

ABSTRAK

Generasi milenial adalah generasi yang lahir pada tahun 1980-2000, dan tumbuh bersamaan dengan perkembangan teknologi, sehingga hidup mereka menjadi bergantung pada teknologi, terutama media sosial. Karena itu, milenial menjadi terkesan cuek, seperti sibuk sendiri dengan *gadget* nya seakan-akan mengurangi interaksi secara langsung. Fenomena yang biasa terjadi, disaat berkumpul dengan keluarga, milenial cenderung sibuk sendiri dengan *gadget* nya seakan-akan mereka mengurangi interaksi. Perancangan karakter animasi 2D ini memiliki tujuan untuk menunjukkan bagaimana generasi milenial dapat menggunakan media sosial sebagai hal yang positif. Untuk generasi milenial akan diambil contoh yaitu mahasiswa/i dan *influencer* yang berusia sekitar 20-25 tahun. Metode perancangan dilakukan secara bertahap, dengan pendekatan kualitatif. Data-data tersebut kemudian dianalisis dan dari hasil analisis, didapatkan karakteristik dari generasi milenial secara umum dan karakteristik mereka di media sosial, yang nantinya akan digunakan sebagai sumber referensi untuk perancangan karakter animasi 2D, sehingga target sasaran dapat memahami gambaran milenial yang sesungguhnya dan dapat menerima pesan yang akan disampaikan.

Kata Kunci: Milenial, Mahasiswa, *Influencer*, Gaya Hidup, Teknologi Komunikasi, Media Sosial, Karakter Animasi 2D