

ABSTRAK

Industri perfilman Indonesia telah menunjukkan perkembangan yang cukup pesat belakangan ini. Namun, dari banyaknya film nasional yang telah berlayar dalam satu dekade terakhir, tercatat hanya ada 14 film bergenre animasi. Sementara itu, *Petualangan Sherina* (2000) merupakan salah satu film Indonesia terbaik yang juga dianggap sebagai salah satu simbol kebangkitan film nasional. Film ini memiliki sangat banyak penggemar yang tak lekang oleh waktu, bahkan setelah dua dekade berlalu permintaan terhadap sekuel dari film ini masih sangat tinggi. Sekuel film *Petualangan Sherina* akan menggunakan alur maju yang menceritakan kehidupan Sherina ketika dewasa, sehingga mungkin kurang cocok untuk anak-anak. Oleh karena itu, perancang memiliki ide untuk mengadaptasi film *Petualangan Sherina* ke dalam format film animasi 2D dengan alur cerita yang sama sebagai awal pengenalan karakter animasinya dan agar dapat dinikmati oleh anak-anak pada masa sekarang, sehingga dibutuhkan desain karakter. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif yang berfokus pada data hasil observasi dan studi pustaka. Teori yang digunakan adalah teori adaptasi, animasi, animasi 2D, prinsip dasar animasi, dan juga desain karakter sebagai acuan dalam merancang karakter 2D Sherina dan Sadam sebagai hasil akhir perancangan. Hasil perancangan tersebut kemudian dipresentasikan juga melalui media utama *artbook* serta media pendukung lain berupa poster film dan stiker.

Kata Kunci: Adaptasi, Animasi 2D, Perancangan Karakter, *Petualangan Sherina*