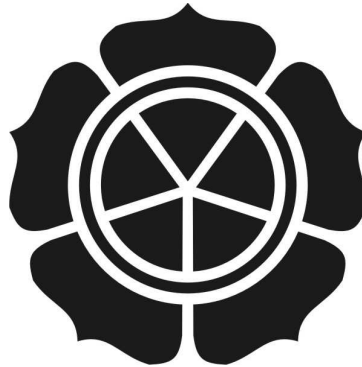


**ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI 2D “AKU PUNYA BAPA”  
MENGUNAKAN *BONES* PADA ANIME STUDIO PRO 5**

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh**

**Yuyun Garnasih    07.11.1683**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

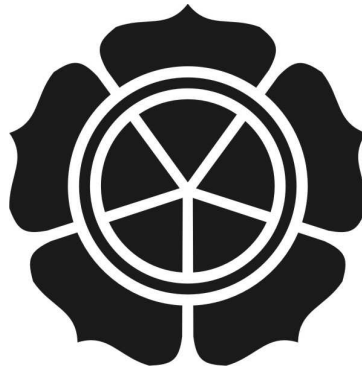
**ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI 2D “AKU PUNYA BAPA”  
MENGUNAKAN *BONES* PADA ANIME STUDIO PRO 5**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S1

pada jurusan Teknik Informatika



**Disusun Oleh**

**Yuyun Garnasih      07.11.1683**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Analisis dan Perancangan Animasi 2D “Aku Punya Bapa”**

**Menggunakan *Bones* pada Anime Studio Pro 5**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yyun Garnasih**

**07.11.1683**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 11 Oktober 2010

Dosen Pembimbing,

  
**Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom..**

**NIK. 190302047**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan Animasi 2D “Aku Punya Bapa”**

**Menggunakan *Bones* pada Anime Studio Pro 5**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yuyun Garnasih**

**07.11.1683**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Mei 2011

### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Sudarmawan, S.T., M.T**  
**NIK. 190302035**



**Hanif Al Fatta, M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

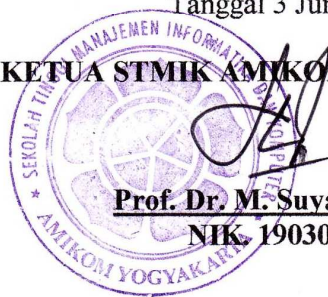


**Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom..**  
**NIK. 190302047**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 3 Juni 2011

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak pernah terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

