

## ABSTRAK

Dalam mendokumentasikan suatu gerakan masih banyak menggunakan foto maupun video untuk mendokumentasikan suatu gerakan yang durasinya panjang maupun pendek tidak menggunakan notasi laban yang merupakan pendokumentasi gerakan yang sudah di akui oleh internasional. Dengan mendokumentasikan gerakan menggunakan metode notasi laban gerakan yang dinotasikan akan lebih detail dan bisa di rekontruksi maupun di pelajari kembali dengan mudah tanpa harus ada aktor itu sendiri. Untuk mendokumentasikan gerakan dibutuhkan seorang aktor dan alat penangkap gerakan yaitu *Kinect* untuk merekam gerakan yang dilakukan oleh aktor. Dari penangkapan menggunakan *Kinect* menghasilkan data digital dengan format file *Biovision Hierarchy* (BVH) yang akan di notasikan menggunakan notasi laban. Notasi yang dihasilkan akan di sinkronisasikan dengan Animasi 3dimensi dan file BVH agar gerakan dan notasi yang dihasilkan tidak berbeda. Guru bisa mengajar murid gerakan yang dilakukan oleh aktor ataupun merekontruksi gerakan yang dilakukan oleh aktor.

Kata Kunci: Gerak, Notasi, Animasi, Laban, Kinect, BVH

## **ABSTRACT**

There are still many uses of photos and videos to document a movement that is both long and short in duration instead of using Laban notation which is a documentary movement that has been recognized internationally. Documenting the movement using the gesture notation method notated the movement will be more detailed and can be reconstructed or easily re-studied without having to have the actor himself. To document the movement, an actor and movement capture device is needed, namely Kinect to record the movements carried out by the actor. From capture using Kinect to produce digital data with the Biovision Hierarchy (BVH) file format which will be notified using Laban notation. The resulting notation will be synchronized with 3dimensional animation and BVH files so that the resulting movements and notations are not different. Teachers can teach students movements carried out by actors or reconstruct movements carried out by actors.

Keywords: Motion, Notation, Animation, Laban, Kinect, BVH