

## RINGKASAN

*Rigging* merupakan sebuah proses di dalam sebuah animasi dimana sebuah geometri statis ditanamkan dengan berbagai mekanisme untuk bergerak, seperti struktur kerangka yang kemudian dibungkus dengan kontrol untuk animator. Adapun tujuan penelitian ini yaitu dengan membuat film animasi 3D cerita rakyat terbentuknya kota Tegal sebagai implementasi teknik rigging dalam sebuah film animasi 3D sehingga lebih memudahkan pada saat proses pembuatan penulangan dan pergerakan sebuah karakter. 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 film animasi 3D sebagai media informasi kebudayaan berformat mp4. Kesimpulan dalam pembuatan film asal usul kota tegal sebagai pendukung pelestarian budaya telah berhasil menerapkan Animasi telah di distribusikan melalui sosial media seperti *youtube*.

Kata Kunci : Kebudayaan, Animasi, 3D, *Rigging*.



## **ABSTRACT**

*Rigging is a process in which a statistical geometry is embedded with various behaviors to move, such as structures wrapped in controls for animators. The purpose of this research is to make 3D folklore animated films that formed the city of Tegal as an implementation of rigging techniques in a 3D animated film that makes the process of making reinforcement and movement of a character easier. 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 in the form of 3D animated films as government information media formatted mp4. The study in making films from the origin of Tegal city as a support has succeeded in applying it through social media such as YouTube*

*Keywords: Culture, Animation, 3D. Rigging.*

