

**PERANCANGAN TOKOH 3D SUBBY DAN SALLY UNTUK
ANIMASI E-LEARNING “MNS: BELAJAR BERSAMA
SUBBY”**



SKRIPSI PENCIPTAAN

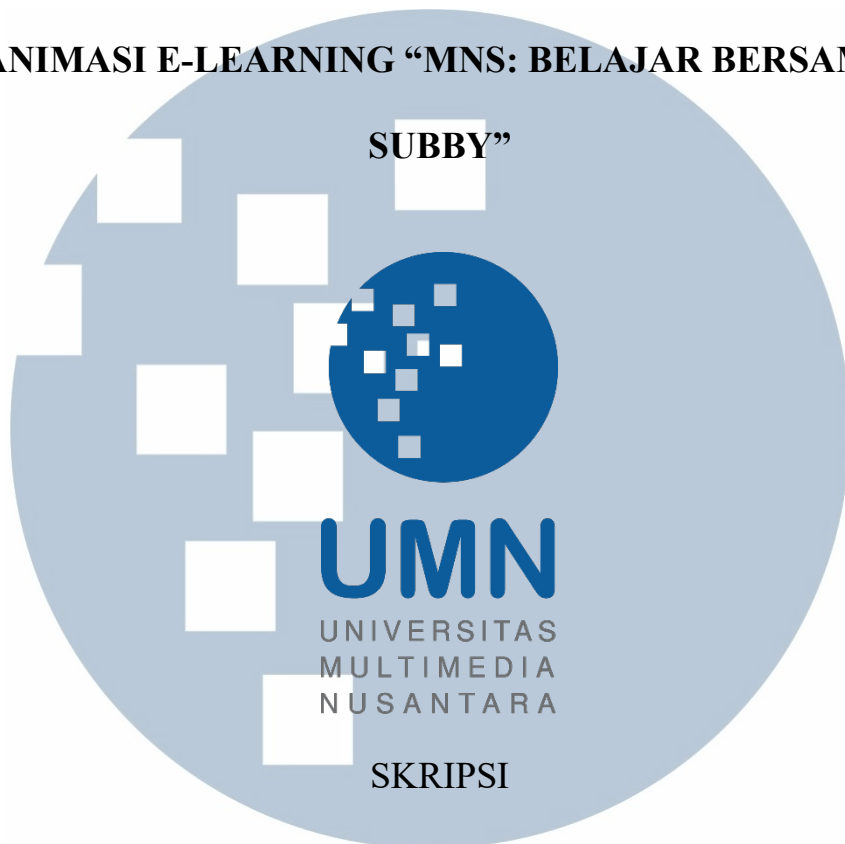
**Davin Edbert
00000055479**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

PERANCANGAN TOKOH 3D SUBBY DAN SALLY UNTUK

ANIMASI E-LEARNING “MNS: BELAJAR BERSAMA

SUBBY”



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

Davin Edbert

00000055479

PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Davin Edbert

Nomor Induk Mahasiswa : 00000055479

Program studi : Film

Skripsi dengan judul:

PERANCANGAN TOKOH 3D SUBBY DAN SALLY UNTUK ANIMASI E-LEARNING “MNS: BELAJAR BERSAMA SUBBY”

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 30 Mei 2025

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA
(Davin Edbert)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

PERANCANGAN TOKOH 3D SUBBY DAN SALLY UNTUK ANIMASI E-LEARNING “MNS: BELAJAR BERSAMA SUBBY”

Oleh

Nama : Davin Edbert

NIM : 00000055479

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Senin, 2 Juni 2025

Pukul 10.00 s.d 11.30 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang

Penguji

Fachrul Fadly, S.Ked., M.Sn.
0311097401

Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc.
0323099203

Pembimbing

Angelia Lionardi, S.Sn, M.Ds.
0414129203

Ketua Program Studi Film

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
0328097503

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Davin Edbert
NIM : 00000055479
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN TOKOH 3D SUBBY
DAN SALLY UNTUK ANIMASI E-
LEARNING “MNS: BELAJAR BERSAMA
SUBBY”

