

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II.....	6
2.1 Media	6
2.1.1 Media Pembelajaran.....	6
2.2 Animasi	7
2.2.1 Animasi 3D	8
2.3 Blender	8
2.4 Tinjauan Tentang <i>Skateboard</i>	8
2.5 Metode <i>pose to pose</i>	11
2.6 Tahapan Pembuatan Animasi	11
2.6.1 Pra Produksi	12
2.6.2 Produksi	12
2.6.3 Pasca Produksi	14
2.7 Penelitian Terdahulu.....	15
BAB III	20
3.1 Alur Penelitian.....	20
3.2 Pengumpulan Data	21
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian	21
3.4 Pra Produksi	22
3.4.1 <i>Storyboard</i>	22
3.5 Produksi	25

3.5.1 Modeling Karakter	25
3.5.2 Modeling <i>Skateboard</i>	26
3.5.3 Modeling <i>Environment</i>	27
3.5.4 <i>Rigging</i> Karakter	27
3.6 Penerapan Metode <i>pose to pose</i>	28
BAB IV	31
4.1 Hasil Produksi	31
4.1.1 Implementasi Model 3D dan Tekstur	31
4.1.2 Rigging dan Animasi.....	33
4.1.3 Pencahayaan dan Penempatan Kamera.....	34
4.1.4 <i>Rendering</i> dan Pasca-Produksi.....	35
4.2 Hasil Implementasi Metode <i>pose to pose</i>	36
4.2.1 Gerakan Meluncur/Mengendarai <i>Skateboard</i>	36
4.2.2 Cara Berdiri di <i>Skateboard</i>	37
4.2.3 Gerakan <i>Ollie</i>	38
4.3 Publikasi.....	39
4.4 Kuesioner Penilaian Kepuasan.....	40
4.5 Pembahasan.....	42
4.5.1 Desain Karakter.....	42
4.5.2 Sinkronisasi Animasi.....	43
4.5.3 Pencahayaan dan Kamera	43
4.5.4 Dampak dan Potensi Pengembangan	43
BAB V.....	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA	45