

5. KESIMPULAN

Penggunaan *motion capture* yang mencakup *full-body capture* dan *face capture* pada pembuatan film animasi pendek “Ayu (Adjektiva)” sangatlah bermanfaat. Kedua hal tersebut membantu penulis dalam menunjukkan ekspresi emosi dari sang tokoh utama. Walaupun terdapat beberapa penyesuaian pada tokoh demi mencapai persyaratan tertentu, namun metode animasi dengan *motion capture* sangatlah mempercepat proses kerja animasi dengan kualitas yang maksimal. Tanpa bantuan alat *motion capture*, gerakan tari tokoh pada film ini tidak akan dapat ditampilkan sebaik hasil yang telah diproduksi. Proses pengambilan gerakan pun terbilang cukup mudah dan lebih efisien daripada proses animasi manual yang cukup memakan waktu. Namun terdapat beberapa kekurangan seperti kesan *exaggeration* yang kurang terlihat serta gerakan tokoh yang terlihat cenderung realistis apabila tidak diproses lagi. Namun untuk kasus pada film ini, hal tersebut dapat diatasi dengan melakukan penyesuaian pada hasil *motion capture*-nya. Berhubung gerakan tokoh mencakup banyak tarian yang pada akhirnya lebih baik dianimasikan dengan bantuan *motion capture* sehingga keindahan dan estetika tarian dapat muncul dengan baik.

Seperti layaknya metode *motion capture*, teknik pengambilan gerakan wajah menggunakan aplikasi *Live Link Face* sangatlah membantu penulis dalam menciptakan ekspresi wajah yang sesuai dengan emosi yang dituju. Penggunaan *face capture* pun terbilang cukup mudah. Data *tracking* wajah dapat diperoleh dengan merekam wajah menggunakan *smartphone* iOS, kemudian mengirim file data *tracking*-nya ke dalam *software* 3D Blender. Tanpa bantuan *face capture*, proses penganimasian akan memakan waktu yang lama dan kualitasnya belum tentu dapat ditampilkan secara maksimal.

Kombinasi penggunaan *motion capture* dan *face capture* menghasilkan animasi yang halus dan menarik untuk dilihat. Dalam menari, gerakan dan mimik wajah sangatlah penting. Sedangkan hal tersebut menjadi tantangan tersendiri pada dunia animasi. Hadirnya teknologi *mocap* dan *facecap*, nyatanya memudahkan animator dalam menggapai tembok tantangan tersebut. Jiwa yang ada dalam penari

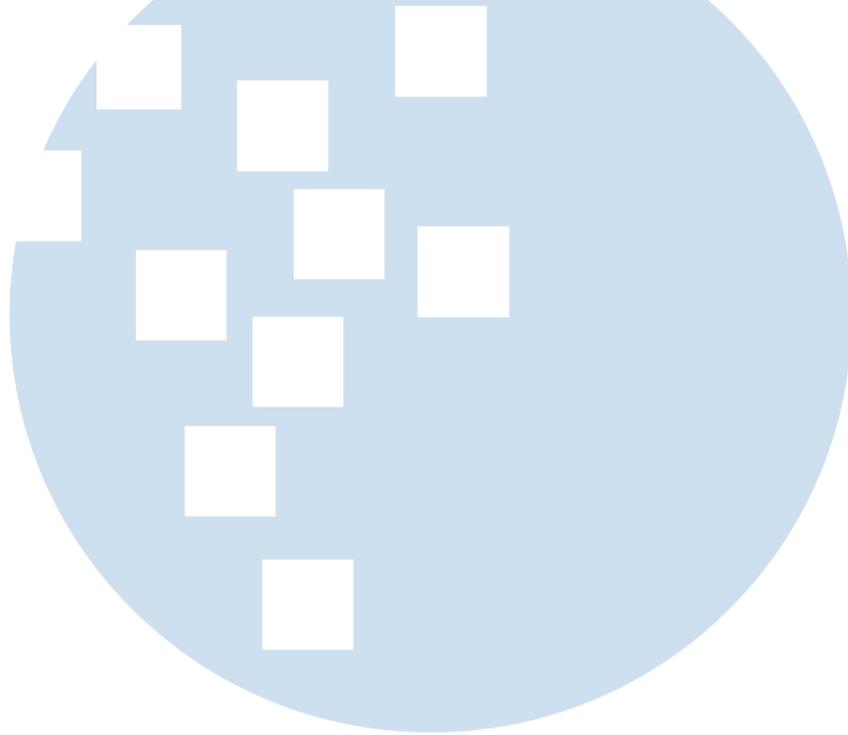
dapat ditanamkan ke dalam gerakan tokoh secara lebih akurat dibandingkan dengan proses penganimasian manual. Hanya saja, seperti yang telah disebutkan, terdapat beberapa kekurangan pada hasil *motion capture* seperti gerakan yang terlalu realistis dan kurangnya unsur *exaggeration* pada gerakannya. Saran penulis bagi pembaca yang hendak menggunakan *motion capture* ialah, buatlah gerakan yang dilebih-lebihkan pada saat melakukan pengambilan gerakan. Hal itu dapat membantu memberikan ilusi *exaggeration* pada hasil akhirnya.

Penulis menemukan potensi yang besar dalam pengambilan gerakan menggunakan teknologi ini. Berbagai hal dapat dilakukan dengan lebih efektif dan mudah. Hanya saja terbatas pada kepemilikan alat *motion capture* yang dapat dibidang cukup memakan biaya. Namun, penulis juga menemukan alternatif *motion capture* berbasis video dengan *artificial intelligence* yang dapat digunakan secara gratis atau berbayar. Beberapa pengembang seperti Rokoko Video, Deep Motion dan sebagainya, dapat digunakan secara gratis dengan beberapa batasan yang dapat dibuka dengan membayar *subscription*.

Pada akhirnya, setelah melakukan penelitian ini, penulis menemukan beberapa keterbatasan penelitian pada eksperimen yang dilakukan. Salah satu keterbatasan ini berupa padatnya jadwal ketersediaan penggunaan alat *motion capture* di kampus. Selain itu, ketersediaan penyewaan alat *motion capture* di Indonesia pun terbilang sangat sedikit. Kalaupun ada, alat-alat tersebut merupakan kepemilikan perseorangan. Karena hal-hal tersebut, penulis mendapatkan kesulitan untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut. Namun, terlepas dari itu, topik yang dapat dibahas lebih lanjut sangatlah banyak dan bervariasi. Untuk di kesempatan berikutnya, penulis akan mengangkat topik mengenai bagaimana *motion capture* digunakan sebagai sarana pembelajaran tari daerah bagi generasi muda.

Terdapat beberapa saran dari dosen-dosen penguji karya yang melakukan sidang kepada karya penulis. Pertama, animasi yang tercipta masih kurang *smooth* dan bisa dimaksimalkan lebih lagi. Namun, karena mempertimbangkan durasi pengerjaan yang cukup mepet, penulis memasukan revisi tersebut ke dalam saran karya. Kedua, animasi *body mechanic* pada karya bisa diperbaiki lagi, namun

seperti revisi pertama, revisi ini dapat memakan waktu yang cukup banyak, apalagi harus dilakukan proses *render* ulang. Revisi lainnya yang masih dapat dialokasikan waktunya dilakukan oleh penulis agar hasil karya lebih baik lagi.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA