

## ABSTRAK

*Smartphone* adalah salah satu teknologi yang mempermudah pekerjaan seseorang, dalam hal ini teknologi tentunya memiliki dampak dan pengaruh yang bersifat positif maupun negatif. Contoh objek teknologi yang sering kita temui adalah telepon genggam (*handphone*), atau pada zaman sekarang kebanyakan orang menyebutnya dengan kata *smartphone*, yaitu *handphone* yang memiliki berbagai fitur untuk mempermudah seseorang dalam mencari informasi, hiburan, dll. Selain dapat mempermudah dalam mencari informasi, *smartphone* menimbulkan dampak yang kurang baik bagi penggunanya. Salah satu dampak negatifnya adalah ketergantungan seseorang terhadap *smartphone*. Mereka menggunakan *smartphone* secara berlebihan dan terlalu bergantung dengan *smartphone*.

Dalam penelitian ini penulis beserta kelompok akan membuat animasi yang memiliki *genre satirical comedy*, menggambarkan ciri fisik dan sifat adolesens atau remaja akhir di Jakarta. Melakukan pengumpulan data dengan metode kualitatif, diharapkan mendapatkan data yang sesuai dengan fenomena yang sedang terjadi. Seperti melakukan tahap wawancara, observasi, studi pustaka dan pengumpulan data. Dalam perancangan karakter, penulis merancang pada tahap pra-produksi dan produksi. Dalam tahap pra-produksi, penulis melakukan pengumpulan data, mengumpulkan tiga karya sejenis dan melakukan eksplorasi terhadap karakter yang akan di rancang. Pada tahap produksi, penulis membuat karakter yang diperlukan untuk kebutuhan animasi.

**Kata Kunci:** *Smartphone*, Kota Jakarta, Animasi, Perancangan Karakter Animasi, Bentuk Visual dan Sifat Remaja Akhir