

ABSTRAK

PERANCANGAN DESAIN KARAKTER ANIMASI 2D “NU TEU EREUN” SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAMPAK NEGATIF MEDIA SOSIAL TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF REMAJA

Oleh: Fadya Pancarani
1601210423

Kemajuan teknologi di Indonesia menjadikan semua kebutuhan dapat dijangkau dengan mudah. Namun, dengan adanya kemudahan tersebut, terdapat perilaku konsumtif berlebihan yang dapat memengaruhi psikologi remaja akhir. Perilaku tersebut dapat mendorong seseorang untuk melakukan segala hal secara berlebihan demi memenuhi keinginan bukan kebutuhan. Diperlukan media desain karakter animasi untuk menyampaikan informasi mengenai dampak negatif media sosial terhadap perilaku konsumtif remaja Bandung. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif menggunakan wawancara, observasi, studi pustaka, dan kuisioner sebagai teknik pengumpulan data kuantitatif untuk mendapatkan data tambahan. Data yang dihasilkan kemudian dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman mengenai perilaku target audiens, eksplorasi bentuk dan siluet, serta pemilihan warna yang tepat dapat merancang sebuah desain karakter animasi 2D sebagai media informasi mengenai dampak negatif media sosial terhadap perilaku konsumtif.

Kata Kunci: *Media Sosial, Perilaku Konsumtif, Desain Karakter, Animasi 2D*