

ABSTRAKSI

Dhito Ananda. 51409001.

“ANIMASI TATA CARA SHOLAT MENGGUNAKAN BLENDER 2.61 UNTUK ANAK USIA SEKOLAH DASAR”

Penulisan Ilmiah. Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri,
Universitas Gunadarma, 2012

Kata Kunci : *Animasi, Sholat, Blender.*
(xi + 54 halaman + 23 lampiran)

Seiring berkembangnya zaman, komputer tidak hanya digunakan untuk melakukan kalkulasi dan pengolahan data. Perkembangannya yang sangat cepat saat ini sudah mulai merambah ke dunia perfilman khususnya pada film animasi 3 dimensi. Banyak sekali film animasi yang diciptakan melalui perangkat lunak komputer salah satu contoh perangkat lunak tersebut adalah Blender. Film animasi yang sudah banyak dibuat tidak hanya menceritakan sebuah kehidupan suatu karakter sesuai jalan cerita yang dibuat oleh sang kreator tersebut. Sekarang sudah banyak yang film animasi yang dibuat sebagai media edukasi.

Penulis memilih Blender karena bersifat open source. Penulis disini mengambil tema berupa edukasi dalam pembelajaran tata cara sholat yang ditujukan bagi anak usia sekolah dasar. Dengan adanya animasi ini anak seusia sekolah dasar akan mampu memahami gerakan-gerakan sholat dibandingkan dengan hanya membaca buku-buku panduan sholat.

Daftar Pustaka (2006 - 2011)