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 3 Juni 2025

(Davin Edbert)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk dipublikasikan ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan Skripsi Penciptaan ini dengan judul: “PERANCANGAN TOKOH 3D SUBBY DAN SALLY UNTUK ANIMASI E-LEARNING “MNS: BELAJAR BERSAMA SUBBY” Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi penciptaan ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Angelia Lionardi, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Fabian Daniel, sebagai teman dan rekan kerja di Frentz Media yang banyak meluangkan waktu untuk membantu menyelesaikan karya tugas akhir ini.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga skripsi penciptaan ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 30 Mei 2025

(Davin Edbert)

PERANCANGAN TOKOH 3D SUBBY DAN SALLY UNTUK

ANIMASI E-LEARNING “MNS: BELAJAR BERSAMA

SUBBY”

(Davin Edbert)

ABSTRAK

Desain tokoh merupakan elemen krusial dalam pembuatan karya animasi, khususnya yang memiliki tujuan edukatif. Penelitian akan membahas mengenai perancangan tokoh Subby dan Sally dalam film hybrid "MNS: Belajar bersama Subby" yang menggabungkan animasi 3D serta live-action untuk menyampaikan pesan mengenai kepedulian terhadap lingkungan bawah laut. Perancangan tokoh mengacu pada teori *three-dimensional character* dan teori bentuk menurut Bryan Tillman (2019), konsep antropomorfisme menurut Edwards dan Shafer (2022), serta teori warna Johannes Itten dalam Miketić et al. (2023). Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan data diperoleh melalui studi literatur dan observasi referensi visual, termasuk analisis tokoh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perancangan tokoh memerlukan pertimbangan mendalam terhadap elemen desain seperti bentuk, warna, serta karakterisasi. Karakterisasi mencakup aspek internal (sifat, tujuan, emosi, dan kedalaman tokoh) serta aspek eksternal (tampilan fisik tokoh). Aspek-aspek tersebut berperan penting dalam menentukan kualitas dan daya tarik tokoh yang dirancang. Hasil akhir skripsi berupa rancangan dua tokoh dengan karakteristik fisik dan emosional yang terdefinisi dengan baik. Keduanya memiliki tampilan visual yang sederhana namun efektif dalam menampilkan kesan riang dan penuh rasa ingin tahu, sesuai dengan tujuan edukatif film.

Kata kunci: Desain Tokoh 3D, Blender 3D, Film *Hybrid*,

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

**3D CHARACTER DESIGN OF SUBBY AND SALLY FOR
E-LEARNING ANIMATION "MNS: BELAJAR BERSAMA**

SUBBY"

(Davin Edbert)

ABSTRACT

Character design is a crucial element in the creation of animated works, especially those with an educational purpose. This research will discuss the character design of Subby and Sally in the hybrid film MNS: Learning with Subby, which combines 3D animation and live-action to convey a message of environmental awareness about the underwater world. The character design refers to the three-dimensional character theory and form theory by Bryan Tillman (2019), the concept of anthropomorphism by Edwards and Shafer (2022), and color theory by Johannes Itten in Miketić et al. (2023). This thesis employs qualitative methods, with data obtained through literature studies and visual reference observations, including character analysis. This research findings indicate that character design requires consideration of design elements such as shape, color, and characterization. Characterization includes internal aspects (character traits, character goals, character emotions, and three-dimensional character development) and external aspects (physical appearance) that define the qualities of a character. The output of this thesis is the design of two characters with well-established physical and emotional characteristics, a visually simplistic appearance, whilst reflecting playfulness and curiosity.

