

1. LATAR BELAKANG

Animasi merupakan salah satu bentuk film yang digemari oleh berbagai kalangan karena memiliki *visual* yang dapat dinikmati oleh penontonnya (Novianus, 2023). Dalam beberapa dekade ini, animasi telah mengalami banyak perkembangan dan inovasi baru. Novianus (2023) juga menjelaskan salah satu perkembangannya adalah dengan adanya jenis animasi baru berupa animasi 3D yang berbasis digital yang berkembang dari jenis animasi sebelumnya yaitu 2D dan tradisional. Perkembangan pesat yang terjadi pada media animasi juga disebabkan oleh sifat visioner dari para *filmmakers* untuk terus membuat terobosan baru berupa penyajian visual yang unik dan autentik kepada audiens (Lukmanto, 2018).

Penulis akan membuat animasi berjudul *Bubur Fight*, animasi *Bubur Fight* merupakan sebuah animasi pendek yang memiliki gaya *stop motion*. Menurut Purwaningsih (2020) animasi *stop motion* adalah animasi gambar bergerak dengan cara melakukan foto terhadap *object* yang lalu disatukan ke dalam bentuk video yang akan membuat sebuah ilusi gerakan. Dari penjelasan di atas *stop motion* merupakan teknik ilusi yang menciptakan sebuah gaya animasi yang bergerak secara patah. Teknik animasi *stop motion* bisa diaplikasikan kedalam *computer generated image*, dengan menciptakan ilusi *stop motion* dalam animasi digital dan menciptakan animasi bergaya *stop motion*.

Di dalam *project Bubur Fight*, penulis berperan sebagai *animator* yang mengerjakan setiap teknis animasi seperti pergerakan tokoh, ataupun pergerakan benda. Sebagai *animator* penulis memasukan empat prinsip animasi agar bisa menciptakan sebuah ilusi animasi *stop motion* seperti *pose to pose*, *timing*, *exaggeration*, dan juga antisipasi. Terdapat beberapa teori pendukung seperti teori *martial art* dan teori *stop motion* yang digunakan penulis untuk mempermudah penulis menganimasikan setiap *shot* yang dikerjakan.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang teknis animasi tokoh Jaka dalam animasi *Bubur Fight* ?

1.2. BATASAN MASALAH

Topik pembahasan dalam skripsi akan dibatasi pada adegan pertarungan tokoh Jaka.

1. Penulis akan berfokus pada dua *shot* yang berbeda, yaitu *scene 2 shot 38* dan *scene 6 shot 12*. Dari kedua *shot* yang dipakai sebagai topik bahasan.
2. Penulis akan membatasi penelitian pada dua jenis gerakan yang berbeda, yaitu gerakan menyerang dan gerakan menghindar.
3. Penulis akan memakai 4 teori prinsip animasi yaitu *pose to pose*, *timing*, *exaggeration*, antisipasi.
4. Beladiri yang digunakan adalah berjenis kungfu dan taekwondo.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian yang ada untuk menjelaskan bagaimana perancang teknis animasi tokoh Jaka dalam animasi *Bubur Fight*.

