

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
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
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
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
<b>BAB IV KONSEP DAN HASIL PERANCANGAN .....</b>		<b>69</b>
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
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>104</b>
5.1.	Kesimpulan.....	104
5.2	Saran.....	104