

ABSTRAK

IMPLEMENTASI ANIMASI 3D SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DASAR MENGGUNAKAN *SKATEBOARD*

Oleh:

Rizki Maulana

rizkimaulana2501@gmail.com

Penelitian ini bertujuan mengembangkan animasi 3D sebagai media pembelajaran teknik dasar skateboarding yang aman dan menarik bagi anak-anak usia 5-13 tahun, dengan fokus pada keterampilan dasar dan keselamatan untuk mengurangi risiko cedera dalam olahraga ekstrem ini. Menggunakan tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi dengan perangkat lunak Blender serta metode animasi pose to pose, media ini menyajikan teknik seperti berdiri, meluncur, dan trik dasar ollie secara visual dan mudah dipahami. Survei kepuasan menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa puas dengan kualitas visual, kemudahan pemahaman, dan fleksibilitas pembelajaran, yang efektif meningkatkan pemahaman teknik dan memotivasi minat belajar. Animasi ini terbukti sebagai alternatif inovatif untuk edukasi skateboarding yang aman bagi anak-anak.

Kata Kunci: *Animasi 3D, Pembelajaran Dasar, Skateboard, Keselamatan, Anak-Anak*