satunya adalah akting tokoh utama yang menggiring jalannya sebuah cerita. Wells (1998) berpendapat bahwa akting merupakan satu konsep yang menarik untuk merepresentasikan hubungan antara figur, objek, dan lingkungan, dengan sang animator. Akting tidak hanya semata-mata tentang ekspresi wajah, melainkan juga gestur tubuh. Gestur tubuh merupakan sarana yang digunakan para pembuat film sebagai sarana untuk berkomunikasi secara visual kepada penonton.

Kepentingan akting atau gerakan tokoh dalam menggiring jalannya sebuah cerita, melahirkan teknologi bernama *motion capture*. Menurut Kitagawa (2020) *Motion Capture (mocap)* adalah proses peniruan atau perekaman gerak manusia, hewan, dan benda mati sebagai data tiga dimensi. Dengan teknologi ini, animator dapat mereproduksi gerakan dengan presisi tinggi, dan menciptakan animasi yang realistis dengan waktu yang singkat.

Penelitian ini mengeksplorasi perancangan gerakan tubuh tokoh utama film animasi 3D “Take Away” yang menggunakan *motion capture*. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang penggunaan teknologi ini dalam meningkatkan pengalaman sinematik dengan realisme yang tinggi.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini mengangkat permasalahan berikut:

1.2. BATASAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis memiliki batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Animasi gerakan tubuh tokoh utama dalam film 3d “Take Away”, yaitu Samuel
2. Animasi pada *scene 2 shot 10* dan *scene 2 shot 15* yang berupa adegan pencurian
3. Proses perancangan gerak tubuh tokoh utama dalam film animasi 3D “Take Away” sesuai dengan karakteristiknya yang menggunakan teknik *motion capture*.
4. Prinsip animasi *anticipation*, *timing* dan *follow through & overlapping action*

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis proses perancangan animasi gestur tubuh tokoh utama sebagai pencopet, dalam film animasi 3D “Take Away”, yang menggunakan teknik *motion capture*. Diharapkan tulisan ini dapat memberikan wawasan kepada para pembacanya tentang bagaimana merancang gerak tubuh tokoh dalam menyampaikan suatu adegan.