

ABSTRAK

Rahendra, Salsabila Yasmin Yobi. 2021. Desain Karakter Animasi 2D Sebagai Upaya Meningkatkan Perbelanjaan UMKM Kuliner Selama Masa Pandemi. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Sejak terjadinya pandemi COVID-19 di Indonesia, terdapat perubahan dalam konsumsi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) kuliner lokal. Baik secara penurunan pelanggan atau ditetapkannya protokol ekstra yang harus ditaati. Guna mempromosikan UMKM di sektor ini, media sosialisasi dan promosi yang dibuat harus bisa menyampaikan pesan secara jelas. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Dalam mendesain karakter animasi 2 dimensi (2D), penyampaian pesan atau promosi ini dapat dilakukan dengan mengintegrasikan aspek-aspek pandemi kedalam unsur intrinsik dan ekstrinsik desain karakter; yaitu busana dan aksesoris, serta penyesuaian *personality* dan alur cerita yang dirancang sesuai tema. Desain karakter animasi 2D ini bertujuan untuk mengarahkan perhatian target audiens terhadap UMKM kuliner, dan mempromosikan audiens untuk turut serta mendukung UMKM sektor kuliner selama masa pandemi ini.

Kata Kunci: UMKM, Usaha Rumah Tangga, Kuliner, Pandemi, COVID-19, Animasi, Desain, Karakter.