

ABSTRAK

Hotasi, Abel. 2019. *Perancangan Pergerakan Karakter dalam Film Pendek Animasi 2D "FAME" sebagai upaya dalam menyadarkan Dampak Media Sosial pada Gadget untuk Remaja*. Tugas Akhir, Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.

Perkembangan Teknologi Informasi sangat mempengaruhi setiap Individu, sama halnya dengan sikap remaja dengan kisaran umur 15-18 tahun, ketika mereka sudah dipengaruhi oleh Sosial Media dan terkesan kecanduan, apalagi mereka tidak mengetahui apa dampak yang dihasilkan ketika mengakses Instagram. Oleh karena itu sangat diperlukan sebuah edukasi yang memperlihatkan tentang fenomena kecanduan mengakses Instagram. Perancangan Animate dalam film pendek Animasi 2D "Fame" ini diperlukan dan bertujuan untuk mendukung karakter yang ditampilkan dalam memperlihatkan gerakannya. Untuk metode penelitian yang digunakan dalam rancangan ini adalah metode penelitian Kualitatif pendekatan Fenomenologi, dengan memakai sumber dari studi pustaka, wawancara, dan observasi, serta menggunakan analisis matriks pada karya film Animasi 2D sejenis.

Kata Kunci : Animasi, Pergerakan Karakter, Kecanduan, Instagram, Animasi pendek 2D