

ABSTRAK

Kebudayaan global berkembang begitu cepat diseluruh dunia. Dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi kebudayaan global mempengaruhi seluruh masyarakat Indonesia. Jika kebudayaan global terus menerus memasuki benak seluruh masyarakat Indonesia, akan mengancam keberadaan kebudayaan asli Indonesia. Kebudayaan global dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat generasi muda terhadap kebudayaan dalam negeri. Film merupakan salah satu elemen kebudayaan global yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat generasi muda akan kekayaan budaya bangsa, dibuatlah film animasi 3D pewayangan "Punakawan". Punakawan adalah tokoh-tokoh pewayangan asli Indonesia yang berbentuk aneh dan lucu, termasuk watak dan tingkah polanya.

Pembuatan film diawali dengan analisis *target audience*. Analisis tersebut ditujukan untuk mengetahui pemersalahan dan kebutuhan apa saja yang perlu dilakukan untuk dapat merancang desain awal film. Setelah analisis selesai, maka pembuatan film dapat dimulai. Perancangan desain film meliputi karakter, cerita, naskah, *concept art* dan *storyboard*. Desain diimplementasikan pada tahap produksi yang meliputi, pemodelan 3D, *texturing*, *morphing*, *rigging*, *skinning*, *lighting*, animasi, dan *rendering*. Hasil *rendering* akan diproses audio-video compositing hingga menjadi film animasi 3D.

Uji coba film dilakukan pada menu film dan *target audience*. Uji coba dilakukan dengan tahap verifikasi dan validasi. Hasil uji coba memberikan hasil yang memuaskan dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. maka film dapat dirilis untuk generasi muda Indonesia.