

**TUGAS AKHIR**  
**SERIAL ANIMASI 3D ONDA ONDI**

Dijukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat  
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Lalu, ST

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK**  
**FAKULTAS TEKNIK DESAIN DAN PERENCANAAN**  
**UNIVERSITAS MERCU BUANA, JAKARTA**

2013



**TUGAS AKHIR**  
**SERIAL ANIMASI 3D ONDA ONDI**

Diajukan Guna Melengkapi Sebagai Syarat  
Dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



Oleh :

**Yudha Fahlezi**

NIM 41909010112

Jurusan Desain Produk

**MERCU BUANA**

Dosen Pembimbing:

Lelo, ST.

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK**  
**FAKULTAS TEKNIK DESAIN DAN PERENCANAAN**  
**UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA**  
**2013**



**LEMBAR PERNYATAAN SIDANG SARJANA  
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

**Q**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Yudha Fahlezi**  
NIM : **41909010112**  
Jurusan : **Desain Produk Grafis & Multimedia**  
Fakultas : **Fakultas Teknik Perencanaan & Desain**



Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 4 Juli 2013

  
  
Yudha Fahlezi

	<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SARJANA</b> <b>FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN</b> <b>UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	
---	--	---

Semester : Genap

Tahun akademik : 2012/2013

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan stars satu (S1), Jurusan Desain Produk, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : **Serial Animasi 3D Onda Ondi**

Disusun Oleh :

Nama : **Yudha Fahlezi**

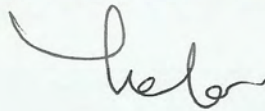
NIM : **41909010112**

Jurusan/Program Studi : **Desain Produk**

Telah diajukan dan dinyatakan **LULUS** pada Sidang Sarjana Tanggal 24 Juni 2013

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

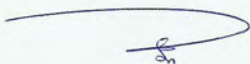
Pembimbing,



**Lelo, ST.**

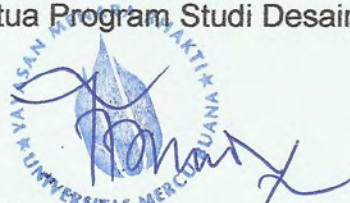
Jakarta, 4 Juli 2013

Koordinator Tugas Akhir



**Zulfikar Sa'ban, S.Pd**

Ketua Program Studi Desain Produk



**Hady Soedarwanto, ST. M.Ds**



# **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.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah S.W.T. atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Serial Animasi 3D Onda Ondi”.

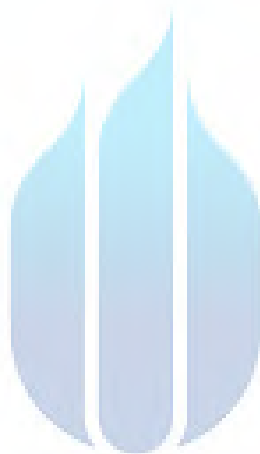
Demikian berkat adanya bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, akhirnya Laporan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Edi Muladi, M.Si selaku Dekan Fakultas Perencanaan dan Desain sekaligus sebagai dosen yang banyak memberikan masukan terhadap perancangan ini.
2. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds selaku Kaprodi Desain Produk.
3. Bapak Lelo, ST selaku pembimbing Tugas Akhir.
4. Bapak Bowie Budiyanto, S.Sos. selaku dosen yang telah memberi nama pada karakter ini, yakni “Onda Ondi” dan memberikan masukan terhadap bentuk karakter.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Mercu Buana yang telah memberikan ilmu pengetahuan.
6. Keluarga yang selalu memberikan semangat dan dukungan moril maupun material serta doa untuk keberhasilan.
7. Bang Indra Sutisna selaku Pengurus Lembaga Pengelola Perkampungan Budaya Betawi Setu Babakan.
8. Terima kasih atas dukungan dan ilmunya kepada teman-teman dan kakak senior di Universitas Mercu Buana yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
9. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Saran dan kritik sangat dibutuhkan demi kesempurnaan laporan. Akhir kata, semoga amal baik yang telah diberikan untuk kepentingan dalam penyusunan laporan ini, diberikan pahala yang setimpal dari yang Maha Kuasa Allah Subhanahu Wata'ala. Aamiin.

Penulis,

Yudha Fahlezi



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA



## DAFTAR ISI

<b>COVER DALAM .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Pemilihan Studi.....	1
1. Judul Perancangan .....	1
2. Latar Belakang .....	1
3. Solusi Desain .....	2
4. Perwujudan Karya Desain.....	2
5. Muatan Produk.....	3
B. Orisinalitas (State of The Art).....	3
C. Menggambarkan Peluang dan Tantangan Studi.....	5
1. Peluang Studi.....	5
2. Tantangan Studi.....	6
<b>BAB II METODOLOGI .....</b>	<b>7</b>
A. Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	7
1. Tujuan Perancangan .....	7
2. Manfaat Perancangan .....	7
B. Relevansi dan Konsekuensi Studi.....	8
C. Kerangka Berfikir .....	9
D. Tema Desain .....	10
1. Pilihan Tema Desain .....	10
2. Penjelasan Tentang Pilihan Tema Desain .....	10

