

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 menjadi sebuah permasalahan yang memengaruhi segala aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam hal tersebut pemerintah harus mengeluarkan kebijakan agar selama pandemi Covid-19 ini pembelajaran dapat terus berlangsung, kebijakan tersebut yakni pembelajaran daring. Dunia pendidikan harus beradaptasi dengan penerapan pembelajaran daring agar kegiatan belajar-mengajar tetap berlangsung. Namun pembelajaran daring yang menjadi solusi ini ternyata kerap memberikan dampak terhadap para pelajar, khususnya bagi mahasiswa yang memiliki beban tugas lebih besar. Mahasiswa merasakan dampak terhadap pembelajaran yang mengarah pada permasalahan pada dalam pribadi mereka seperti stres. hal tersebut juga sejalan dengan penelitian mengenai peningkatan dampak psikis selama pandemi Covid-19 ini berlangsung. Oleh karena itu untuk memberikan informasi serta edukasi mengenai masalah tersebut dibuatlah media yang menarik dalam penyampainnya yakni animasi 2D dengan judul NARA. Dalam sebuah animasi dibutuhkan perancangan karakter yang menjadi penggerak cerita animasi tersebut. Karakter ini akan dirancang untuk memberikan gambaran kehidupan mahasiswa saat pembelajaran daring serta dampak yang diberikan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang dimana data yang diperoleh ialah melalui wawancara serta observasi dengan orang-orang yang mengalami secara langsung fenomena pembelajaran daring ini. Data mengenai dampak pembelajaran daring ini didapatkan dari hasil wawancara terhadap mahasiswi sebagai pelaku pembelajaran daring serta kepada psikolog, serta observasi yang dilakukan untuk mendapatkan gambaran mengenai karakter yang akan dirancang. Hasil akhir dari proses perancangan karakter ini ialah model karakter dalam bentuk *character sheet* yang berisi turnaround karakter dan *expressions sheet* yang berisi ekspresi dari tiap karakter. model karakter tersebut nantinya akan digunakan sebagai panduan dalam menganimasi.

Kata kunci: Animasi 2D, Dampak pembelajaran daring, Mahasiswa, Perancangan karakter