

ABSTRAK

Anarqi, Galih. 2018. *Perancangan Animate Karakter untuk Animasi Pendek 2D “ARYA”*. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.

Maraknya penggunaan kata kasar dalam kehidupan sehari-hari dapat menjadi permasalahan yang serius apabila hal tersebut didengar dan ditiru oleh anak-anak, karena anak cenderung menirukan apa yang orang lain katakan, terutama bagi kalangan anak sekolah dasar yang masih belum paham sepenuhnya bahwa berkata kasar adalah hal yang buruk dan tidak pantas untuk ditiru. Maka dari itu, diperlukan upaya pencegahan untuk mengurangi penggunaan bahasa kasar, baik melalui pendidikan lisan maupun media lain. Media animasi menjadi salah satu alternatif yang cocok dalam menyampaikan hal tersebut kepada anak. Dalam pembuatan animasi, pergerakan karakter menjadi komponen penting, karena pergerakan yang cocok dan sesuai dapat memudahkan anak menyerap maksud dari pesan dan ceritanya. Dalam perancangannya, teori tentang gestur, ekspresi, serta dua belas prinsip animasi digunakan dalam membuat pergerakan yang diinginkan. Beberapa data juga dikumpulkan untuk mendukung perancangan, seperti observasi, wawancara, studi literatur, serta melakukan analisis matriks karya sejenis. Pergerakan karakter yang dirancang diharapkan dapat mempermudah audiens menyerap pesan cerita tentang bahasa kasar serta menanamkan pesan moral bahwa berkata kasar merupakan hal yang tidak baik dan tidak patut ditiru.

Kata Kunci: *Anak, Bahasa, Kasar, Animasi, Pergerakan, Karakter*