

ABSTRAK

Masyarakat Indonesia terlalu sering disuguhkan cerita sejarah negara lain sehingga mengurangi eksistensi cerita sejarah Indonesia. Salah satu cerita sejarah Indonesia adalah cerita saat Pangeran Sambernyawa. Maka dari itu, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini cerita sejarah mengenai Pangeran Sambernyawa dapat dikembangkan melalui media Desain karakter yang merupakan elemen yang penting dalam sebuah Animasi karena menurut Hegpeth desain karakter adalah sebuah istilah yang mencakup proses perancangan terhadap seluruh karakter yang terlibat dalam sebuah film, Animasi maupun *game*. Oleh karena itu perancang memilih desain karakter sebagai hasil dari rancangan ini. Selain untuk memperkenalkan kembali cerita ini, tujuan perancangan juga untuk menanamkan nilai pantang menyerah kepada remaja usia 12-15 tahun. Metode perancangan yang digunakan adalah dengan melakukan pengumpulan data (wawancara, observasi, kuisisioner dan studi literatur), kemudian melakukan analisis data dengan metode kualitatif dengan pendekatan structural serta dengan menggunakan teori adaptasi. Dari perancangan ini, dapat diambil kesimpulan bahwa Desain Karakter dapat membantu memperkenalkan kembali cerita Pangeran Sambernyawa serta menanamkan nilai pantang menyerah kepada para remaja.

Kata kunci : Pangeran Sambernyawa, Adaptasi, Desain Karakter