

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Setiap manusia memiliki karakter wajah yang berbeda-beda karena wajah menjadi salah satu alat pengenalan antara manusia dengan manusia lainnya, selain dengan nama yang mereka miliki. Wajah adalah salah satu ciri manusia yang paling menonjol, paling dikenal, dan paling diingat (Adhe Firmansyah, 2010:27). Karena itulah wajah menjadi hal pertama yang diperhatikan saat seseorang berpacaran ataupun berkenalan.

Tahun 1960-an, psikolog dari AS, Paul Ekman, menemukan bahwa wajah adalah instrumen yang sangat efisien untuk komunikasi. Mimik wajah menjadi salah satu pendukung komunikasi seseorang terhadap lawan bicaranya, karena dengan mimik wajah yang diperlihatkan oleh lawan bicaranya, seseorang lebih mudah untuk memahami apa yang dipikirkan oleh lawan bicaranya tersebut sehingga lebih mudah untuk memberikan timbal balik yang sesuai.

Wajah terdiri dari mata, alis, dahi, hidung, pipi, bibir dan juga dagu, di mana setiap bagian pada wajah memiliki fungsinya sendiri-sendiri dalam menggambarkan suatu keadaan. Seperti halnya, apabila mata menatap pandangan kosong ke satu arah, dahi berkerut dan mulut yang terdiam, seseorang dapat menerjemahkan bahwa orang tersebut sedang berpikir dan apabila mata terbelalak dengan mulut sedikit terbuka dapat diartikan bahwa orang tersebut terkejut.

Tanpa disadari hanya dengan mimik wajah, seseorang telah memberikan isyarat bagaimana suasana hati ataupun pikiran yang mereka rasakan. Mimik

wajah terlihat secara spontan sesuai dengan apa yang mereka lakukan ataupun rasakan. Namun, tak semua orang dapat menggambarkan perasaan yang mereka rasakan dengan mimik wajah karena sebagian orang lebih memilih untuk menyembunyikannya dalam hati mereka.

Dalam sebuah film animasi 2 dimensi pun mimik wajah dari karakter yang ada dalam cerita sangat mendukung keberhasilan dari film tersebut. Mimik wajah menggambarkan emosi yang sedang dialami oleh karakter dan dengan mimik wajah karakter film animasi 2 dimensi juga dimaksudkan untuk membawa emosi penonton ke dalam emosi karakter tersebut. Hal tersebut dimaksudkan apabila emosi dari karakter animasi dan penonton menjadi satu, maka lebih besar kemungkinan semakin membuat penonton untuk lebih penasaran apa yang akan dilakukan dan terjadi selanjutnya dengan karakter film animasi yang ditontonnya.

Mimik wajah meliputi dari bahasa mata, mulut, alis, dahi ataupun semua yang berada di wajah karakter karena semuanya saling mendukung. Mimik wajah dalam sebuah animasi juga meliputi gerak mulut si karakter dengan suara yang diucapkannya. Gerak mulut karakter dalam sebuah film animasi saat berbicara ataupun dalam merasakan sesuatu diharapkan sesuai dengan ucapan dan yang terjadi dengan si karakter tersebut.

Dengan mimik wajah karakter yang baik dalam sebuah film animasi, lebih mendukung untuk dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dari film tersebut kepada penonton. Demikian juga dalam film animasi "You are My Everything", mimik wajah karakter sangat diperlukan untuk mendukung dari kualitas dan pesan film tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut di atas maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut, bagaimana membuat mimik wajah pada karakter film animasi 2 dimensi "You are My Everything" ?

## 1.3 Batasan Masalah

- 1) Durasi minimal 5 menit.
- 2) Software yang digunakan, yaitu Adobe Flash CS3 Professional, Adobe Premiere Pro CS3, dan Audacity.
- 3) Film menggunakan animasi 2 dimensi.

## 1.4 Tujuan Penelitian

- 1) Menghasilkan sebuah film animasi 2 dimensi yang bisa memberikan manfaat positif bagi yang menonton.
- 2) Menerapkan ilmu pengetahuan yang pernah diperoleh pada saat kuliah.

## 1.5 Manfaat Penelitian

- 1) Bagi Penulis
  - a) Sebagai salah satu syarat kelulusan program studi Strata I jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

- b) Memperoleh pengalaman dan menambah wawasan ilmu dalam perancangan film animasi 2 dimensi.
- 2) Bagi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
    - a) Memperkaya referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk laporan skripsi bagi mahasiswa yang sedang mengambil atau menyusun skripsi.
    - b) Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan skripsi.

#### 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan, yaitu:

- 1) Analisis mimik wajah, yaitu menganalisis mimik wajah apa saja yang akan dibutuhkan dalam pembuatan film.
- 2) Perancangan, yaitu merancang aspek-aspek apa saja yang akan digunakan dalam pembuatan film.
- 3) Implementasi, yaitu penerapan pada film sesuai dengan analisis dan perancangan yang sebelumnya telah dibuat.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### **Bab I- Pendahuluan**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

### **Bab II–Dasar Teori**

Menguraikan teori-teori yang mendasari dan mendukung tentang animasi dan menguraikan tentang tool/software yang digunakan dalam pembuatan film animasi.

### **Bab III- Analisis dan Perancangan**

Bab ini membahas tentang membuat analisis mimik wajah, tema, menulis logline, sinopsis, storyboard dan rancangan karakter.

### **Bab IV –Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini menjelaskan implementasi dari analisis dan perancangan yang telah dibuat serta proses pembuatan film animasi 2 dimensi dari proses produksi hingga pasca produksi.

### **Bab V - Penutup**

Bab ini akan menguraikan tentang kesimpulan dan saran film animasi 2 dimensi yang dibuat.