

## ABSTRAK

Emily Dotulong (01023170073)

### **PERANCANGAN DESAIN DAN ANIMASI 3 DIMENSI UNTUK MEDIA AUGMENTED REALITY DARI ADAPTASI SERI BUKU ANAK (STUDIKASUS: BERBAGAI CERITA, BERBAGI CINTA: BENJI SAKIT GIGI)**

(10 + 131 halaman: 70 gambar; 2 lampiran)

Perancangan untuk prototip augmented reality ini adalah sebuah contoh yang menggunakan teknik dan konsep desain animasi dari adaptasi buku Clara Ng, Benji Sakit Gigi. Buku ini dapat menceritakan kepada anak tentang perasaan karakter- karakter dalam buku tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan proses pemikiran mereka terhadap perasaan diri dan perasaan orang lain, untuk mengembangkan perasaan empathy mereka terhadap lingkungan. Metode penelitian dalam perancangan ini adalah dengan penelitian studi kasus: Benji Sakit Gigi oleh Clara Ng, teori prinsip desain dan animasi maupun pemodelan tiga dimensi, dan wawancara dengan Jonathan Dana. Proyek ini menghasilkan sebuah prototip untuk platform augmented reality sebagai contoh bahwa proyek ini dapat digunakan untuk media yang baru dan berkembang. Proyek ini diharapkan untuk memberikan anak hal baru untuk berinteraksi dan menonton secara edukatif dan menyenangkan, tetapi juga sebagai contoh untuk animator atau pemodel tiga dimensi untuk menyelidiki dan melibatkan karya dan kreativitas mereka dalam menggunakan teknologi baru sebagai mediumnya. Kata Kunci: *Augmented Reality*, Prototipe, Animasi

*This prototype design for AR is intended as an example for using techniques and concepts from animation design taken from the adaptation of Clara Ng's book, Benji Sakit Gigi. This book allows children to think critically on their thoughts and feelings and the feelings of others, to feel empathetic towards the environment. The method of research revolves around a study case: Benji has a Toothache by Clara Ng, theories of design principles and animation principle along with three-dimensional modelling and an interview with Jonathan Dana. This project results in a prototype for an augmented reality platform as a new form of use in media that is quickly developing. It is hoped that this project gives new experiences to children within education and interactivity that is enjoyable, but also as a way to get other animators or 3D modelers to involve themselves in using new technology as their medium to create and explore.*

*Key Words: Augmented Reality, Prototype, Animation*

Referensi: 19 (1974-2020)