

ABSTRAK

Pandemi COVID-19 mengharuskan mahasiswa untuk menjalani pembelajaran secara jarak jauh. Proses belajar mahasiswa pun dilakukan secara daring melalui *website* maupun fitur aplikasi digital lainnya. Interaksi saat proses pembelajaran tatap muka antar mahasiswa dan dosen pun dilakukan secara daring. Dari perubahan tersebut, adanya indikasi perbedaan yang signifikan dari interaksi mahasiswa saat pembelajaran jarak jauh dibandingkan dengan saat pembelajaran tatap muka secara langsung.

Melalui perancangan ini, perancang bermaksud untuk menangkap interaksi mahasiswa yang terjadi dibalik layar tatap muka selama proses pembelajaran jarak jauh berlangsung ke dalam 3D modeling karakter. Metode perancangan yang akan dilakukan adalah pengumpulan data, di antaranya observasi, wawancara dan studi pustaka. Pendekatan yang dilakukan ialah pendekatan kualitatif yang menghasilkan data deskriptif. Perancangan 3D modeling karakter ini bertujuan untuk mewakili keadaan mahasiswa selama proses pembelajaran jarak jauh berlangsung, sekaligus sebagai media yang dapat menjadi acuan sarana sosialisasi untuk mengembangkan proses pembelajaran jarak jauh ke depannya.

Kata kunci: 3D Karakter, COVID-19, Interaksi, Mahasiswa, Pandemi, Pembelajaran Jarak Jauh