

ABSTRAK

Skateboarding adalah suatu kegiatan aktivitas bermain menggunakan papan seluncur beroda. Hal itu sudah dapat dinyatakan sebagai suatu paduan dari olahraga, budaya, gaya hidup maupun seni. Namun, penggunaan *skateboard* itu sendiri merupakan hal yang sulit untuk dilakukan oleh para pemula bahkan kerap dapat membahayakan jika pengoperasian dari *skateboard* itu salah. Oleh karena itu, dibutuhkan panduan bermain *skateboard* yang benar dalam bentuk animasi 2D agar dapat memberikan gambaran kepada para peminat *skateboard*. Dan tentunya dalam proses pra produksi animasi 2D tersebut, dibutuhkan pula perancangan *storyboard* yang tepat agar produksi animasi 2D dapat terwujud. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan pengenalan teknik – teknik bermain *skateboard* kepada para peminat *skateboarding*. Metode pengumpulan data berupa survei, observasi dan studi Pustaka akan digunakan dalam penelitian ini. Akan digunakan metode analisis berupa metode Model Miles and Hubberman. Adapun para peminat remaja *skateboard* yang awam ataupun mentor dari *skateboarding* menjadi objek dari penelitian ini.

Kata kunci: Animasi 2D, Pengenalan, *Skateboarding*, *Storyboard*, Teknik.