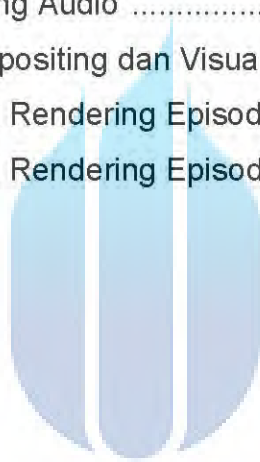
3. Rumusan Masalah .....	10
4. Analisa Masalah .....	11
E. Metode Pengumpulan Data .....	11
<b>BAB III DATA PERANCANGAN .....</b>	<b>12</b>
A. Tabel Data Perancangan .....	12
B. Rincian Data Perancangan .....	14
1. Sejarah Betawi .....	14
2. Sejarah Ondel-Ondel .....	18
C. Rincian Teknis Perancangan .....	20
1. Pengertian Animasi .....	20
2. Pengertian Animasi 3D .....	21
3. Proses Pembuatan Animasi 3D .....	21
D. Objek Referensi dan Inspirasi .....	23
<b>BAB IV KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>25</b>
A. Ide / Gagasan Desain .....	25
1. Ide Desain .....	25
2. Inovasi Desain .....	25
B. Sasaran Desain .....	26
C. Pendekatan Estetis Desain .....	26
D. Muatan Lokal dalam Perancangan Karya Desain .....	26
E. Proses Perancangan (Strategi Desain) .....	27
1. Strategi Desain .....	27
2. Rincian Proses Perancangan .....	27
3. Pra Produksi .....	28
4. Produksi .....	39
5. Pasca Produksi .....	58
<b>BAB V ULASAN KARYA PERANCANGAN .....</b>	<b>61</b>
A. Media Utama .....	61
B. Media Pendukung dan Media Promosi .....	63
<b>BAB VI PAMERAN KARYA TUGAS AKHIR .....</b>	<b>67</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Adventure of Giant Puppet.....	4
Gambar 2. Tanjidor.....	4
Gambar 3. Upin & Ipin.....	5
Gambar 4. Ondel-Ondel Laki-Laki.....	19
Gambar 5. Ondel-Ondel Perempuan.....	19
Gambar 6. Sketsa Karakter.....	28
Gambar 7. Sketsa Background 1.....	29
Gambar 8. Sketsa Background 2.....	29
Gambar 9. Story Board Episode 1 (1).....	30
Gambar 10. Story Board Episode 1 (2).....	31
Gambar 11. Story Board Episode 1 (3).....	32
Gambar 12. Story Board Episode 1 (4).....	33
Gambar 13. Story Board Episode 1 (5).....	34
Gambar 14. Story Board Episode 2 (1).....	35
Gambar 15. Story Board Episode 2 (2).....	36
Gambar 16. Story Board Episode 2 (3).....	37
Gambar 17. Story Board Episode 2 (4).....	38
Gambar 18. Story Board Episode 2 (5).....	39
Gambar 19. Proses Modelling Onda.....	39
Gambar 20. Proses Modelling Ondi.....	40
Gambar 21. Studi Karakter Onda.....	41
Gambar 22. Studi Karakter Ondi.....	42
Gambar 23. Proses Modelling Background.....	43
Gambar 24. Proses Mapping Onda dan Ondi.....	44
Gambar 25. Proses Mapping Background.....	45
Gambar 26. Material Editor.....	46
Gambar 27. Skema Warna.....	47
Gambar 28. Proses Morpher.....	48
Gambar 29. Studi Ekspresi.....	49
Gambar 30. Proses Rigging Onda.....	49
Gambar 31. Proses Rigging Ondi.....	50

Gambar 32. Proses Lighting .....	51
Gambar 33. Proses Animation 1 .....	52
Gambar 34. Proses Animation 2 .....	52
Gambar 35. Proses Animation 3 .....	53
Gambar 36. Proses Animation 4 .....	53
Gambar 37. Proses Rendering 1 .....	54
Gambar 38. Proses Rendering 2 .....	54
Gambar 39. Hasil Rendering 1 .....	55
Gambar 40. Hasil Rendering 2 .....	56
Gambar 41. Proses Dubbing .....	56
Gambar 42. Proses Editing Audio .....	57
Gambar 43. Proses Compositing dan Visual Effect .....	58
Gambar 44. Proses Final Rendering Episode 1 .....	59
Gambar 45. Proses Final Rendering Episode 2 .....	59



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kerangka Berfikir .....	9
Tabel 2. Data Perancangan .....	12
Tabel 3. Objek Referensi dan Inspirasi .....	24
Tabel 4. Strategi Desain.....	27



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## DAFTAR LAMPIRAN

Wawancara .....	72
Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir .....	78
Anggaran Biaya .....	79
Video Intro dan Credit Title Serial Animasi 3D Onda Ondi.....	80
Fan Pages Onda Ondi .....	81
Serial Animasi 3D Onda Ondi di Youtube .....	81
Posting Serial Animasi 3D Onda Ondi di Kaskus.....	82

