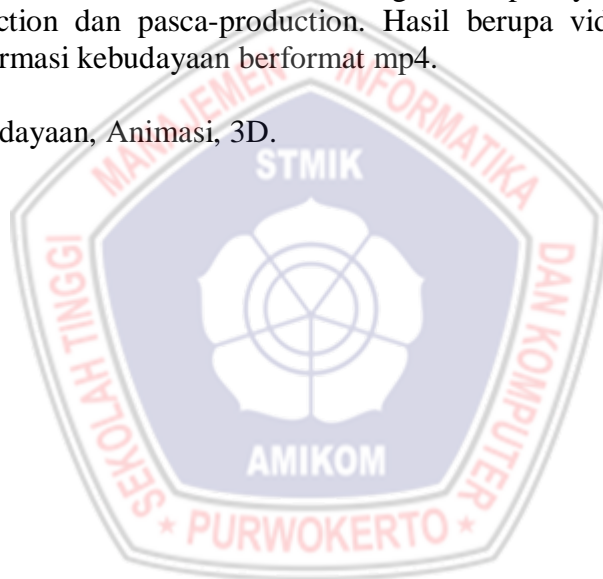


## RINGKASAN

Perindustrian teknologi animasi di Indonesia sedang berkembang dengan ditandai banyaknya studio animasi yang bermunculan dari seluruh daerah di Indonesia. Namun, 90% dari tayangan animasi di televisi lokal Indonesia didominasi oleh serial impor. Menurut Menteri Perdagangan Indonesia (2004-2011), Mari Elka Pangestu, hal tersebut dikarenakan pihak stasiun televisi yang masih merasa ragu akan kualitas dan cenderung bersifat resistan terhadap animasi dalam negeri. Tujuan penelitian ini yaitu agar memahami cara merancang dan membuat animasi 3D dan sebagai media untuk memperkenalkan legenda gunung srandil kepada masyarakat tentang cerita rakyat di Kabupaten Cilacap. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode menurut m.suyanto. Penelitian ini dimulai dengan tahapan yang runtut seperti pre-production, production dan pasca-production. Hasil berupa video trailer animasi 3d sebagai media informasi kebudayaan berformat mp4.

Kata Kunci : Kebudayaan, Animasi, 3D.



## **ABSTRACT**

*Animation technology industry in Indonesia is growing rapidly, there are animation studios that have sprung up from all regions in Indonesia. However, 90% of animation shows in Indonesia were rejected by the import series. According to the Indonesian Minister of Trade (2004-2011), Mari Elka Pangestu, matters relating to television parties were still in doubt about the quality and games that are resistant to domestic animation. The purpose of this research is to make ways and create 3D animation and as a medium to introduce the legend of Mount Srandil to the community about folklore in Cilacap Regency. The system development method used is the method according to m.suyanto. This research begins with coherent stages such as pre-production, production and post-production. The results include a 3D trailer animated video film as an information information media format mp4.*

*Keywords: Culture, Animation, 3D.*

