

Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Model Klaster Industri (Kiri), Model Klaster Animasi di Indonesia (Kanan).	8
Gambar 2. 2 Pemetaan Ekosistem Animasi.....	10
Gambar 2. 3 Skema klasifikasi animasi Indonesia.....	12
Gambar 2. 4 Kerangka Teori Penelitian.	24
Gambar 3. 1 Kerangka Penelitain.....	26
Gambar 3. 2 Bagan model data analisis kualitatif oleh Miles dan Huberman.	30
Gambar 4. 1 Sketsa konsep 1 skema pembelajaran.....	42
Gambar 4. 2 Sketsa konsep 2 skema pembelajaran.....	43
Gambar 4. 3 Sketsa konsep 3 skema pembelajaran.....	44
Gambar 4.4 Tampilan bawaan Blender ketika pertama dibuka menunjukkan 4 "editor" atau window yaitu <i>3D view</i> (Kuning), <i>Timeline</i> (Merah), <i>Outliner</i> (Hijau), <i>Properties</i> (Biru). 47	47
Gambar 4. 5 Semua list <i>Editor</i> di <i>Editor Type Selector</i>	47
Gambar 4. 6 Beberapa tool utama di dalam 3D View yaitu Navigasi (Kiri), Side Bar (Tengah) dan sistem Mode (Kanan).	48
Gambar 4. 7 Berbagai tampilan Editor yang digunakan untuk animasi berupa <i>Timeline</i> (Atas), <i>Dopesheet</i> (Tengah), <i>Graph Editor</i> (Bawah)	49
Gambar 4. 8 Storyboard untuk proyek pembelajaran.....	57
Gambar 4. 9 Render akhir dari animasi.....	57
Gambar 4. 10 Rigging karakter yang digunakan pembelajaran.	57
Gambar 4. 11 Cuplikan video demo materi <i>Bouncing Ball</i>	57
Gambar 4. 12 Cuplikan video demo pengajaran.	57
Gambar 4. 13 Cuplikan animasi akhir yang dijadikan tujuan	59
Gambar 4. 14 Pengenalan UI dan tool dasar navigasi dan transformasi.	59
Gambar 4. 15 Membiasakan tool pengenalan dengan membuat sofa	60
Gambar 4. 16 Penugasan membuat objek ruang tamu menggunakan cube	60
Gambar 4. 17 Video contoh animasi Bouncing Ball	61
Gambar 4. 18 Membuat bouncing ball statik.	61
Gambar 4. 19 Membuat bouncing ball seperti video contoh awal pertemuan.	62
Gambar 4. 20 Contoh animasi pendulum.....	62

Gambar 4. 21	Penjelasan alur gerakan animasi yang akan dibuat.	63
Gambar 4. 22	Pengarahan proses membuat animasi.	63
Gambar 4. 23	Contoh gerakan bola berekor.	64
Gambar 4. 24	Membuat scene 3D.	64
Gambar 4. 25	Menjelaskan alur gerakan dan membimbing murid membuat gerakan.	65
Gambar 4. 26	Penjelasan proses pembuatan walk cycle.	65
Gambar 4. 27	Pengenalan rig manusia.	66
Gambar 4. 28	Membuat pose walk cycle.	66
Gambar 4. 29	Contoh pose Run Cycle.	67
Gambar 4. 29	Menampilkan storyboard dan cuplikan animasi akhir.	67
Gambar 4. 30	Mengambil asset yang telah dibuat di pertemuan sebelumnya	68
Gambar 4. 31	Menyiapkan camera.	68
Gambar 4. 32	Menyiapkan dan mengatur cahaya.	69
Gambar 4. 33	Menyiapkan dan mengatur Render.	69