

ABSTRAK

Perubahan perkuliahan yang dilakukan dari *online* ke *offline* dapat memberikan dampak kepada mahasiswa yang sudah lama melakukan pembelajarannya di rumah, seperti merasa nyaman dirumah ketika perkuliahan dilakukan secara *online* dan ketika mahasiswa sudah memasuki masa *offline* bisa saja menimbulkan *anxiety* ketika harus bertemu secara langsung. Kasus *anxiety* yang terjadi dalam proses perkuliahan memiliki beragam kasus, contohnya kegiatan perkuliahan yang dilakukan di hari pertama, biasanya *anxiety* tidak akan muncul, tetapi setelah berjalannya kegiatan, *anxiety* akan mulai muncul karena menumpuknya tugas, takut bertemu dengan dosen, takut dengan pemikiran teman-teman tentang diri sendiri. Dalam melakukan proses pengumpulan data, metode yang dilakukan dalam laporan ini adalah metode penelitian kualitatif yang memiliki sifat eksploratoris dan induktif. Untuk menyampaikan pesan dan mengenalkan *anxiety* tersebut kepada masyarakat dilakukan melalui desain karakter yang akan dirancang menjadi sebuah animasi *motion comic* dengan melalui tahap hasil observasi yang dilakukan, sehingga pesan dapat tersampaikan baik kepada masyarakat dan diharapkan dapat membantu orang yang terkena *anxiety*.

Kata kunci: *anxiety*, *motion comic*, animasi, desain karakter