

Pembuatan Film Animasi 3D Legenda Baru Klinting

ARIF PUTRANTO

*Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 122201002041@mhs.dinus.ac.id

ABSTRAK

Seiring dengan berkembangnya budaya dalam era globalisasi dunia yang semakin pesat dimana para remaja atau anak muda bangsa Indonesia ini banyak menganut atau meniru budaya "budaya asing", sehingga cenderung remaja Indonesia ini meninggalkan budaya asli Indonesia yang kita miliki, misalnya seperti tarian, cerita rakyat maupun legenda yang di dalamnya banyak terkandung pelajaran atau pesan moral yang mampu menjadi suri tauladan kita. Remaja kita kurang banyak tertarik dengan cerita rakyat atau legenda yang kita miliki khususnya di Provinsi Jawa Tengah, karena dalam penyajiannya mungkin masih merupakan cerita yang di sampaikan dalam bentuk lisan. Untuk itu guna menarik agar para remaja di Indonesia ini mau mempelajari atau ingin mengerti tentang isi cerita rakyat atau legenda bukan hanya dengan secara lisan, maka penulis ingin mencoba untuk memvisualisasikan cerita rakyat atau legenda Baru Klinting tersebut dalam bentuk Film Animasi 3D dengan menggunakan software Blender 2.64

Kata Kunci : Animasi, Baru Klinting, Legenda, Remaja, Belender 2.64

Production of 3D Animation Film Entitled Legenda Baru Klinting

ARIF PUTRANTO

*Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : 122201002041@mhs.dinus.ac.id

ABSTRACT

Along with the development of culture in the era of rapid globalization of the world where teenagers or young Indonesian people embrace or emulate many cultures - a foreign culture, so teenagers tend to Indonesia has left indigenous Indonesian culture that we have, such as dances, folk tales and legends in which are contained the lesson or moral that can be our role models. Many of our youth are less interested in folklore or legends that we have especially in Central Java Province, as the presentation is still a story that may be conveyed in an oral form. Therefore in order to attract young people in Indonesia want to learn or want to know about the contents of folklore or legends not only verbally, the authors would like to try to visualize folklore or legends Baru Klinting in the form of 3D Animation using Blender 2.64 software

Keyword : Animation, Baru Klinting, Legend, Teenagers, Belender 2.64