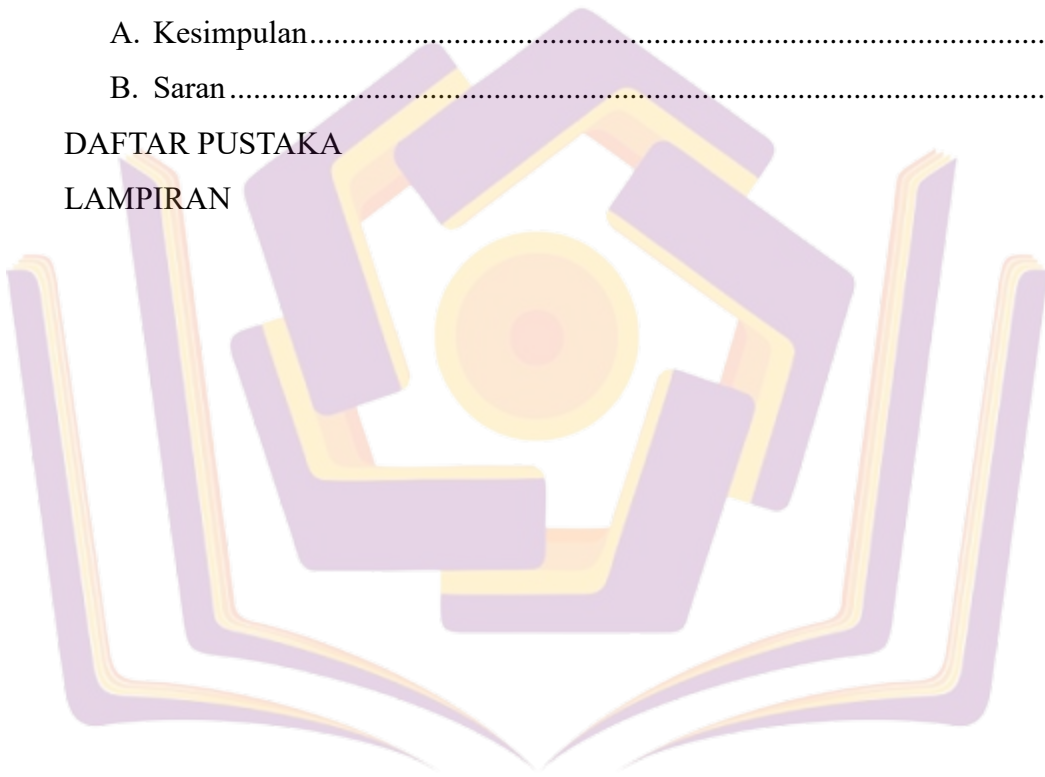


DAFTAR ISI

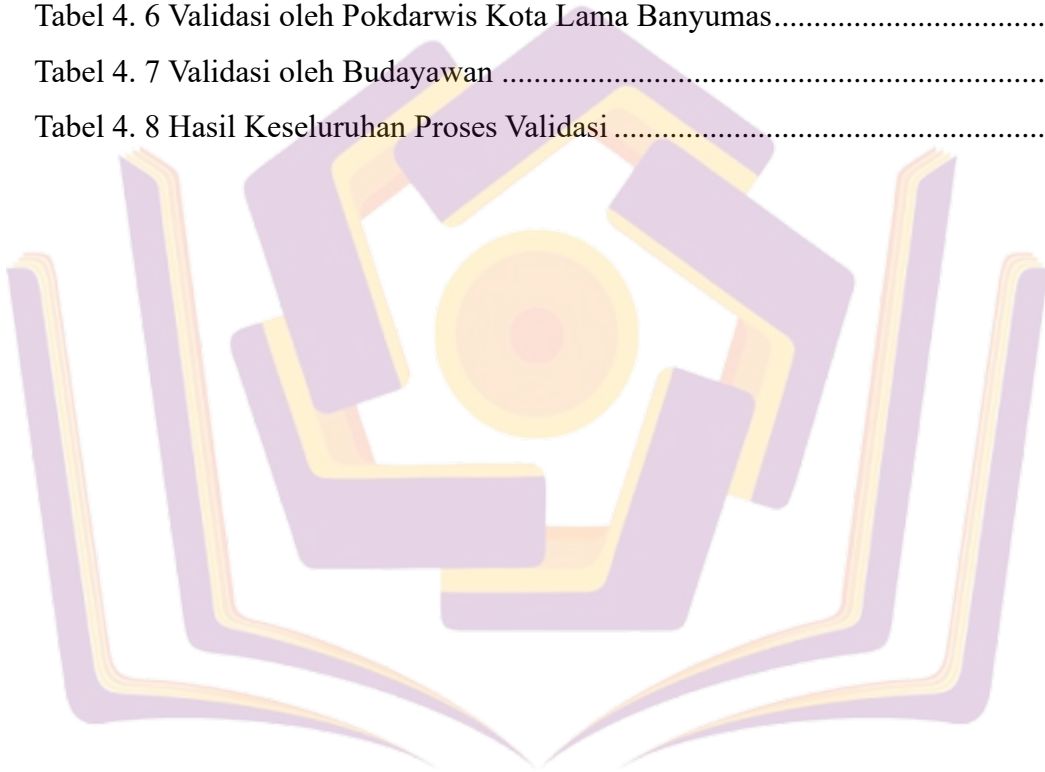
HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori	9
B. Penelitian Sebelumnya	27
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Waktu dan Penelitian	30
B. Metode Pengumpulan Data	30
C. Alat dan Bahan Penelitian	32
D. Konsep Penelitian.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42

