

ABSTRAK

Martha, Hafizh Eka. 2020. *Perancangan Animasi Sprite Karakter untuk Mempresentasikan Teknik Dasar dan Jurus Tunggal dalam Pencak Silat*. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Pencak Silat adalah budaya bela diri di Indonesia yang ada sejak zaman nenek moyang. Berbagai aliran pencak silat tersebar di Indonesia dengan nama yang berbeda sehingga terjadi persaingan diantara perguruan tersebut, sehingga dibentuk sebuah organisasi yang menyatukan seluruh perguruan pencak silat di Indonesia dengan nama Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI). IPSI memiliki peran yang banyak dalam pencak silat seperti menstandarisasi teknik dasar pencak silat dan membuat jurus tunggal. Sayangnya remaja di Indonesia kurang tertarik dengan pencak silat dikarenakan mereka lebih memilih bela diri yang berasal dari mancanegara dan remaja saat ini mulai meninggalkan budaya sendiri salah satu penyebabnya adalah remaja lebih memilih untuk bermain game. Game dapat dijadikan perantara untuk memperkenalkan budaya kepada remaja di generasi sekarang. Usia remaja adalah umur 13-18 tahun. Animasi dalam game adalah hal yang efektif dalam memberikan informasi kepada pemain. Dalam laporan ini penulis bertujuan untuk merancang sebuah animasi dari karakter yang disebut dengan animasi sprite untuk mempresentasikan gerakan pencak silat berdasarkan teknik dasar dan jurus tunggal, berdasarkan dari hasil pengumpulan data menggunakan metode kualitatif. Perancangan bertujuan untuk membuat pemain tertarik dan dapat mempelajari secara tidak langsung bagaimana gerakan pencak silat sehingga budaya bela diri Indonesia tersebut tetap tertanam dalam diri para remaja di Indonesia.

Kata Kunci : Animasi, Remaja, *Game*, Pencak Silat