

## Daftar Gambar

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

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