

ABSTRAK

Homesickness adalah keadaan dimana seseorang merasakan rindu akan suatu figure terdekat maupun lingkungan tempat ia menetap. Pada Usia Remaja tidak jarang banyaknya Remaja yang melakukan perantauan karena ingin menemukan jati dirinya atau melanjutkan pendidikannya di kota tertentu. Maka dari itu tidak jarang remaja perantau tersebut mengalami homesickness karena tidak memiliki waktu untuk bertemu keluarga atau hal yang ia rindukan untuk waktu yang terbilang cukup lama. Dampak dari Homesickness biasanya dapat menimbulkan rasa tertekan dan parahnya bisa menyebabkan depresi. Tujuan dari perancangan ini adalah menyampaikan informasi tentang Homesickness yang terjadi pada kebanyakan mahasiswa perantau, diantaranya meliputi proses terjadinya homesick, dampak yang disebabkan, dan pengaruh bagi kehidupan mahasiswa, dan membuat perancangan Desain Karakter dari animasi pendek 2D yang bertemakan Homesick yang dapat menyampaikan informasi dari sebuah fenomena *homesick* dikalangan mahasiswa perantau. Metode yang digunakan adalah etnografi, observasi, wawancara, kuesioner/asumsi, dan studi pustaka. Media yang dibuat adalah animasi. Manfaat dari perancangan yaitu dapat mengetahui pengaruh *homesickness* pada kehidupan mahasiswa perantau, dan dapat mengetahui perancangan Desain Karakter mengenai *homesickness* dalam animasi pendek 2D bertemakan *homesick*.

Kata Kunci : *Homesick*, Remaja, Animasi 2D