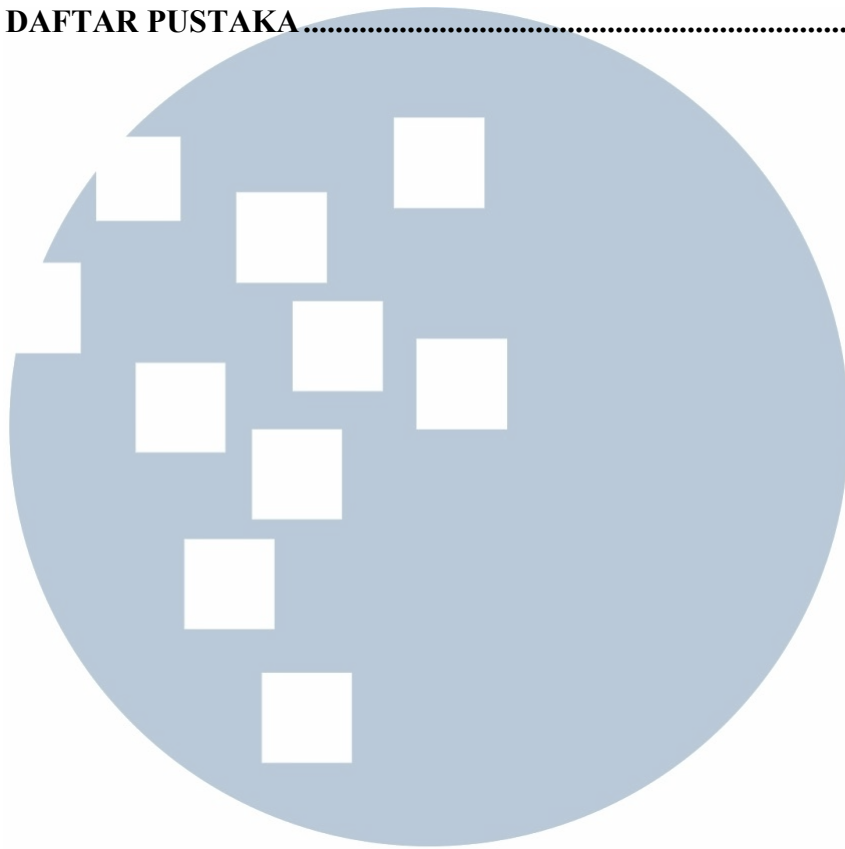
Keywords: 3D Character Design, Blender 3D, Hybrid Film,

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

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. ANIMASI E-LEARNING	3
2.2. DESAIN TOKOH UNTUK ANIMASI.....	3
2.3. BENTUK	7
2.4. WARNA	9
2.5. BAHASA TUBUH DAN EKSPRESI	10
2.6. BLENDER 3D	12
3. METODE PENCIPTAAN.....	14
3.1. DESKRIPSI KARYA	14
3.2. KONSEP KARYA.....	14
3.3. TAHAPAN KERJA.....	15
3.3.1. Pra produksi	15
3.3.2. Produksi	24
3.3.3. Pascaproduksi.....	27
4. ANALISIS.....	28
4.1. DESAIN TOKOH SUBBY	29
4.2. DESAIN TOKOH SALLY	31

