

1. LATAR BELAKANG

Menurut Kemenparekraf/Baparekraf RI (2024), industri kreatif khususnya konten digital dan animasi di Indonesia tengah mengalami pertumbuhan pesat, didukung oleh peningkatan populasi muda serta kebutuhan akan konten lokal yang berkualitas. Ketertarikan terhadap potensi tersebut menjadi landasan terbentuknya Frenz Media, tim animasi yang dibentuk untuk memenuhi kewajiban tugas akhir dari Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dengan mengajukan proyek bersama Multimedia Nusantara School (MNS).

MNS merupakan institusi pendidikan yang menerapkan media interaktif e-learning video sebagai dasar kurikulum pembelajaran dan rutin membutuhkan konten animasi edukatif. Saat ini, MNS membutuhkan animasi yang dapat membantu menjelaskan topik mengenai kebersihan laut dan pentingnya membuang sampah pada tempatnya untuk anak-anak prasekolah. Video e-learning menjadi pilihan efektif karena menggabungkan unsur visual-audio yang menarik perhatian anak-anak yang belum mahir membaca serta memungkinkan koneksi emosional melalui dunia animasi yang interaktif.

Tantangan utama dalam penciptaan konten animasi edukasi terletak pada kompleksitas proses produksi dan keterbatasan sumber daya. Menurut Lowe dalam Bellei et al. (2016) dan Noviarina Kurniawati (2020), pembuatan animasi membutuhkan investasi waktu serta biaya yang besar dengan durasi pengerjaan yang panjang. Dalam karya multimedia, terutama animasi dan film, desain tokoh krusial dalam menggerakkan alur cerita, identifikasi audiens serta penyampaian emosi (McCloud, 1993). Untuk mendukung perancangan animasi, penulis akan mengambil *jobdesc* sebagai desainer tokoh untuk merancang tokoh Subby dan tokoh Sally. Berangkat dari tantangan tersebut, penulis akan merancang desain dua tokoh yakni tokoh utama Subby si kapal selam dan tokoh sekunder Sally si ikan serdadu merah, melakukan eksplorasi pengembangan tokoh dimulai dari tahap *three-dimensional character*, eksplorasi desain, pembuatan model 3D, hingga proses *rendering* dan animasi menggunakan *software* Blender.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana merancang tokoh Subby dan Sally dalam animasi *hybrid* “MNS: Belajar Bersama Subby” ?

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan dalam penelitian ini antara lain:

- 1) Subjek pembahasan yakni tokoh utama Subby dan tokoh sekunder Sally.
- 2) Perancangan tokoh Subby dan Sally akan mengacu pada konsep *three-dimensional character* dan bentuk menurut Tillman (2019) dalam bukunya *Creative Character Design*, teori warna Johannes Itten dalam Mikić et al. (2023), serta konsep antropomorfisme menurut Edwards dan Shafer (2022) dalam penelitian berjudul "When Lamps Have Feelings: Empathy and Anthropomorphism Toward Inanimate Objects in Animated Films". Pemilihan referensi didasari oleh pentingnya menciptakan tokoh yang utuh dengan aspek fisiologis, sosiologis, dan psikologis yang saling mempengaruhi, serta efektivitas interpretasi kreatif dari objek-objek non-manusia (benda mati, binatang, tumbuhan, dan sebagainya).
- 3) Pembahasan aspek *three-dimensional character* meliputi:
 - a) Fisiologis: jenis kelamin, usia, warna mata, warna kulit, tinggi badan, penampilan, dan kemampuan
 - b) Psikologis: ambisi, frustrasi, dan kepribadian
 - c) Sosiologis: Pekerjaan dan peran dalam lingkungan
- 4) Perancangan tokoh menggunakan *software* 3D Blender versi 4 dengan pembahasan dibatasi pada fitur *modeling* dan sistem *rendering* animasi.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk merancang desain tokoh Subby dan Sally dalam film *hybrid* “MNS: Belajar Bersama Subby”.