

ABSTRAK

Lestari, Marsya. 2016. Karakter Animasi 2 Dimensi Bertema Rempah Sebagai Pengenalan Cengkeh Dan Pala Untuk Anak Usia 7-11 Tahun. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom.

Indonesia memiliki keanekaragaman hayati yang melimpah karena letaknya yang secara geografis berada di daerah tropis. Berbagai keanekaragaman hayati tersebut sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia bila dapat diolah dengan baik. Salah satu produk hayati yang memiliki nilai ekonomis di Indonesia adalah tanaman rempah-rempahnya yang tersebar berbagai jenis dari Sabang hingga Merauke. Sejarah pun telah mencatat, bahwa zaman penjajahan di Indonesia dimulai dari pencarian bangsa Eropa terhadap rempah-rempah berharga ini hingga menciptakan jalur rempah. Rempah-rempah adalah bagian dari tanaman tertentu yang dapat dimanfaatkan karena memiliki rasa, warna dan aroma yang kuat. Terdapat begitu banyak jenis tanaman rempah yang memiliki nilai ekonomis yang cukup tinggi karena memiliki banyak manfaat. Karena begitu banyaknya jenis rempah, banyak orang yang kini kurang memiliki pengetahuan akan rempah tersebut. Dan dengan seiring perkembangan teknologi, rempah-rempah mulai banyak dikemas dalam bentuk instan yang memudahkan manusia untuk menggunakannya. Baik dari jenis dan bentuknya yang unik, sebenarnya rempah dapat dieksplor untuk diperkenalkan kepada masyarakat. Perancangan melalui penelitian kualitatif dengan metode analisis adaptasi meliputi studi bentuk, studi literatur, wawancara dan observasi. Karakter animasi 2 dimensi cengkeh dan pala bertujuan untuk menggambarkan perbedaan karakteristik dari berbagai jenis rempah dengan konsep yang lebih menarik. Dengan adanya eksplorasi karakter animasi 2 dimensi bertema rempah ini, diharapkan rempah bisa dikenal dan dimanfaatkan dengan baik bagi masyarakat luas.

Kata Kunci: *Cengkeh, Pala, Animasi 2 Dimensi, Desain Karakter, Rempah.*