

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Laursen (2012) mengungkapkan bahwa sejak animasi 3 dimensi dibuat untuk pertama kali, animasi pada wajah dan bagaimana cara untuk membuat gerakan muka yang meyakinkan adalah salah satu dari aspek animasi yang banyak diteliti. Pembuatan animasi muka yang realistis adalah hal yang cukup menantang karena kompleksitas dari komunikasi manusia saat berhadapan muka dengan satu sama lain.

Animasi wajah yang baik pada karakter animasi sangat penting untuk menciptakan rasa empati dan menyampaikan emosi karakter tersebut, yang kemudian membuat karakter terlihat semakin meyakinkan. Pada umumnya, manusia dapat membaca bentuk dan gerakan wajah dan mengerti tentang emosi manusia. Ini disebabkan karena pengertian dan kemampuan untuk mengekspresikan emosi sebagai cara untuk bersosialisasi dengan sesama manusia adalah hal yang penting untuk kelangsungan hidup manusia.

Salah satu dari emosi yang terjadi pada manusia adalah ekspresi rasa takut. Freud (1920) menjelaskan rasa takut sebagai reaksi dari bahaya luar yang diperkirakan oleh seorang individual. Rasa takut bergantung pada pengetahuan dan rasa kekuasaan individual terhadap dunia luar. Straker (2016) juga menambahkan bahwa rasa takut dapat menghentikan individu untuk melakukan sesuatu yang berbahaya bagi dirinya. Hal ini mendorong penulis untuk membahas tentang penerapan ekspresi rasa takut pada tokoh animasi 3D milik penulis.

1.2. Rumusan Masalah

Pada Tugas Akhir ini, penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana menerapkan rasa takut yang meyakinkan dalam tokoh animasi 3D?

1.3. Batasan Masalah

Dalam Tugas Akhir ini, penulis membatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

1. *Rigging* yang dibahas adalah *facial rig* karakter 'Gordon' dalam animasi 3D 'Questioning'
2. Gerakan *Lip-Sync* yang dibahas adalah gerakan mulut saat 'Gordon' berdialog
3. Ekspresi yang dibahas adalah ekspresi rasa takut wajah karakter 'Gordon'

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

Menerapkan ekspresi rasa takut yang meyakinkan pada tokoh Gordon dalam animasi 'Questioning'.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam Tugas Akhir ini, penulis akan menggunakan studi literatur dan observasi. Studi literatur digunakan untuk mengamati dan menganalisa hal hal yang mempengaruhi munculnya rasa takut, gerakan muka manusia pada sistem *FACS*, kepribadian manusia serta *facial rigging* dan *lip-sync* pada karakter animasi dan cara penerapannya dalam tokoh animasi.

Setelah itu penulis akan melakukan observasi terhadap karya yang sudah ada dan relevan dengan topik bahasan penulis dan menghubungkannya dengan studi literatur yang telah penulis lakukan.

