

ABSTRAK

Sejak Desember 2009, Rovio menghadirkan sebuah games yang mengusung tokoh-tokoh para burung, yaitu Angry Birds. Semula games tersebut diluncurkan untuk produk multimedia berbasis Android. Beberapa waktu kemudian, games itu dikembangkan sehingga dapat diaplikasikan pada berbagai gadget Games tersebut mengundang kecanduan para pemainnya. Menampilkan tokoh-tokoh yang lucu seperti Maching Birds, Wood Breaker, Egg Beater, dan musuhnya babi yang berwarna hijau. Menciptakan pembuatan kartun Angry Bird dalam bentuk animasi 3 dimensi, dengan tujuan untuk memberikan hiburan kepada anak-anak dan memberikan pembelajaran tentang perilaku yang baik. Animasi Angry Bird merupakan proses perancangan model dari games. Untuk anak-anak agar lebih memahami tampilan visual dari suatu objek serta menjadi model pembelajaran yang lain yang biasa diterapkan dalam berbagai perilaku sehari-hari. Yang dibahas dalam Laporan Tugas Akhir ini menggunakan software Autodeks 3Ds Max 2009 dalam pembuatan laporannya.

ABSTRACT

Since December 2009, Rovio presents a game that carries the characters of the birds, namely Angry Birds. Originally the game was launched for Android-based multimedia products. Sometimes later, games were developed so that it can be applied to various gadgets Games are inviting addiction to the players. Featuring funny characters such as Maching Birds, Wood Breaker, Egg Beater, and green pig enemies. Creating Angry Bird cartoon in the form of 3-dimensional animation with the aim to provide entertainment to children and provide learning about good behavior. Angry Bird animation is the process of designing the model of the games. The aim of this research is improving children understanding of the visual appearance of an object and become another learning model that commonly applied in daily behavior. It discussed Autodeks 3Ds Max 2009 software in its report.

Keywords: Angry Bird, Games, Addiction, Behavior, Autodeks 3Ds Max 2009.