

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Motion capture, atau sering disingkat *mocap*, adalah teknik yang digunakan untuk merekam pergerakan manusia atau objek dan menerjemahkannya ke dalam format digital.[6] Dalam proses ini, aktor mengenakan perangkat seperti sensor atau marker yang ditempatkan pada tubuh, yang kemudian dilacak oleh perangkat untuk menangkap gerakan secara *real-time*. Data yang diperoleh digunakan untuk menghasilkan animasi. *Motion capture* dengan mocopi memanfaatkan ukurannya yang kecil sehingga mudah untuk dikenakan dan animasi yang dihasilkan akan menyerupai manusia pada karakter.[6]

MSV Studio merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang animasi dan telah menghasilkan puluhan animasi berskala global serta berbagai animasi Intelektual properties seperti *Ajisaka* dan *Battle of Surabaya*. MSV juga membuat program *bootcamp* pencangkakan *intelektual properties* yang dibuat dari sekelompok animator independen untuk dapat menghasilkan produk animasi. Salah satunya yaitu animasi 3D prolog pada game *Redemption Of Souls* yang di produksi oleh tim *Mono Stereo*. Animasi ini berformat 3D bergaya *anime*. Animasi ini bercerita tentang mainan yang berubah menjadi besar dengan menyerap energi kehidupan manusia. Dalam cerita banyak menggunakan pergerakan yang cukup detail dan kompleks.

Melihat uraian di atas maka penulis menggunakan teknik *Motion Capture* dalam membuat animasi tersebut. Banyaknya gerakan berlari, Gaya berbicara, dan banyak gestur tubuh lainnya yang ekspresif, teknik *Motion Capture* dinilai tepat untuk digunakan. Dalam animasi, *Motion Capture* merekam langsung gerakan aktor manusia sehingga menghasilkan animasi yang kompleks, mencakup detail halus seperti gestur tangan, dan perubahan postur tubuh, yang terkadang sulit dicapai melalui metode tradisional. Selain itu, dibandingkan dengan animasi *keyframe* manual, *mocap* memungkinkan Penulis membuat animasi kompleks

dalam waktu yang jauh lebih singkat. Melihat hal tersebut maka penulis menggunakan teknik *Motion Capture* untuk membuat animasi tersebut.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis mencoba membuat konsep film animasi 3D dengan teknik Motion capture. Maka dari itu Penulis mengambil judul “*Pembahasan Teknik Motion Capture Pada Animasi 3D Game Redemption Of Souls*”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, berikut adalah rumusan masalah untuk penelitian ini: “*Bagaimana Pembahasan Teknik Motion Capture Pada Animasi 3D Game Redemption Of Souls?*”

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penulis akan memfokuskan batasan masalah pada:

1. Teknik Yang Digunakan *Motion Capture*
2. Materi yang diangkat adalah penganimasian berjalan, berlari, *Lucius* terbentur mainan jatuh, *Sirena* yang baru tersadar, *Odin* menginjak
3. Pengujian dilakukan oleh ahli 3D dan ahli industri dari MSV Studio.
4. Yang diuji adalah kinerja dan hasil implementasi teknik *Motion Capture*.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan keilmuan teknik dalam sebuah penelitian bidang animasi.
2. Membuat sebuah scene dalam animasi 3D game *Redemption Of Souls*.
3. Menerapkan teknik *Motion Capture* dalam pembuatan animasi 3D game *Redemption Of Souls*.