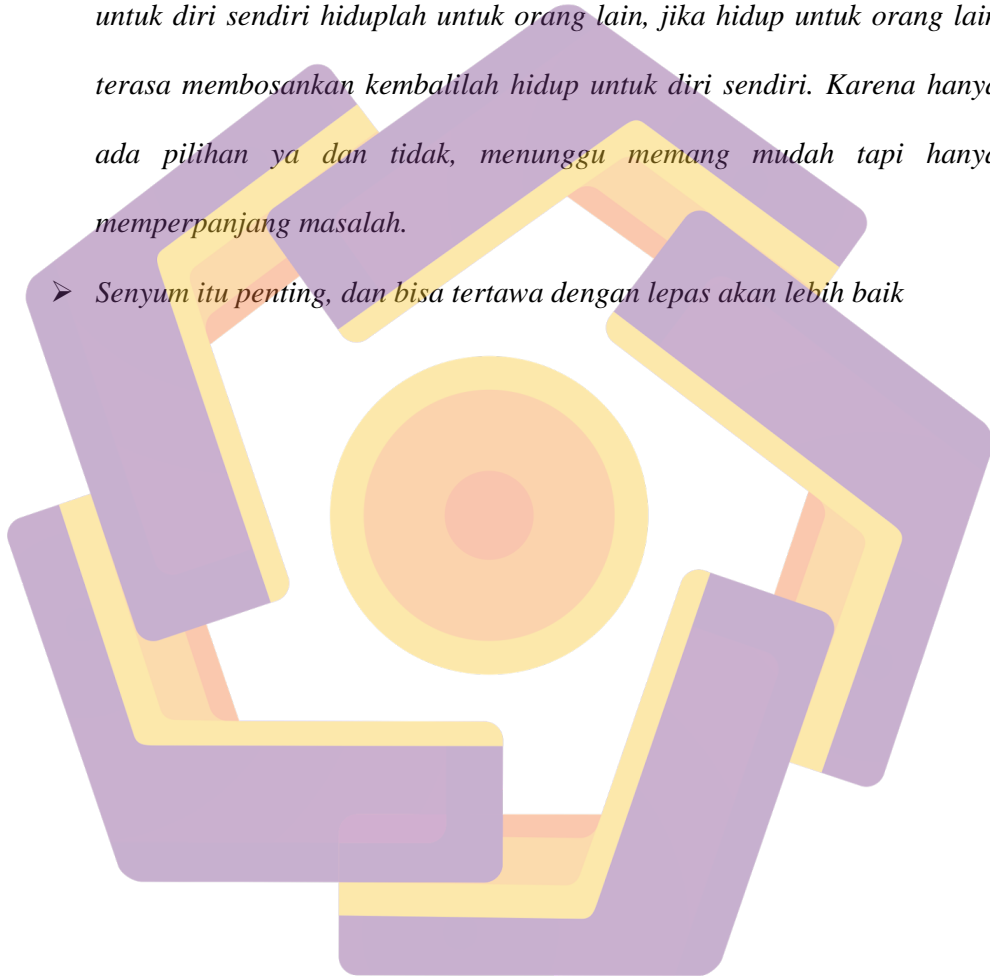
Yogyakarta, 4 Juni 2011

**Yuyun Garnasih**

**07.11.1683**

## MOTTO

- *Untuk hidup harus bekerja, siapapun dan apapun meski cacat sekalipun.*
- *Tidak ada alasan untuk kehilangan tujuan hidup, jika tidak bisa hidup untuk diri sendiri hiduplah untuk orang lain, jika hidup untuk orang lain terasa membosankan kembalilah hidup untuk diri sendiri. Karena hanya ada pilihan ya dan tidak, menunggu memang mudah tapi hanya memperpanjang masalah.*
- *Senyum itu penting, dan bisa tertawa dengan lepas akan lebih baik*



## PERSEMBAHAN

- Segala puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, entah jadi apa aku tanpa Mu (--)<sup>3</sup>// thanks God
- Bapak dan Ibu Suparmin, hehe damai senantiasa
- Kak Nani – Dani, makasih atas kosan gratis dengan fasilitas *free n full services* sampai ongkos bolak balik Jogja-Wonogiri termasuk bonus semangat saat saya mulai males ngerjain *project*. Mas Bambang *supplier* dan sponsor utama sepanjang saya kuliah. Keluarga Kak Lulut yang senantiasa menunggu dan mengiring doa untuk kelancaran kuliah saya dan akhirnya... Kakak-kakak ku... saya bisa lulus juga -->
- Anak-anak PK (Pecinta Kuliner) angkatan 2009 atas makan-makan luarbiasa dan ide-ide ‘gila’ saat ngobrol bersama **Bandar Eechi, Pat, Pe, Fajar, Tia, Sano n Antz -\_-)d**, kapan ngrusuh di warung makan lagi...
- Rekan kelas E 2007 terimakasih atas kerjasama selama 8 smester ini
- Pihak-pihak di balik layar yang jumlahnya tidak terhitung.....

Siapapun kalian, terimakasih atas bantuannya... dan terakhir, skripsi ini saya persembahkan khusus untuk Anda yang membaca skripsi ini -->)d temukan semangatmu untuk jadi animator. Kerna animator cita-cita dan itu bukan hal yang salah.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan atas karunia dan anugerah yang penulis terima hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ‘Analisis dan Perancangan Animasi 2D “Aku Punya Bapa” Menggunakan *Bones* pada Anime Studio 5.5’. Skripsi ini memberikan ulasan mengenai pengerjaan animasi 2D menggunakan *bone* yang terdapat pada Anime Studio versi 5.5 untuk meminimalkan gambar *inbetween*. Penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bagian. Pada bagian pendahuluan menjelaskan latar belakang permasalahan hingga tujuan penelitian, selanjutnya landasan teori yang berisi tentang tinjauan pustaka. Dilanjutkan dengan perancangan pada bab III. Pada bab IV mengenai pembahasan berisi tentang proses pengerjaan film. Pada bagian terakhir berisi kesimpulan dan saran.

