

1. LATAR BELAKANG

Karya film animasi 3D merupakan salah satu media yang dapat menggambarkan visual dengan detail yang rumit seperti tekstur, *lighting*, dan bentuk tokoh. Film animasi *Bubur Fight* memanfaatkan media 3D tersebut dalam membentuk visual yang serupa dengan *stop-motion* tradisional. Efek 3D *fake stop-motion* tersebut menunjukkan bahwa animasi *stop-motion* dapat direplikasikan menggunakan teknologi aplikasi 3D. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dapat menjadi jalan alternatif dalam memproduksi animasi *stop-motion*. Salah satu aspek 3D yang harus diperhatikan untuk membuat visual *fake stop-motion* tersebut adalah desain tokoh. Desain tokoh dapat menunjukkan visualisasi peran dan sifat karakter yang komplemen dengan lingkungan ceritanya. Menurut Lukmanto dan Johanna (2019), *gesture* tokoh dapat mendukung visualisasi karakter yang melengkapi desain tokoh. Oleh karena itu, desain tokoh yang dilakukan dalam penelitian ini dirancang untuk melengkapi sifat tokoh yang bergerak seperti *puppet*. Pergerakan *puppet* para tokoh dibuat untuk memberikan visual eksagerasi pertarungan yang terjadi dalam konflik perbedaan pendapat antar tokoh. Alasan utama topik ini dipilih adalah karena penulis ingin menyampaikan bagaimana berpengaruhnya desain tokoh dalam cerita dengan menunjukkan proses teknis pembentukan visual tokoh dalam film animasi *Bubur Fight*.

Dalam penelitian ini, penulis akan menjabarkan berbagai aspek dari desain karakter yang dilakukan langsung dalam proyek produksi film animasi *Bubur Fight*. Menurut Diva dan Purwaningsih (2018), bentuk desain karakter dapat memberikan efek visual yang lebih imersif dalam narasi cerita dan dapat dimodifikasi untuk mempermudah proses teknis animasi. Oleh karena itu, desain tokoh film animasi *Bubur Fight* mengambil konsep *fake stop-motion* sebagai referensi untuk kesan *stop-motion* tradisional dan mempermudah dalam membuat animasi rumit seperti *action* bertarung. Hal ini juga dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan baru bagi kelompok produksi dibalik film animasi *Bubur Fight* karena karya animasi ini membawa berbagai aspek visual yang dikemas dengan aksi karakter 3D *fake stop-motion* berbentuk *puppet*.

1.1. RUMUSAN MASALAH

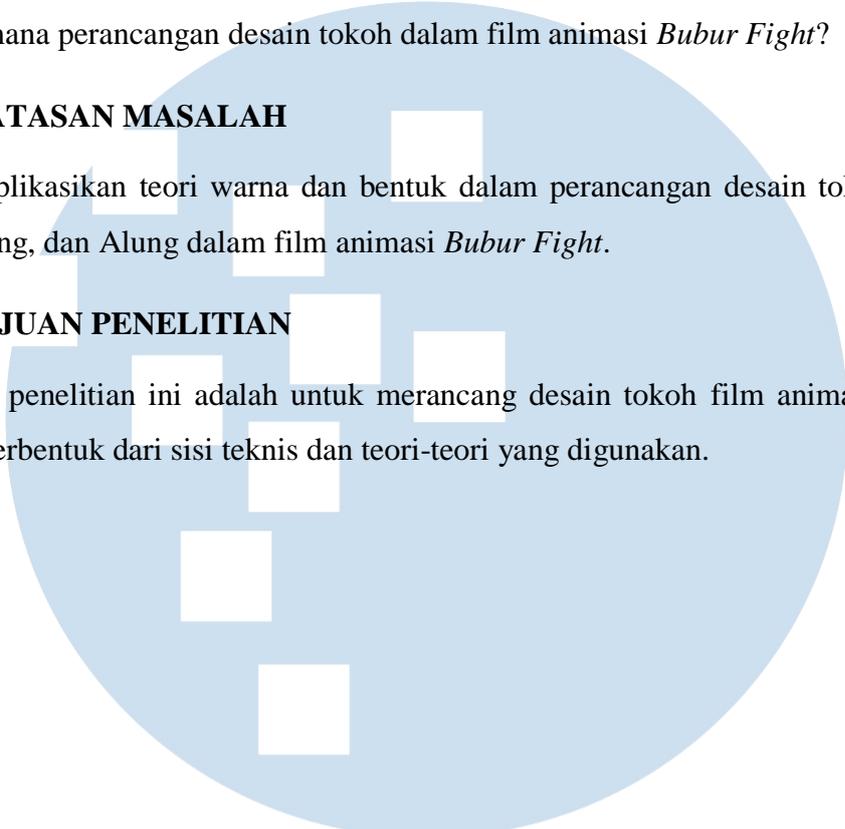
Bagaimana perancangan desain tokoh dalam film animasi *Bubur Fight*?

1.2. BATASAN MASALAH

Mengaplikasikan teori warna dan bentuk dalam perancangan desain tokoh Jaka, Bambang, dan Alung dalam film animasi *Bubur Fight*.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang desain tokoh film animasi *Bubur Fight* terbentuk dari sisi teknis dan teori-teori yang digunakan.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape on the left and a stylized 'M' shape on the right, both composed of white rectangular blocks. The background of the logo is a light blue circle.

UMMN

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A