

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.4.1 Apa.....	3
1.5 Tujuan Perancangan	4
1.6 Manfaat Perancangan	4
1.6.1 Manfaat Praktis	4
1.6.2 Manfaat teoritis	5
1.7 Metode Perancangan	5
1.7.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7.2 Metode Analisis Data.....	6
1.8 Kerangka Perancangan.....	7

1.9 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II DASAR PEMIKIRAN	9
2.1 Pandemi.....	9
2.2 COVID-19.....	10
2.3 Interaksi Manusia	11
2.4 Interaksi Mahasiswa Selama Pandemi COVID-19	13
2.5 Design Karakter.....	15
2.5.1 Kepribadian Karakter	15
2.5.2 Bentuk Karakter	16
2.5.3 Bentuk Tubuh.....	17
2.5.4 Tinggi Kepala.....	17
2.5.5 Sketsa Kasar	17
2.5.6 Siluet	18
2.5.7 Desain Dasar	18
2.5.8 Kepala	19
2.5.9 Sketsa Halus	19
2.5.10 Ekspresi Karakter	19
2.5.11 Model Sheet	20
2.5.12 Warna.....	20
2.6 Modeling 3D	20
2.7 Modeling Karakter 3D	24
2.8 Pengayaan Karakter.....	25
2.9 Teknik Modeling Karakter 3D	26
2.8.1 Teknik Primitive Modeling (Solid Geometry Modeling)	26
2.8.2 Teknik Polygonal Modeling (Sculpt Modeling)	27
2.8.3 Teknik NURBS Modeling (Curve Modeling)	28

2.10	<i>Rigging</i>	28
2.11	<i>Motion Capture</i>	29
2.12	<i>Augmented Reality</i>	29
2.13	<i>Pipeline Perancangan Modeling Karakter 3D</i>	30
2.10.1	<i>Modeling (Layouting)</i>	30
2.10.2	<i>Sculpting</i>	30
2.10.3	<i>Texturing</i>	30
2.10.4	<i>Shading</i>	30
2.10.5	<i>Rigging</i>	31
2.10.6	<i>Lighting & Camera Set Up</i>	31
2.10.7	<i>Rendering</i>	31
BAB III DATA & ANALISIS		32
3.1	Metode Penelitian.....	32
3.2	Data Objek Penelitian.....	32
3.2.1	Interaksi Mahasiswa pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).....	32
3.2.2	Observasi Mahasiswa pada Pembelajaran Jarak Jauh.....	33
3.2.3	Data Observasi Material.....	36
3.2.4	Analisis Material	37
3.2.5	Data Wawancara	40
3.2.6	Data Kuesioner.....	44
3.3	Data dan Analisis Khalayak Sasar	50
3.3.1	Data Demografis	50
3.3.2	Data Psikografis	51
3.3.3	Data Demografis	51
3.3.4	Perilaku Konsumen	51
3.4	Data dan Analisis Karya Sejenis	51

3.4.1	Big Hero 6	51
3.4.2	Cloudy With A Chance of Meatballs	58
3.4.3	Diary of a Wimpy Kid	64
3.5	Hasil Analisis Keseluruhan	69
3.5.1	Kesimpulan data dan analisis objek	69
3.5.2	Kesimpulan data dan analisis khalayak sasaran	70
BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN		71
4.1	Konsep Pesan	71
4.2	Konsep Kreatif	71
4.3	Konsep Media	72
4.4	Konsep Visual	74
4.4.1	PBR Material.....	74
4.4.2	<i>Stylized-cartoon Character</i>	74
4.4.3	<i>Motion Capture</i>	74
4.4.4	<i>Rigging</i> (Pose dan Ekspresi)	75
4.4.5	<i>Character Short Animation Video</i>	75
4.4.6	AR (<i>Augmented Reality</i>)	76
4.5	Hasil Perancangan	76
4.5.1	Karakter Aditya.....	77
a.	<i>Body Shape</i>	78
b.	Eksplorasi Wajah	78
c.	Alternatif Rambut	79
d.	<i>Turnaround</i>	79
e.	Siluet	80
f.	Alternatif <i>Outfit</i>	80
g.	Ekspresi.....	81

h. Pose Karakter	81
4.5.2 Karakter Salsa	98
a. <i>Body Shape</i>	98
b. Eksplorasi Wajah	99
c. Alternatif Rambut	99
d. <i>Turnaround</i>	100
e. Siluet	100
f. Alternatif <i>Outfit</i>	101
g. Ekspresi.....	101
h. Pose	102
4.6 Kesimpulan.....	117
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	118
5.1 Kesimpulan.....	118
5.2 Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN	123