

ABSTRAKSI

Prabu Airlangga Saka Naufal, 54417717 PEMBUATAN ANIMASI 3D ADEGAN PENYENDOKAN MADU DARI TEMPAYAN PADA KARAKTER LEBAH PI. Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Gunadarma, 2021

Kata Kunci: Animasi 3D, *Blender*.

Seiringnya berkembangnya zaman, teknologi semakin maju, memproduksi film animasi 3D kini dapat menggunakan teknologi komputer. Namun untuk memproduksi sebuah film animasi pastinya memiliki standar prosedur ataupun tahap-tahap yang harus dilakukan. Pada penulisan ilmiah ini penulis akan membuat sebuah *scene* animasi 3D yang diambil dari cerita “Raja Lebah dan Sesendok Madu” dalam pengedukasian pajak yang bertujuan untuk melengkapi potongan *scene* yang dibutuhkan. *Scene* tersebut menggambarkan karakter lebah yang menuangkan air ke tempayan. Dalam pembuatan *scene* ini penulis akan mengacu pada SKKNI 400 dengan 3 tahapan utamanya, yaitu pra produksi, produksi, dan paska produksi. Pada tahap pra produksi penulis akan membuat visual dari cerita juga sketsa untuk adegan yang terkait. Pada tahap produksi penulis menggunakan *software* 3D untuk membuat seluruh asset yang dibutuhkan dalam *scene* sampai dilakukannya *rendering*. Dan pada tahap paska produksi akan dibuat visual akhir yang berbentuk sebuah video.

Animasi ini dibuat berdasarkan alur pembuatannya yang mana hasil yang didapat sesuai dengan target yang diharapkan yaitu menampilkan bagaimana seorang bapak lebah menuangkan sesendok air pada tempat pengumpulan madu. Hasil akhir animasi adegan ini berupa sebuah video yang dapat dijadikan sebagai pelengkap scene untuk pengedukasian pajak pada ceramah yang berjudul “Raja Lebah dan Sesendok Madu” dan *software* *blender* yang penulis gunakan dapat dipakai untuk memproduksi sebuah konten animasi 3D yang mengacu pada SKKNI 400.

Dimensi penulisan (x + 46 + Lampiran)

(Daftar Pustaka 2008-2020).