

ABSTRAK

Animasi dibentuk dengan berbagai unsur, salah satunya adalah karakter. Pada karakter, kreator dapat menyisipkan berbagai macam informasi baik dari segi visual, fisik, maupun dari background ceritanya. Dengan kemampuan karakter yang dapat membawa berbagai macam informasi, maka karakter akan mampu dalam membawa informasi terkait Budaya khususnya Senjata Tradisional Yogyakarta untuk memberikan wawasan kepada penontonnya.

Perancangan akan menggunakan paradigma dan metodologi Ilmu Humaniora guna membedah objek penelitian hasil kebudayaan yaitu Senjata Tradisional Yogyakarta, dengan metode pengumpulan data Kualitatif Interpretatif yaitu observasi, wawancara, dan studi Pustaka. Perancangan ini menggunakan pendekatan pada objek penelitian Ilmu Humaniora yang dikemukakan oleh Linton (1936:402-404) terhadap ciri kebudayaan, yaitu bentuk, fungsi, makna dan simbol. Perancangan juga menggunakan teori Desain Karakter oleh Tony White dalam "*How to Make Animated Films*" dan oleh 3dtotalPublishing dalam "*Creating Stylized Characters*".

Eksekusi objek penelitian menuju perancangan menggunakan metode Antropomorfisme, yaitu pengenalan ciri-ciri manusia pada binatang, tumbuh-tumbuhan, atau benda mati. Hasil perancangan ini akan menghasilkan karakter yang dapat mempresentasikan nilai budaya Indonesia khususnya Yogyakarta dengan beberapa sentuhan nilai/ciri budaya populer guna menyesuaikan dengan target audiens. Harapannya, hasil perancangan ini mampu memberikan wawasan dan pengetahuan terkait informasi senjata tradisional Yogyakarta pada remaja dengan menggunakan media yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Keywords: Desain Karakter Animasi, Senjata Tradisional Yogyakarta, Antropomorfisme