

## ABSTRAK

**Luthfita Mutiara Andara.** 2020. Perancangan Desain Karakter dalam Animasi 2D “Peri Kebun”. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom

Riset Kesehatan Dasar oleh Kementerian Kesehatan tahun 2018 memaparkan mengenai konsumsi sayuran kurang dari 5 porsi pada penduduk umur lebih dari sama dengan 5 tahun di Indonesia tergolong tinggi, yaitu mencapai 95,5%. Fakta bahwa Indonesia adalah negara yang terletak di ring of fire membuat Indonesia menjadi negara dengan tanah yang subur akibat abu vulkanik hasil letusan gunung berapi, berbagai tanaman tumbuh dengan subur meski dengan minimnya perawatan dari manusia, bahkan ada pula tanaman yang tumbuh hanya dari kita membuang batang atau benih tanaman di tanah pekarangan kita, tanaman tersebut tumbuh menjadi tanaman liar yang dapat dikonsumsi sebagai sayuran yang bernilai gizi tinggi dan dapat di jangkau semua kalangan, contohnya tanaman singkong, beluntas, kemangi, dan kelor. Namun ironinya, salah satu faktor Indonesia memiliki tingkat konsumsi sayur yang kurang dari kebutuhan minimum adalah kurangnya kemampuan ekonomi masyarakat (Tuti Aswani, 2019). Masyarakat kurang menyadari keberadaan tanaman yang dapat dikonsumsi sebagai sayuran di lingkungan sekitar. Maka dari itu diperlukan sebuah media informasi untuk memvisualkan tanaman di lingkungan sekitar yang dapat dikonsumsi masyarakat. Perancangan karakter animasi 2 dimensi dapat menjadi media untuk menunjukkan visual ciri khas dari morfologi tanaman yang dapat dijadikan sayur secara menarik.

Kata kunci: Konsumsi sayur, morfologi tanaman, karakter, animasi 2D