

# **SERIAL ANIMASI 3D ONDA ONDI**

Pertanggungjawaban Tertulis

Program Studi Desain Produk Jurusan Desain Grafis & Multimedia

Universitas Mercu Buana Jakarta, 2013

Oleh : **Yudha Fahlezi**

## **ABSTRAK**

Saat ini, banyak kesenian-kesenian di Indonesia yang sudah mulai dilupakan. Maka dari itu, perlu diadakannya sebuah pengembangan, mulai dari fungsinya, bentuknya, atau apapun, tanpa mengurangi nilai-nilai budaya yang ada dalam kesenian tersebut. Karena seiring waktu pola pikir masyarakat akan berubah-ubah mengikuti perkembangan yang ada. Salah satu kesenian yang dapat dikembangkan adalah ondel-ondel dari Betawi (Jakarta).

Melalui media video animasi 3 dimensi (3D) dengan menjadikan karakter ondel-ondel sebagai tokoh utamanya, diharapkan dapat menarik perhatian masyarakat dan mulai kembali mencintai kesenian ondel-ondel serta diharapkan dapat memancing kreatifitas masyarakat dalam mengembangkan sebuah kesenian Indonesia.

Animasi 3D dipilih karena banyak peminatnya, mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Sejumlah stasiun TV nasional pun mulai memperlihatkan ketertarikan menayangkan animasi lokal. Meski memang, jumlah animasi lokal di TV nasional masih bisa dihitung dengan jari. Setidaknya, kondisi seperti ini diharapkan bisa menjadi pembuka jalan lebih baik untuk perkembangan animasi.

Dari uraian di atas, perancangan ini diharapkan akan mampu bermanfaat bagi masyarakat dan menambah kemampuan diri pribadi, sekaligus dapat turut serta berpartisipasi memajukan industri animasi di Indonesia.

Kata kunci: Animasi 3D, Ondel-ondel.

# ONDA ONDI 3D ANIMATED SERIES

Written Project Report

Program Study Product Design

Mercu Buana University Jakarta, 2013

By : **Yudha Fahlezi**

## ABSTRACT

Nowadays, a lot of arts in Indonesia, which has begun to be forgotten. Therefore, should the holding of a development, ranging from the function, shape, or whatever, without reducing the cultural values that exist in the arts. Because over time the public mindset will change following the developments there. One art that can be developed is ondel-ondel from Betawi (Jakarta).

Through the medium of video animation 3 dimensional (3D) by making the character ondel-ondel as the main character, is expected to attract public attention and began to love ondel-ondel and expected to provoke people's creativity in developing an Indonesian art.

3D animation chosen because many devotees, ranging from children, teens to adults. A number of national TV stations began showing interest in the local animation show. Although indeed, the number of local animation on national TV can still be counted on the fingers. At least, this condition can be expected to pave the way for the development of better animation.

From the above description, the design is expected to be able to benefit the people and increase the ability of the individual, as well as to contribute to advancing participate animation industry in Indonesia.

Keyword: 3D Animation, Ondel-ondel.