

## **ABSTRAK**

Sarah Nur Shabrina. 2020. Perancangan Desain Karakter Film Animasi Pendek 2D “Escape”. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Ketika memasuki jenjang pendidikan tinggi, mahasiswa diberikan lingkungan sosial yang baru, pengalaman baru. Setiap individu dituntut untuk dapat mengatur tanggung jawabnya begitu pula tingkat kesulitan belajar dan tugas yang harus bisa diatur oleh mahasiswa. Dalam proses belajar, setiap mahasiswa memiliki kemampuan dan cara belajar yang berbeda-beda. Ada yang mengerjakan tugas secara langsung, bertahap dan ada juga yang menunda-nunda hingga batas waktu yang telah ditentukan. Hal menunda-nunda inilah yang disebut Prokrastinasi. Prokrastinasi dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan menunda-nunda yang disengaja menjadi sebuah kebiasaan sehingga dapat menimbulkan dampak buruk pada masa depan. Prokrastinasi di kalangan Mahasiswa adalah menunda-nunda tugas mata kuliah. Selama pengerjaan tugas, mahasiswa dapat kehilangan motivasi, sulit mendapat ide dan inspirasi, melakukan kegiatan yang tidak penting diluar tugas atau kehilangan kepercayaan diri. Tujuan dibuatnya laporan ini untuk merancang Desain Karakter yang dapat menyampaikan pesan tentang mahasiswa yang melakukan kebiasaan prokrastinasi.

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan metode kualitatif yaitu melalui observasi, wawancara, studi pustaka dan studi dokumen kemudian hasil analisis. Dari hasil analisis data, yang didapatkan yaitu mengenai karakter umum seperti ciri fisik wajah mahasiswa depok, kostum mahasiswa selama di rumah dan sebab akibat mahasiswa prokrastinator, yang hasilnya akan digunakan sebagai referensi dalam perancangan karakter animasi 2D. Bertujuan agar mahasiswa diharapkan dapat merasakan adanya keterkaitan dengan karakter yang melakukan prokrastinasi tersebut.

**Kata Kunci:** Mahasiswa, Prokrastinasi, Desain Karakter, Animasi 2D.