

ABSTRAK

PERANCANGAN KARAKTER RADEN BAYUPUTRA BERDASARKAN ADAPTASI DARI NOVEL RADEN PAMANAH RASA UNTUK ANIMASI 2D

Perancangan dengan judul “Perancangan Karakter Raden Bayuputra Berdasarkan Adaptasi dari Novel Raden Pamanah Rasa Untuk Animasi 2D”, memiliki rumusan masalah bagaimana cara membuat suatu karakter melalui sebuah adaptasi novel yang dapat mengenalkan tokoh Prabu Siliwangi kepada para remaja. Tujuannya agar para remaja yang ada di Bandung dapat mengetahui lebih banyak mengenai tokoh Prabu Siliwangi melalui pembuatan karakter dari adaptasi novel serta mereka bisa mengetahui proses perancangan karakter yang dapat merepresentasikan nilai kebudayaan Sunda.

Perancangan ini menggunakan dua metode yaitu metode pengumpulan data yang terdiri dari observasi, wawancara, dan studi pustaka. Lalu terdapat metode analisis data yang digunakan untuk menganalisis informasi mengenai objek yang akan diteliti. Landasan teori yang digunakan adalah teori yang berhubungan dengan objek perancangan. Sumber dari data digunakan kedalam perancangan sebagai bahan dan referensi dalam membuat karakter.

Dari perancangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dalam membuat sebuah karakter dari adaptasi novel adalah dengan membagi tiap tokoh yang ada dalam novel kedalam beberapa kategori yang disertai dengan karakteristik dan unsur yang berhubungan dengan tokoh. Untuk mengenalkan tokoh Prabu Siliwangi, dalam proses perancangannya, karakter tersebut memakai unsur yang berhubungan dengan objek, lalu menggabungkannya dengan unsur kebudayaan Sunda dan unsur fantasi yang akan terlihat lebih menarik bagi para remaja.

Kata Kunci: Perancangan Karakter, Novel Raden Pamanah Rasa, Prabu Siliwangi, Kebudayaan Sunda