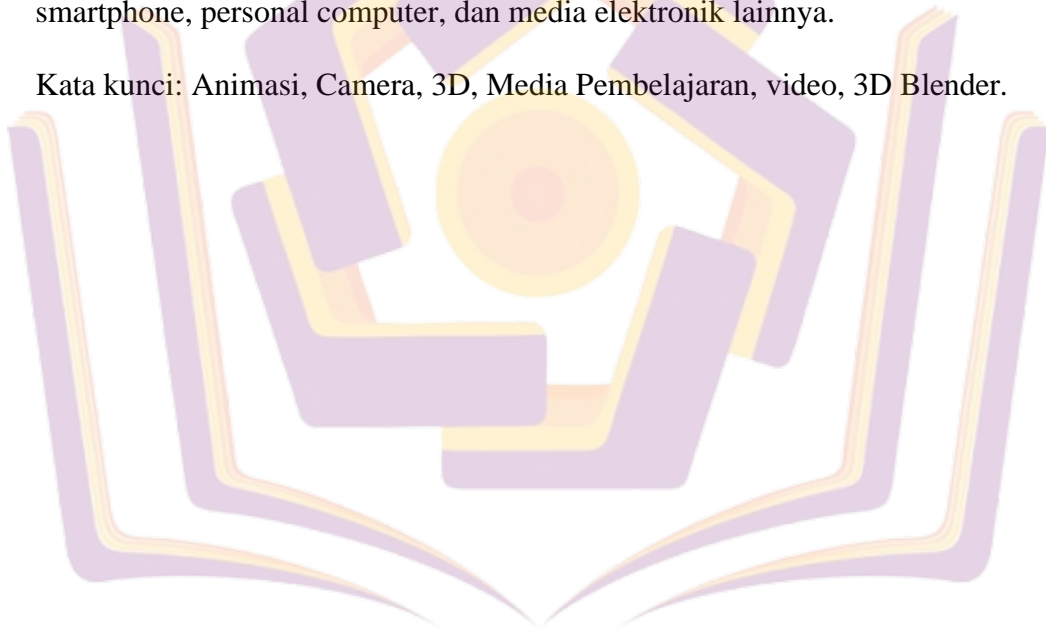


## INTISARI

Penelitian melatar belakangi oleh masalah yang terjadi pada pembelajaran kamera. Pada saat pembelajaran dilakukan banyak siswa SMA yang belum mengenal lebih dalam tentang kamera, sehingga siswa sulit guna memahami dan mempraktikkan cara penggunaan kamera mulai dari perakitan hingga siap digunakan. Oleh karena itu perlu adanya media animasi pembelajaran tentang bagaimana pemasangan kamera dengan benar dan baik yang dikemas dalam sebuah animasi dengan metode camera tracking 360 derajat. Pada pembuatan video animasi ini menggunakan software Blender lalu akan di mix dengan Adobe Premier, Adobe After Effect dan Adobe Auditions, sebelum memulai modeling dan editing animasi ada konsep yang harus diterapkan yaitu menggunakan 3 garis besar seperti Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca-Produksi. Hasil dari penelitian ini adalah media animasi berbasis 3D yang terdiri dari penjelasan tentang camera, dan perakitan camera. Media pembelajaran rancangan animasi bisa jalankan di smartphone, personal computer, dan media elektronik lainnya.

Kata kunci: Animasi, Camera, 3D, Media Pembelajaran, video, 3D Blender.



## **ABSTRACT**

*The research was motivated by the problems that occur in camera learning. At the time of learning, many high school students do not know more about cameras, so it is difficult for students to understand and practice how to use cameras from assembly to ready to use. Therefore, it is necessary to have a learning animation media on how to install the camera correctly and well packaged in an animation with a 360-degree camera tracking method. In making this animation video using Blender software and then will be mixed with Adobe Premier and Adobe Auditions, before starting modeling and editing there are concepts that must be applied, namely using 3 outlines such as Pre-Production, Production, and Post- Production. The result of this research is 3D-based animation media consisting of an explanation of the camera, and camera assembly. Animation design learning media can run on smartphones, personal computers, and other electronic media.*

*Keywords: Animation, Camera, 3D, Learning Media, Video, 3D Blender*