5. KESIMPULAN.....	34
6. DAFTAR PUSTAKA.....	35

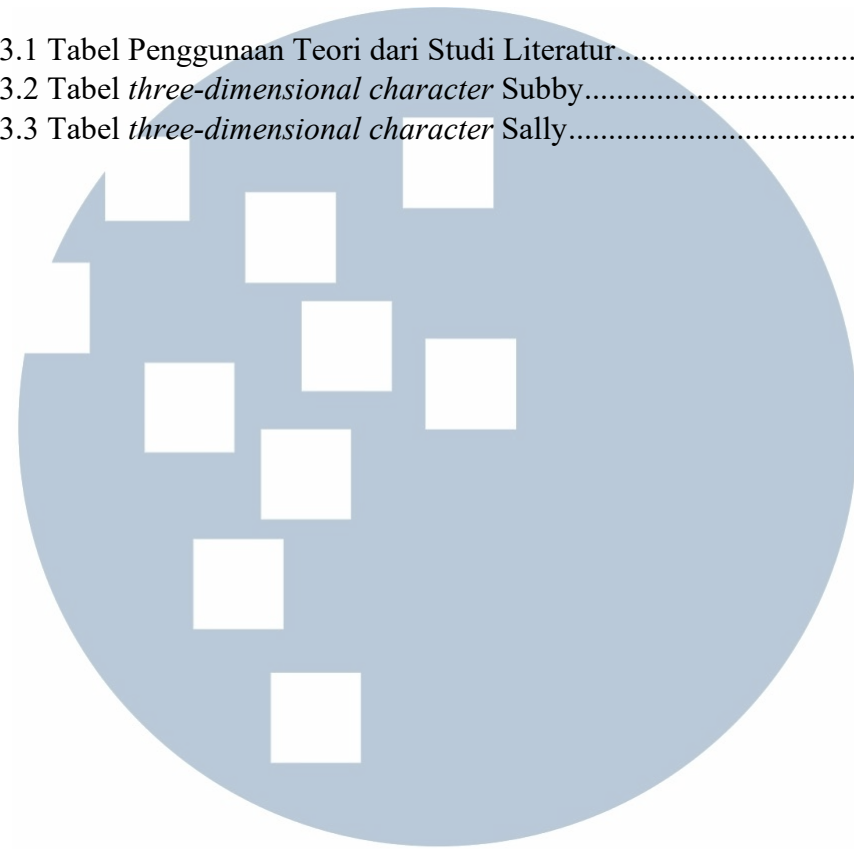


UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Penggunaan Teori dari Studi Literatur.....	20
Tabel 3.2 Tabel <i>three-dimensional character</i> Subby.....	21
Tabel 3.3 Tabel <i>three-dimensional character</i> Sally.....	23



UMN

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tokoh Baymax dari film Big Hero 6	7
Gambar 2.2 Tokoh Kingpin dari film Spiderman: Into the Spiderverse.....	8
Gambar 2.3 Tokoh Bill Cipher dari serial Gravity Falls.....	8
Gambar 2.4 Desain Tokoh Hello Kitty yang merupakan contoh kompleksitas ikonik	9
Gambar 2.5 Palet Warna Analogous untuk tokoh Nemo dan Marlin dari Finding Nemo (2003)	10
Gambar 2.6 <i>Color wheel</i> Farbkreis Itten (1961)	10
Gambar 2.7 Tokoh Gromit dari Wallace & Gromit: The Wrong Trousers (1993).....	11
Gambar 2.8 Proses <i>retopology</i> manual menggunakan <i>retopoflow</i>	13
Gambar 3.1 Adegan Blue's Clues (1996), Steve berinteraksi dengan Blue	15
Gambar 3.2 Title Card Little Einsteins (2009) Season 1	15
Gambar 3.3 <i>Lesson Plan</i> yang diajukan oleh MNS	16
Gambar 3.4 Animasi Save the Ocean karya Bethany Stahl	16
Gambar 3.5 Moodboard untuk tokoh Subby.....	17
Gambar 3.6 Proses simplifikasi SP-350 dan Deep Search untuk desain akhir tokoh Subby	17
Gambar 3.7 Kapal selam SP-350 (kiri) dan Deep Search (kanan).....	18
Gambar 3.8 Moodboard untuk tokoh Sally.....	18
Gambar 3.9 Proses simplifikasi Ikan serdadu merah untuk desain akhir tokoh Sally	19
Gambar 3.10 Eksplorasi desain tokoh Subby, desain kuning yang dipilih.....	22
Gambar 3.11 Eksplorasi desain tokoh Sally, desain bulat-merah yang dipilih.....	24
Gambar 3.12 Blocking model Subby (kiri) dan Sally (kanan).....	25
Gambar 3.13 Retopology model Subby (kiri) dan Sally (kanan).....	25
Gambar 3.14 Shader untuk <i>texturing</i> model Subby	26
Gambar 3.15 <i>Shape keys</i> untuk ekspresi senang Subby (kiri) dan Sally (kanan) .	26
Gambar 3.16 <i>Shape keys</i> untuk ekspresi sedih Subby (kiri) dan Sally (kanan)....	26
Gambar 3.17 Rumus matematika untuk menggerakkan baling-baling Subby.....	27
Gambar 4.1 Lineup tokoh MNS: Belajar Bersama Subby	28
Gambar 4.2 Hasil Animasi yang digabung ke dalam produk akhir	28
Gambar 4.3 Dari kiri ke kanan, ekspresi senang (A), ekspresi sedih (B), dan ekspresi netral (C)	29
Gambar 4.4 Turnaround tokoh Subby.....	29
Gambar 4.5 Dari kiri ke kanan, ekspresi kesakitan (A), ekspresi netral (B), dan ekspresi senang (C)	31
Gambar 4.6 Turnaround tokoh Sally.....	31

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Hasil persentase <i>similarity</i> & AI turnitin (20%).....	38
LAMPIRAN B Form bimbingan	39
LAMPIRAN C KS1 & KS2.....	40

