

ABSTRAK

Nugraha, Indra Rachman. 2018. Perancangan Karakter Animasi 2D Sebagai Karakter Animasi Panutan Pola Perilaku Anak. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom. Bandung

Perkembangan pola perilaku anak yang menyimpang khususnya tumbuh dewasa sebelum waktunya sudah menjadi fenomena yang banyak terjadi di kalangan anak-anak jaman sekarang, dikarenakan banyak faktor negatif yang anak-anak contoh dari media khususnya *tv* dan *internet*. Hilangnya karakter sarat makna dan pesan juga menjadi penyebab fenomena ini terjadi. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah media yang baik dan sarat makna untuk anak-anak contoh. Animasi merupakan media yang tepat dalam penyampaian pesan pada anak-anak. Pemilihan teori dan metode analisis data sangat penting dalam pembuatan karakter animasi ini. Dengan melakukan metode pengumpulan data secara kuantitatif, lalu ditindaklanjuti secara kualitatif dan dibatasi dengan pendekatan psikologi anak menjadi acuan perancang dalam mencari dan menganalisis data. Hasil analisa yang didapat, ditarik kesimpulannya serta dijadikan konsep karakter animasi. Sehingga dari konsep tersebut terciptalah gaya karakter animasi yang baik dan diharapkan pesan yang diberikan oleh perancang melalui karya dapat diterima dengan baik sehingga anak dapat mencontoh sesuatu yang baik.

Kata Kunci: Karakter Animasi, Perilaku, Metode Campuran, Psikologi Anak