

1. LATAR BELAKANG

PT. Ruang Raya Indonesia atau yang lebih diketahui sebagai Ruangguru adalah sebuah perusahaan teknologi edukasi terbesar di Indonesia yang menyediakan layanan pendidikan dan materi pelajaran sesuai dengan kurikulum sekolah terkini melalui aplikasi yang dapat diakses di mana pun kapan pun dengan harga terjangkau. Salah satu produk dalam aplikasi Ruangguru yang memikat banyak peminat adalah video pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan penggunaan animasi dalam penjelasan materi. Dalam upayanya untuk memberikan pengalaman yang jauh lebih baik lagi kepada para penggunanya, Ruangguru mencoba konsep baru yang digunakan dalam video pembelajarannya, yakni penggunaan serial animasi beserta *game* interaktif guna memotivasi para pengguna, khususnya yang berada di kelas 4 sampai 6 SD dalam mempelajari materi tertentu.

Serial animasi “Belajar Bersama Dafa Lulu” merupakan sebuah serial animasi yang diproduksi dengan teknik 2d puppet limited animation dengan motion graphics. Serial ini menceritakan kisah seputar 7 sekawan yang mendapatkan kekuatan *superhero* dari 7 batu sakti, yakni Dafa, Lulu, Bona, Made, Dira dan Cika yang bertarung dengan para villain yang mengajarkan mereka tentang materi terkarit topik yang sedang dibahas.

Dalam proses produksi serial animasi tersebut, diperlukan pemilihan visualisasi dengan gaya tertentu agar dapat menyampaikan sebuah pesan dengan lebih baik. Maka dari itu, penulis akan membahas proses perancangan karakter kembali ke dalam *style visual* yang berbeda dari sebelumnya, dalam kasus ini menjadi *style chibi*. Dalam perancangan ini, penulis mempunyai rumusan masalah sebagai berikut, bagaimana penerapan *style chibi* dalam perancangan asset karakter *villain video learning project* Ruangguru. Rumusan masalah ini dibatasi oleh tokoh Bang Unan dan Bro Nies serta perubahan proporsi yang dilakukan guna penerapan *style chibi* pada kedua karakter tersebut, yakni proporsi tubuh, kepala dan mata.