

ABSTRAK

Gumilang Anggara Ruslan. 2021. Perancangan Karakter 3D Storybook sebagai Media Edukasi Aksara Sunda.

Aksara Sunda menjadi salah satu identitas dari suku sunda dengan sejarah dan filosofi didalamnya. Sampai saat ini aksara sunda sudah sangat jarang dijumpai dalam berbagai media, namun pegiat aksara sunda seperti orang-orang yang menyukai aksara sunda mulai terlihat sedikit demi sedikit kemunculannya mereka turut berperan atas pelestarian aksara ini. Alzahra Creative menjadi komunitas yang sering memberikan edukasi khususnya dengan cara yang kreatif yang bisa menjadi sarana edukasi untuk aksara sunda dengan kreatif. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dan metode analisis data. Membuat sebuah buku tentang edukasi aksara sunda merupakan salah satu cara agar masyarakat dapat mengenali dan belajar tentang aksara sunda. Buku yang bercerita atau biasa disebut dengan *Storybook* menjadi sebuah terobosan baru untuk mengedukasi masyarakat khususnya untuk belajar aksara sunda. Dalam setiap *storybook* atau sebuah cerita pastinya memerlukan setidaknya satu karakter agar membuat cerita tersebut hidup dan bisa memberi tahu alur cerita dari awal sampai akhir kepada pembaca cerita. Desain karakter berupa-rupa macamnya, salah satunya adalah karakter manusia yang sering dijumpai dalam sebuah cerita, metode dalam perancangan karakter seperti *solid drawing*, *appeal*, *proportion*, *structure* dan *line of action* menjadi pendukung bagaimana cara agar dapat membuat karakter yang baik dari segi visual dan pesan. Perancangan karya tugas akhir ini untuk mengedukasi masyarakat tentang aksara sunda dengan konsep *storybook*. Manfaat dari perancangan karya ini adalah bisa mengedukasi perihal aksara sunda.

Kata Kunci: Desain karakter, Aksara sunda, dan *Storybook*.