Terimakasih penulis ucapkan kepada rekan-rekan dan seluruh pihak yang membantu penulis dalam penyusunan skripsi dan pengerjaan *project* film “Aku Punya Bapa”,

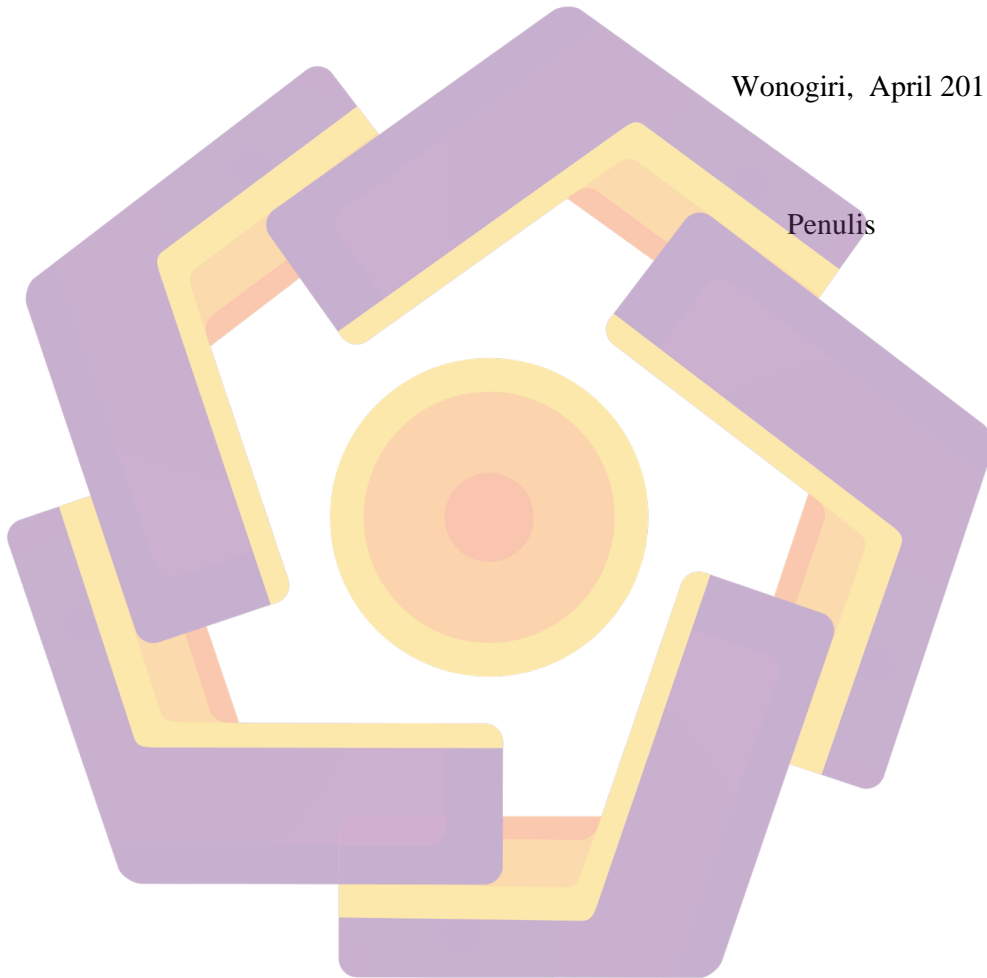
1. Bapak Amir Fatah Sofyan,ST,M.Kom selaku dosen pembimbing yang membantu penulis selama dua smester ini
2. Dosen-dosen penguji skripsi
3. Serta segenap civitas kampus yang membantu penulis selama pengerjaan skripsi ini.



