



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

*Facial expression* atau ekspresi wajah adalah salah satu unsur penting dalam diri manusia. Secara natural, wajah manusia dapat menyampaikan banyak pesan seperti emosi, sikap, karakter dan masih banyak lagi (Ekman & Friesen, 2003). Melalui ekspresi wajah, manusia baik secara sadar maupun tidak sadar mengungkapkan apa yang sedang ia pikirkan dan ia rasakan. Pentingnya ekspresi wajah sangat menentukan performa seseorang dalam berkomunikasi dan berinteraksi. Begitu pula dalam bidang animasi, ekspresi wajah karakter memegang peranan yang sangat penting.

Peran ekspresi wajah karakter dalam animasi antara lain memberi informasi mengenai apa yang sedang dirasakan karakter dan memberikan unsur *appealing* dalam karakter. Hal tersebut memungkinkan animator untuk tak selalu memasukkan dialog supaya bisa menyampaikan bagaimana kondisi karakter. Melalui ekspresi wajah pula karakter tampak lebih hidup dan lebih natural sehingga prinsip *appeal* dalam animasi dapat diperoleh. Selain itu penonton sudah pasti ahli membaca ekspresi karena sedari lahir penonton sudah berinteraksi dengan wajah manusia (Ritchie, Callery, & Biri, 2005). Apabila ada kesalahan, tentu penonton akan menyadarinya. Oleh karena itu menjadi penting bagi para *creator* animasi untuk merancang ekspresi wajah bagi karakter animasi yang diciptakannya.

Pencipta animasi tidak boleh hanya sembarang membuat ekspresi wajah saja, namun juga harus merancang dan mendalami tiap jenis ekspresi wajah. Untuk menghasilkan ekspresi wajah dalam animasi 3D, diperlukan teknik *rigging* yang memadai dan sesuai dengan *goal* yang ingin dicapai. Oleh karena itu perlu adanya penelitian dan pembelajaran teknis agar mampu menghasilkan ekspresi-ekspresi yang mampu berkomunikasi secara emosional dengan penonton. Bertolak pada uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan analisis dan penelitian mengenai perancangan *facial rig* untuk menghasilkan ekspresi-ekspresi karakter dalam animasi 3D.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berlandaskan latar belakang yang telah penulis sampaikan, maka rumusan masalah yang dapat diajukan adalah; bagaimana cara merancang *facial rig* untuk menghasilkan berbagai jenis ekspresi wajah karakter dalam animasi 3D berjudul “Omen”?

## **1.3. Batasan Masalah**

Dalam penelitian dan penulisan perancangan, penulis membuat batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. *Rig* yang akan dirancang adalah *rig* wajah untuk karakter manusia bernama Mansar dalam animasi 3D berjudul “Omen”.

2. Dalam merancang ekspresi, penulis akan lebih fokus pada ekspresi yang terdapat dalam *shot-shot close up* karakter yaitu *shot* nomor 12, 14, 16, 38, 64, 57, 59, 79, dan 81.

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian ini antara lain sebagai berikut : Merancang *rig* wajah karakter dengan berbagai teknik untuk menghasilkan berbagai jenis ekspresi wajah untuk memenuhi kebutuhan animasi 3D berjudul “Omen”.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

1. Bagi penulis

Penelitian dan perancangan ini bermanfaat bagi penulis dalam mengerjakan proyek tugas akhir dalam bentuk film pendek serta memberikan ilmu pengetahuan yang lebih mendalam mengenai ekspresi wajah manusia. Melalui penelitian ini pula penulis mendapat pengetahuan baru mengenai teori-teori wajah manusia serta pada bagian teknis *rigging* karakter.

2. Bagi orang lain

Diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi sesama mahasiswa animasi untuk bisa belajar dan menambah pengetahuan baru di bidang *rigging* serta pengaplikasian ekspresi wajah. Juga bagi masyarakat yang tidak terlibat dalam bidang animasi secara khusus, penulis berharap penelitian ini

mampu menambah wawasan baru mengenai wajah manusia serta mengenalkan sebagian kecil proses pembuatan animasi, yaitu proses *rigging*.

### 3. Bagi Universitas Multimedia Nusantara

Manfaat yang diharapkan bagi universitas penulis yakni Universitas Multimedia Nusantara adalah sebagai bentuk sumbangan pengetahuan serta membantu universitas dalam mengembangkan materi pembelajaran di bidang animasi.

