

ABSTRAK

Dalam keseharian seseorang teknologi sudah menjadi bagian hidup mereka, tak heran jika dari kalangan anak kecil hingga orang tua pun sudah mahir dengan teknologi. Teknologi pintar layaknya Smartphone, Smart TV, dan komputer, memiliki keuntungan untuk bekerja, edukasi, dan hiburan yang dapat dimanfaatkan oleh seseorang, Namun dengan adanya kemudahan tersebut orang-orang menggunakan media gadget mereka terlalu lama. Aktivitas melihat layar media ini disebut dengan Screen Time, penggunaan Screen Time yang berlebihan ini dapat mengakibatkan berbagai macam dampak negatif kepada kesehatan mental dan fisik penggunanya. Penulis melaksanakan penelitian ini bermaksud untuk menggambarkan interaksi yang terjadi antar mahasiswa dengan media, dan menjadi media acuan bagi mahasiswa agar dapat menghindari penggunaan Screen Time yang berlebihan. Untuk penelitian ini penulis menggunakan pendekatan metode kualitatif, pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, kuesioner, dan studi pustaka. Untuk metode analisis yang digunakan, penulis menggunakan studi kasus deskriptif agar dapat membantu penulis memahami dengan lebih jelas interaksi antar mahasiswa dengan media yang mengakibatkan Screen Time berlebihan. Hasil data penelitian tersebut penulis gunakan dalam perancangan desain model karakter 3D dengan menggambarkan dampak dari penggunaan Screen Time yang berlebihan.

Kata kunci: Desain model karakter 3D, Interaksi, Mahasiswa, Media, Screen Time