

ABSTRAK

MOHAMAD ZAINUN NAJIB, Proses Rigging dan Animasi Dalam Pembuatan Film Animasi 3D menggunakan Blender 2.5, Dibimbing Oleh, BAPAK I PUTU DODI LESMANA dan BAPAK SUJAK

Animasi adalah hasil pengolahan suatu gambar atau objek yang dapat bergerak. Awalnya animasi dibuat menggunakan lembaran -lembaran kertas yang kemudian diputar sehingga terbentuklah suatu efek objek yang bergerak. Pada perkembangannya, pembuatan animasi dengan bantuan komputer dan perangkat lunak animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Salah satu perangkat lunak animasi yang populer yaitu Blender. Blender merupakan perangkat lunak gratis untuk membuat animasi 3 dimensi (3D) . Dengan fitur - fitur yang disediakan oleh blender dan juga dukungan untuk berbagai macam sistem operasi, Blender menjadi perangkat lunak yang banyak digunakan oleh kalangan designer animasi. Dengan adanya Blender sebagai perangkat lunak gratis, perkembangan animasi 3D menjadi meningkat khususnya di Indonesia, baik itu sebagai animasi game ataupun film.

Oleh karena itu, pada laporan PKL ini akan dibuat sebuah animasi 3D pada tahap rigging menggunakan perangkat lunak Blender yang memiliki karakter dengan unsur pendidikan bagi masyarakat dan anak – anak agar dapat memberikan manfaat dari hasil pembuatan animasi ini.

Kata Kunci: Animation, 3D, Blender, Rigging, Animasi

ABSTRACT

MUHAMMAD MIRZA FIRDAUS, Modeling And Rigging Proccesing to make Film Animation 3D Use it Blender 2.5 Guided By, MR. I PUTU DODI LESMANA dan MR. SUJAK

Animation is the result of processing an image or object that can move. Initially animation created using any sheet of paper which is then rotated, forming an object effect moving. In development, manufacturing of computer-assisted animation and animation software to be very easy and fast. One of the popular animation software that is Blender. Blender is a free software to create animated 3-dimensional (3D). With features provided by blender and also support for various operating systems, software Blender commonly used by the animation designer. With the Blender as free software, the development of 3D animation to be increased, especially in Indonesia, either as animation games or movies.

Therefore, the report will be made a vendor at the stage of rigging 3D animation using Blender software that has characters with substance of education for the people and children - children in order to benefit from the making of this animation.

Keywords: Animation, 3D, Blender, Modeling, Rigging