

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR BAGAN	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Perancangan.....	3
1.5 Ruang Lingkup.....	3
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.7 Pengumpulan Data dan Analisis.....	4
1.7.1 Pengumpulan Data	4
1.7.1 Analisis Data	5
1.8 Kerangka Perancangan	6
1.9 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Animasi.....	8
2.1.1 Pengertian Animasi	8
2.1.2 Animasi 3 Dimensi.....	8
2.1.3 <i>Pipeline</i> Animasi 3 Dimensi	9
2.2 Tinjauan Karakter Animasi.....	9
2.2.1 Pengertian Karakter Animasi	9

2.2.2	Macam-macam Pengayaan Karakter Animasi	10
2.2.3	Kepribadian Dalam Karakter Animasi	10
2.2.4	Ekspresi Dalam Karakter Animasi	11
2.3	<i>Modelling</i> dan <i>Texturing</i> Karakter Animasi 3D	17
2.3.1	<i>Modelling</i> Karakter Animasi 3D	17
2.3.2	<i>Texturing</i>	20
2.3.2	Warna	21
2.4	<i>Software</i>	22
2.4.1	Blender 3D	22
2.5	Lingkungan	22
2.5.1	Sampah	22
2.5.2	Sumber, Bentuk dan Sifat Sampah	23
2.5.2	Sampah Perkotaan	24
2.6	Tinjauan Psikologi	24
2.6.1	Pengertian Psikologi	24
2.6.2	Pendidikan Karakter Anak-anak	24
2.6.3	Media Animasi Sebagai Sarana Pendidikan	25

BAB III DATA DAN ANALISIS 27

3.1.	Data Objek	27
3.1.1	Sampah Kota Bandung	27
3.1.2	Alur Pengelolaan Sampah Kota Bandung	30
3.1.3	Data Sarana PD. Kebersihan Kota Bandung	30
3.2	Data Khalayak Sasaran	31
3.2.1	Data Demografis	31
3.2.2	Data Psikografis	32
3.2.3	Data Geografis	33
3.2.4	Perilaku Konsumen	33
3.3	Data Proyek Sejenis	33
3.4	Data Pendukung	38
3.4.1	Data Wawancara	38
3.4.2	Data Observasi	46
3.5	Analisis Data	63

3.5.1	Deskripsi	63
3.5.2	Klasifikasi	64
3.5.3	Penafsiran.....	65
3.5.4	Hasil Penafsiran	67
3.5.5	Skema Analisis Data	68
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		69
4.1.	Konsep Pesan (Ide Besar).....	69
4.2	Konsep Kreatif.....	69
4.2.1	Pengayaan Karakter	69
4.2.2	Strategi Kreatif.....	71
4.3	Konsep Media.....	71
4.3.1	Media Utama.....	71
4.3.2	Media Pendukung	71
4.4	Konsep Perancangan.....	72
4.4.1	Ide	72
4.4.2	Penokohan.....	72
4.5	Konsep Visual.....	77
4.5.1	Desain Karakter	77
4.5.2	<i>Modeling</i> Adipura (Karakter Tokoh Utama)	78
4.5.3	<i>Modeling</i> Ridwan (Karakter Tokoh Teman).....	88
4.5.4	<i>Modeling</i> Karakter Tokoh Ibu Adipura	93
4.5.5	<i>Modeling Monster</i> (Karakter Raksasa Sampah)	98
4.5.6	Skala Karakter.....	103
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		104
5.1.	Kesimpulan.....	104
5.2	Saran.....	104