Semoga skripsi ini dapat berguna, terutama bagi rekan-rekan yang menyukai dunia animasi 2D sebagai referensi mengenai pembuatan film animasi 2D selain pengerjaan dengan teknik *frame by frame*

Wonogiri, April 2011

Penulis



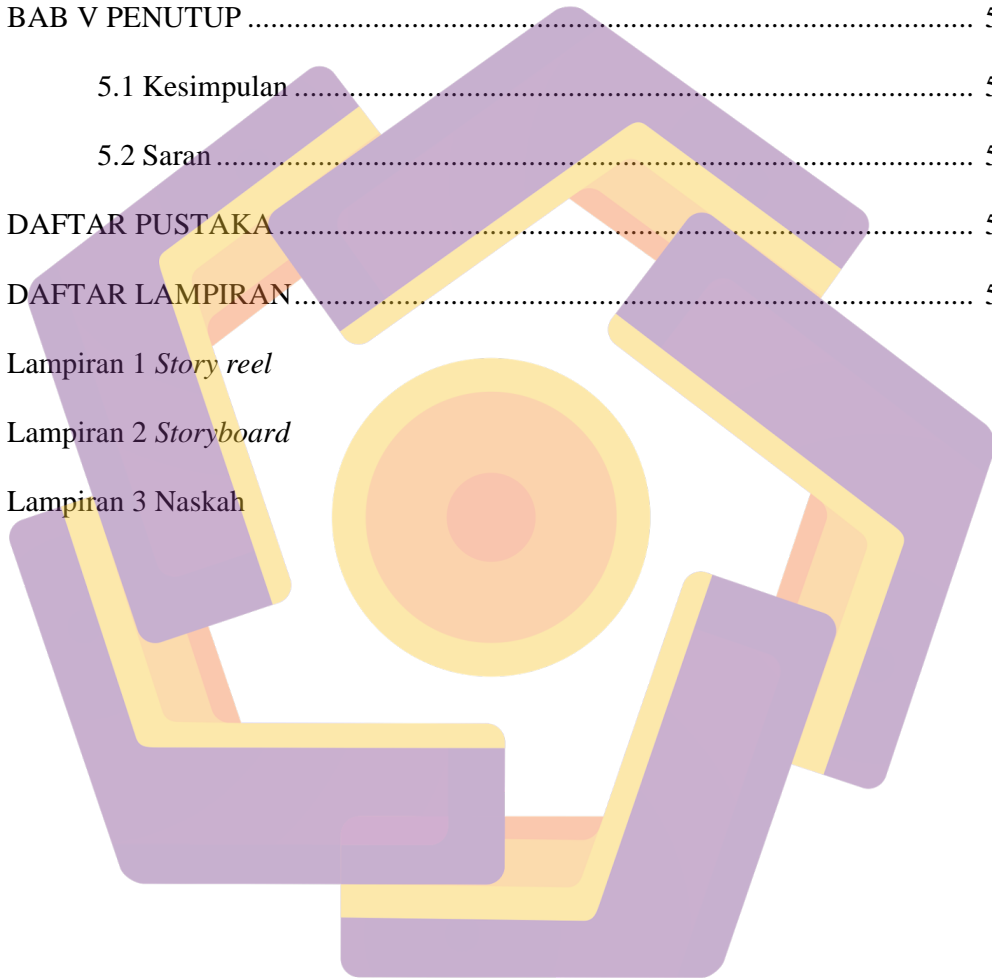
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR .....	vii
HALAMAN DAFTAR ISI .....	ix
HALAMAN DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metodologi Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	6

2.1.1 Definisi Multimedia.....	6
2.1.2 Objek-Objek Multimedia .....	6
2.2 Animasi.....	8
2.2.1 Definisi Animasi.....	8
2.2.2 Sejarah Animasi.....	8
2.2.3.1 Animasi Klasik .....	8
2.2.3.2 Animasi Komputer .....	9
2.2.3 Macam-Macam Animasi.....	10
2.2.3.1 Animasi Sel ( <i>Cell Animation</i> ) .....	11
2.2.3.2 Animasi <i>Frame (Frame Animation)</i> .....	11
2.2.3.3 Animasi <i>Sprite (Sprite Animation)</i> .....	11
2.2.3.4 Animasi Lintasan ( <i>Path Animation</i> ).....	12
2.2.3.5 Animasi <i>Spline</i> .....	12
2.2.3.6 Animasi Vektor ( <i>Vector Animation</i> ).....	12
2.2.3.7 Animasi Karakter ( <i>Character Animation</i> ).....	13
2.2.3.8 <i>Computational Animation</i> .....	13
2.2.3.9 <i>Morphing</i> .....	13
2.3 Prinsip Animasi.....	13
2.4 Proyek Animasi Komputer .....	17
2.5 Piranti Lunak Pendukung .....	18
2.5.1 Anime Studio Pro 5.5.....	18
2.5.2 Adobe Illustrator CS .....	19
2.5.3 Adobe Audition 1.5 .....	20

