

## INTISARI

Wanarata Fest adalah sebuah acara budaya yang diselenggarakan di Desa Karangmangu dengan tujuan memperkenalkan potensi budaya dan kearifan lokal kepada masyarakat luas. Dalam mendukung penyampaian identitas dan potensi desa acara tersebut, diperlukan media visual yang mampu memberikan kesan awal yang kuat dan representatif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang animasi bumper 3D sebagai media identitas visual Wanarata Fest yang menampilkan unsur budaya dan karakter Desa Karangmangu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang meliputi tahapan konsep, perancangan, pengumpulan material, perakitan (*assembly*), dan pengujian. Pada tahap perancangan, pemilihan elemen visual seperti gunung wayang, kuda kepang, rumah joglo, dan pepohonan jati didasarkan pada hasil observasi dan wawancara dengan pihak desa untuk merepresentasikan identitas budaya lokal. Pengujian dilakukan menggunakan metode *User Acceptance Testing* (UAT) dengan melibatkan panitia dan perangkat desa sebagai responden. Dari hasil pengujian menunjukkan bahwa animasi bumper 3D mendapat tingkat penilaian dan penerimaan yang sangat positif, di mana seluruh indikator penilaian berada pada kategori sangat sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa animasi bumper 3D yang dirancang mampu merepresentasikan identitas visual Wanarata Fest serta layak digunakan sebagai media pembuka acara dan berpotensi digunakan kembali pada penyelenggaraan berikutnya. Dengan demikian, animasi bumper 3D dapat menjadi solusi media visual yang efektif dalam mendukung citra dan identitas acara berbasis budaya lokal.

Kata kunci: animasi bumper 3D, identitas visual, Wanarata Fest, MDLC, User Acceptance Testing.

## **ABSTRACT**

*Wanarata Fest is a cultural event held in Karangmangu Village with the aim of introducing the potential of local culture and wisdom to the wider community. To support the delivery of the village's identity and potential, visual media are needed that can create a strong and representative first impression. This research aims to design a 3D bumper animation as a visual identity for Wanarata Fest, showcasing the cultural elements and character of Karangmangu Village. The method used in this research is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which includes the stages of Concept, design, material collection, assembly, and testing. During the design stage, the selection of visual elements such as gunungang wayang (wayang puppets), kuda kepang (horse-drawn carriages), joglo houses, and teak trees was based on observations and interviews with village officials to represent local cultural identity. Testing was conducted using the User Acceptance Testing (UAT) method, involving the committee and village officials as respondents. The test results indicate that the 3D bumper animation received very positive ratings and acceptance, with all assessment indicators falling within the "very appropriate" category. This demonstrates that the designed 3D bumper animation is capable of representing the visual identity of Wanarata Fest and is suitable for use as an opening media for the event, with the potential for reuse in future events. Thus, 3D bumper animation can be an effective visual media solution in supporting the image and identity of local culture-based events.*

*Keywords: bumper animation, visual identity, Wanarata Fest, MDLC, User Acceptance Testing.*