A. Analisis Kebutuhan (<i>Fokus</i>).....	42
B. Hasil Pengumpulan Data dan Analisis (<i>Understand</i>).....	44
C. Perumusan Spesifikasi Desain (<i>Define</i>)	48
D. Perancangan Konsep (<i>Conceive</i>).....	51
E. Pengembangan Produk (<i>Build</i>).....	56
F. Validasi dan Evaluasi Desain (<i>Test</i>).....	80
G. Hasil Akhir dan Pembahasan.....	86
BAB V KESIMPULAN.....	98
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya	29
Tabel 4. 1 Hasil Pengumpulan Data dan Analisis	45
Tabel 4. 2 Spesifikasi Desain Maskot 3D Ayam Puger	49
Tabel 4. 3 Spesifikasi Makna Unsur Pembentuk Maskot 3D Ayam Puger	50
Tabel 4. 4 Jumlah Tulang	73
Tabel 4. 5 Validasi oleh <i>3D Artist</i>	82
Tabel 4. 6 Validasi oleh Pokdarwis Kota Lama Banyumas.....	83
Tabel 4. 7 Validasi oleh Budayawan	84
Tabel 4. 8 Hasil Keseluruhan Proses Validasi	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Metode <i>Design-Based Research</i> (DBR).....	35
Gambar 4. 1 Lampu Jalan Kota Lama Banyumas.....	45
Gambar 4. 2 Ayam Kate Jantan	46
Gambar 4. 3 Motif Batik Ayam Puger Banyumas.....	47
Gambar 4. 4 Sketsa Versi Hitam dan Putih	53
Gambar 4. 5 Sketsa Versi Berwarna.....	53
Gambar 4. 6 Penataan Gambar Sketsa Sebagai Referensi	57
Gambar 4. 7 Bentuk Object Primitif	58
Gambar 4. 8 <i>Base Mesh</i> Bentuk Sederhana pada Badan.....	59
Gambar 4. 9 Base Mesh Bentuk Sederhana dari Wajah.....	59
Gambar 4. 10 Base Mesh Bentuk Sederhada dari Kain atau Jarit.....	60
Gambar 4. 11 Penambahan Detail dan <i>Refinement</i> pada Wajah.....	61
Gambar 4. 12 Optimalisasi Topologi	62
Gambar 4. 13. Evaluasi Bentuk dan Konsistensi Proporsi.....	63
Gambar 4. 14 Pengimplementasian Warna	65
Gambar 4. 15 Proses UV <i>Unwrapping</i>	66
Gambar 4. 16 <i>UV pinning</i>	67
Gambar 4. 17 Shading dan Material Setting	69
Gambar 4. 18 Evaluasi Hasil dan Konsistensi Visual	71
Gambar 4. 19 Penyusunan Tulang.....	72
Gambar 4. 20 Bone <i>Parenting</i>	73
Gambar 4. 21 Weight Painting	74
Gambar 4. 22 Penerapan IK (<i>Inverse Kinematics</i>).....	75
Gambar 4. 23 Penerapan <i>Copy Rotation</i>	75
Gambar 4. 24 Pose Berdiri Tegak (<i>idle stance</i>).....	76
Gambar 4. 25 Pose Sayap Terbuka (<i>welcoming pose</i>)	77
Gambar 4. 26 Pose Menunduk (<i>bowing</i>)	77
Gambar 4. 27 Pose Ekspresi (<i>smiling & head tilt</i>).....	78
Gambar 4. 28 Tampilan Akhir Model 3D Maskot Puger	87

Gambar 4. 29 Detail Tekstur dan Motif Batik Ayam Puger pada Model 3D	89
Gambar 4. 30 <i>Product Merchandise</i>	91
Gambar 4. 31 <i>Brand Maskot Book</i>	93
Gambar 4. 32 Simulasi Penerapan Maskot Ayam Puger dalam Sosial Media	94
Gambar 4. 33 Simulasi Penerapan Maskot Ayam Puger dalam Media Cetak	95



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing1

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2

Lampiran 3. Dokumentasi Validasi Budayawan

Lampiran 4. Surat Keterangan Wawancara

Lampiran 5. Dokumentasi Validasi *3D Artist*

Lampiran 6. Daftar Pertanyaan Validasi *3D Artist*

Lampiran 7. Daftar Pertanyaan Validasi Pokdarwis Kota Lama Banyumas

Lampiran 8 Daftar Pertanyaan Validasi Budayawan

