

ABSTRAK

Mitos merupakan salah satu kebudayaan Indonesia dan telah digunakan sebagai pengatur kehidupan sejak lama. Namun seiring perkembangan zaman, esensi mitos semakin terlupakan dan sering kali disalahartikan. Oleh karena itu diperlukan perancangan desain karakter untuk animasi 2D mengenai mitos di desa Baros agar mitos ini tidak terlupakan dan nilai yang terkandung di dalamnya dapat tersampaikan ke generasi yang lebih muda. Dalam animasi ini, karakter utama merupakan seorang anak yang tinggal di desa Baros yang didesain berdasarkan data yang didapat dari studi pustaka, observasi dan wawancara. Data yang dikumpulkan kemudian dipilah dan dijadikan acuan dalam perancangan yang kemudian disesuaikan dengan naskah. Dari data yang dikumpulkan dan menyesuaikan kebutuhan yang ada, terciptalah karakter Deden, Singa, dan Mak Cicin.

Kata Kunci: Mitos, Animasi 2D, Perancangan Karakter, Desa Baros

ABSTRACT

Myth is one of Indonesia's cultures and has been used as a regulator of life for a long time. However, along with the development of the times, the essence of myths is increasingly forgotten and often misinterpreted. Therefore, it is necessary to design character designs for 2D animations about myths in Baros village so that these myths are not forgotten and the values contained in them can be conveyed to the younger generation. In this animation, the main character is a child who lives in Baros village who is designed based on data obtained from literature studies, observations and interviews. The data collected is then sorted and used as a reference in the design which is then adjusted to the script. From the data collected and adjusting to existing needs, the characters Deden, Singa, and Mak Cicin were created.

Keywords: Myth, 2D Animation, Character Design, Baros Village