

## ABSTRAK

**Firda Ayu Nopianty**, 2019. Perancangan Karakter untuk Film Animasi Pendek 2D Lontong Cap Go Meh. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Kota Semarang memiliki ragam kebudayaan dan kehidupan masyarakat yang menarik, salah satunya adalah akulturasi yang terjadi antara etnis Jawa dan etnis Tionghoa di Kota Semarang, yang salah satunya kemudian menghasilkan sebuah produk kebudayaan baru yaitu Lontong Cap Go Meh. Lontong Cap Go Meh merupakan sebuah produk makanan khas etnis Tionghoa di Indonesia; khususnya di Jawa, yang merupakan adaptasi dari makanan tradisional masyarakat Muslim Jawa yaitu Opor Ayam. Keharmonisan dan akulturasi yang terjadi di Kota Semarang tersebut kemudian sangat menarik untuk dijadikan sebagai ide dasar dalam pembuatan sebuah film animasi pendek 2D, maka dibuatlah perancangan karakter berdasarkan naskah yang mengangkat fenomena tersebut. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif interpretatif yang meliputi observasi, wawancara, dan studi literatur dengan penambahan unsur-unsur fiktif. Teori yang digunakan sebagai landasan dalam perancangan karakter ini adalah Teori Animasi oleh Munir, Prinsip Animasi oleh Ollie Johnston dan Frank Thomas, Teori Desain Karakter milik Chris Webster, Konsep Tiga Dimensional Karakter oleh Biran, Teori *Shape*, Siluet, style dan proporsi oleh Tony White, Teori Warna dan Kepribadian oleh Bryan Tillman, serta Teori Kostum oleh Sherm Cohen. Dengan menggunakan teori-teori perancangan karakter tersebut, perancang membuat karakter yang dapat menggambarkan sifat dan fisik masyarakat etnis Jawa dan etnis Tionghoa yang ada di Kota Semarang yang dapat menggambarkan fenomena yang terjadi di Kota Semarang tersebut. Hasil dari penelitian menghasilkan perancangan dua karakter utama yaitu karakter Pangeran etnis Tionghoa dan karakter Ayu etnis Jawa, serta karakter pendukung lainnya antara lain adalah Kaisar, Permaisuri, dan warga etnis Tionghoa dan etnis Jawa, serta satu karakter mitologi yaitu karakter Naga. Perancangan karakter tersebut kemudian dipresentasikan melalui media utama berupa *artbook*, dan media pendukung berupa poster film, stiker, serta *artprint color script* penggabungan antara karakter dan *background*.

Kata Kunci: Perancangan Karakter, Animasi Pendek 2D, Akulturasi, Jawa, Tionghoa