

ABSTRAK

Aghnia Noorfauziyyah. 2020. Perancangan Desain Karakter untuk Animasi Pendek 2D berjudul “Wedang Ronde”. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Indonesia merupakan salah satu negara kepulauan yang terdiri dari berbagai suku bangsa dan keragaman budaya yang harus dilestarikan. Salah satu budaya keragaman yaitu akulturasi dalam bidang kuliner. Awamnya masyarakat Indonesia mengetahui bahwa Wedang Ronde merupakan makanan khas Indonesia, dan tidak banyak yang mengetahui asal usulnya. Wedang Ronde itu sendiri merupakan akulturasi kuliner dengan budaya Tiongkok. Makanan tradisional ini asalnya dari Tiongkok Selatan bernama Tang Yuan, berasal dari metafora kata Tuan Yuan yang artinya ‘reuni keluarga’. Maka dari itu, diperlukan sebuah media visual untuk menyampaikan informasi yang dapat memvisualisasikan karakter Tionghoa Totok sebagai penjual Wedang Ronde dan karakter Peranakan Tionghoa sebagai Konsumennya, sesuai makna Wedang ronde itu “kekeluargaan” dalam ceritanya dibuatlah interaksi mereka. Perancangan Karakter untuk animasi 2 dimensi bertujuan untuk mengetahui ciri fisik etnis Tionghoa yang tinggal di Indonesia secara umum.. Metode perancangan yang dilakukan secara bertahap yaitu pengumpulan data (Studi pustaka, wawancara dan observasi), kemudian data analisa menggunakan pendekatan kualitatif etnografis. Hasil analisis data yang telah dikumpulkan menunjukkan bahwa karakteristik umum bentuk wajah tionghoa dengan rentang umur 30-40 dan 20-an, serta pakaian yang mendukung identitas ketionghoan, yang kemudian akan digunakan sebagai acuan referensi dalam perancangan karakter animasi 2 dimensi.

Kata Kunci : Wedang Ronde, Tionghoa, Peranakan, Karakter, Animasi 2D.