

5. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil praktek perancangan desain tokoh *Bubur Fight*, terbentuk desain untuk tiga tokoh yaitu Jaka, Bambang, dan Alung. Dari pengalaman tersebut, dapat dikatakan bahwa penulis berhasil mengaplikasikan teori-teori yang digunakan untuk merancang desain para tokoh *Bubur Fight*. Perancangan desain tokoh dimulai dari pembuatan berbagai *draft* 2D menggunakan aplikasi menggambar yang kemudian diaplikasikan dalam tahap produksi 3D (*modeling*, *rigging*, dan *animating*). Dengan menggunakan film *Hidari* sebagai referensi utama, perancangan desain para tokoh *Bubur Fight* memiliki unsur yang sama, yaitu bentuk tubuh yang serupa dengan *puppet* kayu. Dalam tahap perancangan *draft* tersebut, terbentuk desain para tokoh *Bubur Fight* berdasarkan dari *three dimensional character* mereka dan sisi teknis *lighting* yang akan mempengaruhi animasi para tokoh tersebut. Tokoh Jaka memiliki penampilan seorang petarung yang lincah, kuat, dan pemberani. Perancangan desain Jaka dibuat untuk memberikan gambaran karakternya sebagai tokoh protagonis yang memiliki prinsip yang berbeda hingga berani untuk melawan dengan Bambang. Tokoh Bambang memiliki desain yang menggambarkan seorang gangster yang egois dan berbahaya. Hal tersebut membuat Bambang tampil sebagai tokoh antagonis yang dapat mengancam orang lain dengan kekuatan fisiknya. Desain pada tokoh Alung mencerminkan posisinya sebagai karakter yang netral dalam konflik yang terjadi dalam cerita *Bubur Fight*. Perancangan desain ketiga tokoh tersebut juga diperhitungkan dari pergerakan bela diri dalam adegan *action* film *Bubur Fight*, sehingga pergerakan tokoh-tokoh yang muncul dalam film *fake stop motion Bubur Fight* terlihat lebih baik dari segi estetika dan teknis animasinya.

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