

1. LATAR BELAKANG

Indonesia memiliki harta karun berupa budaya dan tradisi yang bermacam-macam. Budaya pada setiap daerah dan provinsi di Indonesia memiliki ciri khasnya masing-masing yang membedakan identitas setiap daerahnya. Hal ini menjadi aset nasional yang patut dibanggakan dan dikembangkan. Dengan adanya globalisasi, budaya dan tradisi dari berbagai daerah dapat disalurkan dan dipasarkan secara luas, terutama pada pasar internasional. Dari berbagai budaya yang ada di Indonesia, Bali menjadi budaya yang tidak asing bagi banyak masyarakat internasional. Hal ini berhubungan dengan peran Bali sebagai pelaku dunia pariwisata yang besar di Indonesia. Bali sudah tidak asing di mata turis yang pernah datang ke Indonesia. Selain lanskap alam yang luar biasa, budaya dan tradisi disana pun menarik perhatian pendatang yang mengunjungi pulau dewata tersebut.

Untuk mengangkat budaya khas Indonesia ke pasar yang luas, penulis menggunakan budaya tari Bali dan menyisipkannya ke dalam karya animasi untuk diceritakan secara menarik. Animasi adalah sarana penyampaian yang baik karena dapat dirancang dengan mengangkat aspek visual, dramatis, dan estetika. Estetika disini tidak lepas pada kesenian yang terkandung pada berbagai budaya terkait. Kesenian sebagai salah satu unsur kebudayaan, pada dasarnya suatu proses penciptaan keinginan manusia untuk berekspresi menyampaikan gejolak jiwanya didasari atas nilai etis dan estetis (Sustiawati, 2011). Ia pun menambahkan kegiatan seni dapat membantu individu dalam perkembangan estetik, perseptual, intelektual, emosional, daya cipta, dan teknik (hlm.2). Dengan pengaplikasian budaya kesenian pada animasi, penulis percaya nilai yang ingin ditunjukkan dapat diterima oleh siapapun tidak terbatas pada kelompok sosial atau umur tertentu.

Berbicara soal teknis, penulis akan membahas mengenai penggunaan teknologi *Motion Capture* sebagai sarana pendukung pembuatan animasi gerakan Ayu. *Motion Capture (mocap)* menurut Kitagawa (2020) adalah proses pencontohan atau perekaman gerak manusia, hewan, dan benda mati sebagai data tiga dimensi. Ia juga menambahkan bahwa data yang didapat dari hasil *motion capture* dapat digunakan untuk mempelajari gerakan atau memberikan ilusi kehidupan pada model komputer

tiga dimensi (hlm.1). Hal ini berkaitan erat dengan tujuan penulis dalam merancang gerakan tari tokoh Ayu agar memiliki jiwa selayaknya penari yang mendalami tariannya sepenuh hati.

Ayu (Adjektiva) merupakan sebuah karya animasi yang mengisahkan tentang seorang siswi pertukaran pelajar asal Bali yang sedang beradaptasi dengan lingkungan barunya, Amerika Serikat. Tokoh utama, Ayu, tidak terbiasa oleh keadaan budaya dan sosial disana. Namun seiring berjalannya waktu dan keadaan, Ayu beradaptasi dan pada akhirnya dirinya diterima di lingkungan baru tersebut.

Tokoh Ayu pada karya ini merupakan representasi budaya dalam negeri yang bersaing dengan budaya internasional. Tokoh ini merupakan simbolisasi keadaan budaya Indonesia yang berusaha beradaptasi di pasar luar negeri. Ayu membawa tari Bali sebagai sarana pengenalan budaya Indonesia kepada lingkungan barunya, Brooklyn, New York. Ayu yang berumur 20 tahun juga dapat menjadi representasi contoh anak bangsa yang dapat membawa nama harum Indonesia ke luar negeri. Walaupun pada awalnya Ayu tidak percaya diri tentang warisan gerakan tarinya, namun pada akhirnya ia dapat menunjukkan gerakan-gerakan tari Bali dengan kesungguhan hatinya.

Isu kepercayaan diri kerap muncul pada generasi muda masa kini. Banyak orang yang merasa tidak percaya terhadap kemampuan dirinya sendiri dan cenderung menutup diri dari dunia. Sedangkan kepercayaan diri itu dapat dilihat sebagai nilai yang penting dalam diri seseorang. Maka dari itu, harapannya film Ayu (Adjektiva) dapat memberikan perspektif kepada audiens yang merasa berkaitan dengan tokoh Ayu.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berpautan dengan judul yang penulis angkat “Penggunaan *Motion Capture* pada Perancangan Animasi Tokoh Utama dalam Animasi 3D “Ayu (Adjektiva)” dan berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah yang muncul untuk tulisan ini adalah bagaimana penggunaan *motion capture* pada perancangan animasi tokoh utama dalam animasi 3D “Ayu (Adjektiva)”?

Pada tulisan ini, fokus penulis terbatas pada beberapa batasan masalah. Yang pertama, gerakan tokoh utama dari karya ini yaitu tarian tokoh Ayu, yang mengadaptasi tarian Bali Pendet kontemporer. Kemudian yang kedua, teknik pengambilan *motion capture* sebagai acuan gerakan. Adapun batasan tambahan yang berupa *personality* dan tingkat kepercayaan diri pada gerakan tokoh Ayu. Perancangan ini difokuskan pada ekspresi wajah, gestur tubuh dan ritme gerakan tari. Pada penelitian ini, penulis memfokuskan pada *shot* dimana tokoh sedang menari dengan latar dan situasi yang berbeda. Latar dan situasi tersebut nantinya akan mempengaruhi tingkat kepercayaan diri tokoh yang akan dibahas pada tulisan ini.

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan utama dari tulisan ini ialah memaparkan proses perancangan gerakan animasi tokoh Ayu, dengan bantuan penggunaan *motion capture*. Selain itu, tujuan dari karya ini sendiri ialah untuk mempelajari sekaligus memberikan wawasan mengenai penggunaan teknik *motion capture* kepada rekan-rekan *animator* dan teman-teman pembaca.

