

ABSTRAK

Pembuatan *animation art* “Kadahran” ini merupakan upaya kontribusi penulis dalam mengenalkan kembali jajanan tradisional Bandung dengan gambaran yang unik dan menarik. Rancangan jajanan tradisional ini dibentuk agar mampu menarik perhatian remaja untuk lebih mengenal jajanan tradisional Bandung secara tidak langsung dan tidak kaku atau berkesan formal. Rancangan ini dibuat agar remaja tertarik sendiri mengenal pada jajanan tradisional itu sendiri dibanding mengenalkannya karena daya tarik itu lebih berkesan pada ingatan. Pada perancangan *animation art* ini, konsep jajanan tradisional menjadi dunia baru yang membuatnya lebih mengasyikan untuk di ketahui. Setiap elemen seperti *characters, environment, asset* memiliki kesan dan basis sendiri pada makanan aslinya, *animation art* ini dibuat berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui pengumpulan data kuantitatif maupun kualitatif.

Dengan menggunakan dasar teori untuk perancangan karakter, mulai dari bentuk, proporsi, siluet menghasilkan desain karakter yang unik dan menarik. Perancang juga membuat *environment* berdasarkan teori dimana untuk menunjukkan kedalaman, warna yang dijadikan sebagai landasan. Nuansa lokal yang ada dapat dilihat pada beberapa bagian *asset*, karakter maupun *environment*. Hasil perancangan *animation art* ditampilkan dengan media artbook. *Animation art* ini mampu menampilkan gambaran dan pengenalan jajanan tradisional dengan visual animasi yang lebih berpotensi untuk diterima remaja.

Kata kunci : Jajanan tradisional, Animation art, Karakter, Artbook.