

ABSTRAK

Sosial media memiliki dampak besar pada kehidupan masa kini karena tidak ada lagi batasan untuk bersosialisasi dengan satu sama lain. Jika dimanfaatkan dengan baik, sosial media bisa mempermudah kegiatan sehari-hari terlebih dalam mencari koneksi, berdagang, memperluas pertemanan, bahkan membangun reputasi. Sosial media pun kini dapat diakses dengan mudah oleh semua kalangan, sehingga tidak sedikit anak dan remaja sekarang yang memiliki akun sosial media. Namun penggunaan berlebihan akan berujung kepada perilaku candu bahkan mempengaruhi mental dan kepercayaan diri. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan kesadaran terhadap dampak penggunaan sosial media berlebih, terutama pada remaja. Tujuan perancangan ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan media sosial berlebih pada mentalitas remaja serta membuat konsep karya animasinya. Perancangan karya akan digarap menggunakan teknik digital. Metode yang digunakan untuk pendekatan data ialah metode kualitatif yaitu dengan studi pustaka, wawancara serta studi karya dan analisisnya. Output media untuk menampilkan karya terhadap khalayak sasaran berbentuk artbook. Hasil perancangan berupa *concept art* yang menggambarkan seorang remaja minder berusaha memerangi rasa tidak percaya dirinya melalui petualangan dalam dunia virtual. *Concept art* animasi ini memiliki gaya visual berupa dunia saat ini yang dipadu dengan dunia virtual bertema fantasi cyberpunk diharapkan dapat menarik perhatian khalayak sasaran. Dengan adanya perancangan *concept art* animasi ini diharapkan remaja dapat lebih mengenali dampak yang dapat dirasakan dari penggunaan sosial media pada mentalitas dan kepercayaan diri mereka.

Kata kunci: Sosial Media, Remaja, Kepercayaan Diri, Animasi, *Concept Art*