

## ABSTRAK

Citra Anissa Rachmanita. 2020. Perancangan Desain Karakter Anak dari Penggunaan Smartphone di Masa Pandemi untuk Animasi 2D. Tugas Akhir. Program Studi Desain Komunikasi Visual. Fakultas Industri Kreatif. Universitas Telkom.

Smartphone merupakan salah satu dari banyaknya teknologi canggih yang sudah marak dimiliki beragam kalangan mulai dari kalangan anak-anak hingga orang lanjut usia. Kebutuhan manusia terhadap alat canggih yang mudah dan praktis ini menjadi semakin tinggi dengan masuknya zaman milenial hingga masa pandemi COVID-19 yang mengharuskan mereka untuk diam di dalam rumah. Penggunaan setiap kalangan terhadap alat ini menjadi meningkat dibandingkan masa sebelum memasuki pandemi dan mempengaruhi tidak hanya mental namun juga kepribadian para penggunanya.

Maka dari itu, diperlukan sebuah media visual untuk menyampaikan informasi yang dapat memvisualisasikan kepribadian anak-anak yang mengalami perubahan dalam penggunaan smartphone dengan karakter berkepribadian yang mengalami perubahan yang baik dan dengan karakter berkepribadian yang mengalami perubahan yang buruk. Perancangan karakter untuk animasi 2 dimensi ini bertujuan untuk mengetahui ciri-ciri dari kepribadian anak yang mengalami dampak dari penggunaan smartphone di masa pandemi COVID-19.

Metode perancangan yang dilakukan secara bertahap yaitu pengumpulan data (Studi Pustaka, wawancara dan observasi), kemudian data analisa menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil analisis data yang telah dikumpulkan menunjukkan bahwa kepribadian anak yang mengalami perubahan buruk dari penggunaan smartphone tidak begitu ekspresif dan terkesan malas bicara dibandingkan dengan anak yang mengalami perubahan baik dimana anak tersebut bisa membedakan mana yang baik dan yang buruk yang akan digunakan sebagai acuan referensi dalam perancangan desain karakter ini.

Kata kunci : Smartphone, Anak Usia 7-9 Tahun, Karakter, Animasi 2D