

## ABSTRAK

**Yudhatama Mohamad.** 2019. Perancangan Desain Karakter dalam Film Pendek Animasi 2D “Fame”. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom

Di zaman modern dan serba teknologi ini, muncul sesuatu yang berupa media, media tersebut berbasis online (menggunakan internet) dan digunakan manusia untuk berkomunikasi antar sesama makhluk sosial. Remaja saat ini, tepatnya dikalangan umur 15-18 tahun adalah remaja yang sedang belajar membangun karakter diri mereka. Dimana fenomena yang dapat dilihat saat ini yaitu tentang generasi milenial yang disebut dengan generasi “apa-apa serba update”. Dimana memang media atau wadah media yang sering digunakan anak muda zaman sekarang adalah media sosial Instagram. Tidak hanya mempengaruhi kepribadian karakter remaja tersebut, namun juga dapat mempengaruhi lingkungan sosial dirinya. Maka dari itu dibuat, sebuah media informasi yang bertujuan untuk memberikan edukasi atau himbauan untuk khususnya para remaja yang sudah kecanduan sosial media. Media tersebut berbentuk animasi 2 dimensi, dimana perancangan desain karakter dalam animasi tersebut berisikan tentang remaja, keluarga, masyarakat umum, dan lingkungan sebayanya. Metode perancangan dilakukan secara bertahap yaitu dimulai dari tahap pengumpulan data (observasi, studi pustaka, dan wawancara), kemudian dicerna dan proses dengan pendekatan kualitatif fenomenologi. Setelah mendapatkan desain karakter yang sesuai dengan karakter remaja SMA Bandung, maka diharapkan remaja dapat mengerti bahwa karakter tersebut menggambarkan dirinya yang sekarang.

Kata Kunci : Sosial, Remaja, Generasi Z, Kecanduan, Instagram, Instastories, Animasi 2D