

ABSTRAK

Mundinglaya Dikusumah adalah cerita rakyat sunda yang berasal dari lisan orang sunda yang disebut cerita pantun. Cerita ini menceritakan mengenai kehidupan seorang pangeran yang diangkat menjadi raja oleh Prabu Siliwangi karena telah berhasil mendapat Layang Salaka Domas dari kahyangan langit ketujuh. Melalui sifat dan kepribadian yang dimiliki Mundinglaya Dikusumah dapat dijadikan Pendidikan karakter untuk anak yang saat ini banyak mengalami krisis karakter dalam dirinya. Perancangan Desain Karakter Animasi 3D ini menjadi salah satu langkah dalam penyusunan sebuah film animasi, sebagai media untuk memperkenalkan cerita Mundinglaya Dikusumah yang sudah diadaptasi dan dikemas supaya lebih dipahami dengan mudah oleh anak sekolah dasar. Perancangan desain karakter ini menggunakan metode perancangan pengumpulan data, diantaranya observasi, wawancara dan studi literatur. Selain itu menggunakan metode analisis deskriptif yang bertujuan untuk lebih memahami secara mendalam permasalahan yang sedang dibahas. Merancang karakter Mundinglaya ini didasari pada proses adaptasi cerita rakyat dengan mempertahankan unsur-unsur utama dalam cerita supaya pesan moral tersampaikan dengan baik.

Kata Kunci : Cerita Rakyat, Mundinglaya, 3D Character, Desain Karakter