

ABSTRAKSI

Suwartono. 50408810.

ANIMASI SEMAPHORE MENGGUNAKAN BLENDER 2.63

Penulisan Ilmiah. Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma, 2014

Kata Kunci : *Animasi, Blender 3D, Semaphore*

(xii + 42 + lampiran)

Pramuka biasanya mempelajari berbagai macam sandi atau kode untuk menyampaikan informasi seperti tulisan atau gerakan. sandi yang berupa gerakan dikenal dengan istilah Semaphore, yaitu dengan memposisikan kedua lengan berbagai macam posisi, dimana setiap posisi mewakili satu alphabet. Namun seiring dengan semakin redupnya kegiatan pramuka di Indonesia, maka keterampilan semaphore ini pun semakin jarang dikenal orang. Dengan adanya animasi ini diharapkan masyarakat terutama pelajar atau anggota Gerakan Pramuka akan mengerti tentang semaphore beserta simbol-simbolnya. Penulisan ini terbatas pada penggambaran cara membuat animasi semaphore yaitu pengertian semaphore dan simbol-simbol semaphore dengan menggunakan software blender 2.63 serta membantu memperkenalkan simbol-simbol semaphore kepada pelajar atau anggota Gerakan Pramuka. tingkat Pramuka Siaga (7-11 tahun), Pramuka Penggalang (11-15 tahun), Pramuka Penegak(15-21 tahun) atau Pramuka Pandega (21-25 tahun). Animasi ini menggunakan objek-objek yang digabungkan menjadi tiga bagian yaitu untuk text judul, huruf alphabet dan manusia yang memegang bendera berwarna merah-kuning (Tiap-tiap bendera dipegang sedemikian rupa, sehingga tongkatnya sejajar dan seolah-olah bersambung). Pembuatan view dilakukan dengan melakukan pengaturan terhadap frame. Pada saat proses rendering, animasi ini dijalankan secara simultan atau serentak. Animasi semaphore ini masih belum sempurna dan dapat dikembangkan dan dimodifikasi dengan tampilan yang lebih bagus.

Daftar Pustaka (2004-2014)