

ABSTRAK

M. Dzaki Dhiya' Ulhaq. 2020. Perancangan Adaptasi Karakter Animasi 2D Dongeng Sabuk Nabi Sulaiman Karya MB. Rahimsyah AR Untuk Anak-Anak. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Indonesia memiliki berbagai kekayaan budaya dan salah satunya adalah dongeng. Salah satu dongeng yang cukup terkenal di antara masyarakat Indonesia adalah dongeng tentang Si Kancil dan para penghuni hutan. Namun di zaman sekarang ini, dengan cepatnya perkembangan teknologi maka mulailah muncul animasi yang mengangkat dongeng atau cerita dari luar negeri atau asing. Hal ini menyebabkan masyarakat khususnya anak-anak tertarik dengan animasi tersebut. Sehingga dikhawatirkan animasi dari luar ini dapat menggeser dongeng asli Indonesia. Dengan alasan tersebut saya akan membuat desain karakter animasi 2D yang mengadaptasi cerita Si Kancil yang berjudul Sabuk Nabi Sulaiman. Karakter dianggap sebagai salah satu faktor yang membuat penonton animasi tertarik. Penelitian karakter akan dilakukan dengan metode kualitatif terhadap hewan yang ada dalam dongeng Sabuk Nabi Sulaiman dan pengaruh dongeng terhadap anak (4-6 tahun). Hasil penelitian mengatakan bahwa dongeng memberikan dampak yang cukup besar terhadap perkembangan anak. Dongeng sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan anak secara emosi, perilaku, dan pemikiran. Dalam dongeng Sabuk Nabi Sulaiman terdapat tiga karakter. Karakter tersebut terdiri dari kancil, harimau, dan piton. Ketiga hewan tersebut adalah hewan endemik pulau jawa dan memiliki ciri khas masing-masing.

Kata Kunci: Dongeng, Desain Karakter, Animasi 2D