

ABSTRAK

PERANCANGAN KARAKTER ANIMASI 2D UNTUK PENGENALAN MITOS IKAN DEWA DARI KUNINGAN JAWA BARAT

Firdausiah, Salsa. 2019. Perancangan Karakter Animasi 2D untuk Pengenalan Mitos Ikan Dewa dari Kuningan. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom. Perancangan desain karakter ini mengangkat sebuah fenomena mitos Ikan Dewa, yang sampai saat ini masih di percayai oleh masyarakat di Kuningan. Dimana masyarakat Kota Kuningan menjadikan Ikan Dewa sesuatu yang keramat dan dikenal dengan mitos nya yang melegenda, bahwa Ikan Dewa merupakan Prajurit Prabu Siliwangi yang di kutuk dikarenakan membangkang. Perancangan karakter Ikan Dewa ini bertujuan untuk memperkenalkan, kepada target audiens tentang keberadaan serta mitos Ikan Dewa, sesuai dengan data yang telah diperoleh.

Perancang menggunakan metode pengumpulan data, analisis dan memvisualisasikan karya berdasarkan teori-teori yang telah dilampirkan. Dalam pembuatan konsep desain karakter Ikan Dewa, perancang membuat penggabungan dua bentuk fisik, manusia dengan ikan, atau biasa disebut manusia duyung (setengah manusia dan setengah ikan) sesuai dengan data referensi dan berdasarkan teori-teori yang bersangkutan dengan desain karakter.

Setelah pengumpulan data dengan observasi, wawancara, kuisioner, studi literatur dan analisis telah selesai, maka perancangan dapat di proses sesuai dengan tahap dan panduan dari teori-teori yang bersangkutan. Desain karakter Ikan Dewa ini diharapkan, agar dapat menyampaikan pesan dengan tepat, seperti tujuan dibuatnya desain karakter ini. Pengenalan mitos dengan media animasi 2D agar dapat diterima oleh masyarakat diluar Kota Kuningan, Jawa Barat serta dapat berkembang menjadi sebuah budaya atau aset yang dapat tersebar dalam bidang industri untuk Kota Kuningan itu sendiri.

Kata Kunci: Desain Karakter, Kota Kuningan, Mitos Ikan Dewa, Prajurit terkutuk, Manusia Duyung.