

1. LATAR BELAKANG

Di era digital, animasi adalah industri kreatif yang paling “*demanding*” dilihat dari banyak karya animasi yang diproduksi, sehingga digunakan sebagai perangkat hiburan bioskop dan televisi, promosi serta *branding* (Ishadi, 2018). Berdasarkan artikel yang berjudul “Sarat Teknologi Digital, Industri Animasi Berperan Kembangkan 4.0” (2020), Industri animasi memiliki perkembangan yang pesat dan dimanfaatkan di berbagai bidang seperti games, iklan, arsitektur, dan lain-lain. Jenis karya animasi yang sering diproduksi adalah 3D animasi karena lebih mencuri perhatian masyarakat dengan tampilan visual yang memukau dan lebih nyata.

Dalam pembuatan karya 3D animasi, ada tahapan yang namanya perancangan tokoh yang akan dijadikan sebagai perwakilan untuk menjalankan alur cerita dalam sebuah film animasi. Perancangan tokoh adalah kebutuhan pokok dalam membuat sebuah film karena akan menjalankan cerita dari awal sampai akhir. Tokoh atau karakter memegang peran terbesar dan mendasar dalam keberhasilan sebuah film animasi sehingga perancangan karakter perlu dilakukan secara matang untuk dapat menjelaskan ceritanya dan ditangkap oleh penonton (Ardiyansah, 2012). Dalam perancangan tokoh, di segi penampilan perlu memikirkan kostum.

Kostum adalah elemen yang sangat penting baik film animasi maupun *live action*. Kostum tidak hanya memiliki peran untuk menjelaskan periode dalam film namun juga digunakan untuk menjelaskan sifat tokoh, status, tema film dan lain-lainnya. Kostum merupakan hal yang penting untuk memberi peran kepada si tokoh, karena setiap tokoh tentu punya peran masing-masing. Oleh karena itu, kostum bertujuan untuk memberi identitas kepada tokoh yang bisa ditunjuk melalui bentuk kostum beserta warna. Penonton dapat mengetahuinya tanpa harus membuat si tokoh memperkenalkan diri secara langsung, sehingga dapat disimpulkan kostum sangat penting untuk memvisualisasikan seorang karakter terutama 3D karakter.

Penulis memutuskan untuk membahas kostum tokoh sebagai bahan topik tugas akhir skripsi karena belum banyak jurnal maupun buku yang membahasnya.

Penulis membatasi masalah yaitu pakaian dan aksesoris, bentuk kostum, *texture*, *material* / *shader* beserta warna kostum untuk tokoh yang bernama nina dan nico. Berdasarkan latar belakang yang penulis telah sampaikan, rumusan masalah dalam skripsi ini adalah “Bagaimana proses perancangan kostum tokoh dalam serial animasi *Little Babies* di Lumine Studio”. Melalui skripsi ini, penulis bertujuan untuk memberi gambaran mengenai proses perancangan kostum tokoh. Skripsi ini juga memiliki manfaat bagi pembaca sebagai ilmu baru mengenai kostum tokoh di film serial animasi 3D.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features the letters 'UMMN' in a stylized, blocky font, with several white squares of varying sizes arranged in a grid-like pattern over the letters.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA