

## ABSTRAK

*Bullying* atau dalam bahasa Indonesia disebut penindasan merupakan perilaku yang merugikan bagi pelaku dan korban. Dalam topik yang dipilih, penulis lebih memusatkan kepada dampak kekerasan di sekolah (*bullying*) terhadap korban pada tugas perkembangan remaja. Dampaknya, mereka mungkin akan mengembangkan perilaku yang menyimpang, melakukan kriminalitas, ataupun menutup diri dari masyarakat. Oleh karena itu, perkembangan remaja perlu dijaga dan juga diperhatikan oleh tiap individu.

Maka dari itu, perancangan animasi ini dibuat untuk memvisualisasikan fenomena yang terjadi dengan menggunakan genre *slice of life*, serta menggunakan karakter pelajar SMP yang bersekolah di wilayah Makassar, Sulawesi Selatan.

Metode yang akan digunakan oleh penulis adalah metode Kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Mengumpulkan data studi pustaka, wawancara, serta observasi di wilayah Makassar. Pada observasi yang dilakukan, dapat mengambil kesimpulan bahwa siswa yang menjadi korban *bullying* akan mengganggu proses penyelesaian tugas-tugas perkembangan yang akan menimbulkan penolakan masyarakat serta ketidakbahagiaan.

Oleh karena itu, solusi dari permasalahan fenomena ialah perlunya perancangan desain karakter 2D untuk kebutuhan animasi sebagai media dalam menyampaikan pesan kepada audiens.

Kata kunci : Animasi, Animasi 2D, Desain Karakter, *Bullying*, Dampak *Bullying*, Tugas Perkembangan.