

ABSTRAK

Pengolahan citra dalam pemanfaatan teknologi digital khususnya dalam pengolahan citra sangat berkembang dan kerap menjadi kebutuhan masa kini. Salah satunya adalah Proses perubahan bentuk pada suatu citra yang dikenal dengan istilah *morphing*. Proses *morphing* terjadi konstruksi dari sejumlah objek yang menggambarkan transisi berangsur-angsur dari suatu objek ke objek lainnya. Proses perubahan bentuk ini banyak digunakan pada aplikasi di bidang hiburan, animasi komputer, *visualisasi* ilmiah dan pendidikan. Untuk menghasilkan sebuah citra *morphing* maka diperlukan sebuah aplikasi pembuatan citra *morphing* supaya mudah dan cepat dalam menghasilkan citra *morphing* terhadap gambar bertipe *.jpg dan *.bmp (bitmap). Aplikasi dirancang dengan menggunakan metode *mesh morph* (*triangle morph*) yaitu pembuatan *morphing* gambar dengan pola mesh maka akan menghasilkan citra sesuai dengan sudut *morphing* yang diinginkan. Aplikasi teknik *morphing* digunakan untuk pengubahan citra pada wajah manusia yang terdiri dari citra asal dan citra tujuan. Pengubahan *morphing* dimulai dari citra wajah asal dengan perlahan-lahan akan dirubah ke citra tujuan sehingga akan menghasilkan citra dengan teknik *morphing*.

Kata kunci : Citra, *Morphing*, *Mesh Morph*, Animatif, Citra Asal, Citra Tujuan