2.5.4 Adobe Premier 2.0 .....	21
<b>BAB III PERACANGAN .....</b>	<b>22</b>
3.1 Merancang Film Kartun.....	22
3.1.1 Ide Cerita.....	22
3.1.2 Tema .....	22
3.1.3 <i>Logline</i> .....	22
3.1.4 Sinopsis .....	22
3.1.5 <i>Diagram Scene</i> .....	25
3.1.6 <i>Character Development</i> .....	26
3.1.7 Perbandingan <i>Character</i> .....	28
3.1.8 Desain Standar Properti dan Vegetasi .....	29
3.1.9 <i>Storyboard</i> .....	31
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>33</b>
4.1 Produksi.....	33
4.1.1 Produksi .....	33
4.1.1.1 Pembuatan Gambar Character dan Pewarnaan.....	33
4.1.1.2 Pembuatan <i>Background</i> dan <i>Foreground</i> .....	35
4.1.1.3 Animasi <i>Character</i> .....	35
4.1.1.3.1 <i>Timing</i> .....	35
4.1.1.3.2 Pemasangan <i>Bone</i> .....	36
4.1.1.3.3 Proses Animasi <i>Character</i> .....	41
4.1.1.3.4 <i>Rendering</i> Anime Studio .....	45
4.1.2 Pasca Produksi.....	47

4.1.2.1 Editing.....	47
4.1.2.1.1 Dubbing.....	47
4.1.2.1.2 Editing dengan Adobe Premier.....	51
4.1.2.1.3 <i>Rendering</i> .....	52
BAB V PENUTUP .....	58
5.1 Kesimpulan.....	58
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	58
DAFTAR LAMPIRAN.....	59
Lampiran 1 <i>Story reel</i>	
Lampiran 2 <i>Storyboard</i>	
Lampiran 3 Naskah	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i> .....	14
Gambar 2.2 <i>Straight-Ahead Action and Pose to pose</i> .....	15
Gambar 2.3 <i>Secondary Action</i> pada telinga seekor anjing.....	16
Gambar 2.4 <i>Exaggeration</i> .....	17
Gambar 2.5 <i>Screenshot</i> Anime Studio 5.5.....	19
Gambar 2.6 <i>Screenshot</i> Adobe Illustrator CS .....	20
Gambar 2.7 <i>Screenshot</i> Adobe Audition 1.5.....	20
Gambar 2.8 <i>Screenshot</i> Adobe Premier 2.0 .....	21
Gambar 3.1 <i>Diagram scene</i> .....	24
Gambar 3.2. Liung.....	26
Gambar 3.3 Ayah.....	26
Gambar 3.4 Rio .....	27
Gambar 3.5 Anjar/Ann.....	27
Gambar 3.6. Perbandingan <i>Character</i> Aku Punya Bapa .....	28
Gambar 3.7. Desain Eksterior Ruko dan Vegetasi .....	29
Gambar 3.8. Desain Interior <i>Game net</i> dalam Ruko .....	29
Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> .....	31
Gambar 4.1 Penjiplakan Gambar ke Layer <i>Vector</i> .....	33
Gambar 4.2 Hasil jadi <i>Vector</i> .....	33
Gambar 4.3 Gambar Pengerjaan <i>Background</i> .....	34
Gambar 4.4 Menambahkan <i>Bone</i> pada Bagian Tubuh .....	36

Gambar 4.5 Menambahkan <i>Bone</i> pada Bagian Tangan.....	37
Gambar 4.6 Menambahkan <i>Bone</i> pada Bagian Kaki.....	38
Gambar 4.7 Mengatur <i>Strength</i> .....	39
Gambar 4.8 <i>Reparent Bone</i> .....	40
Gambar 4.9 Menyusun Objek sesuai urutan dengan <i>Offset tool</i> .....	41
Gambar 4.10 <i>Add Keyframe</i> .....	42
Gambar 4.11 <i>Translate Bone</i> .....	43
Gambar 4.12 <i>Switch Layer</i> mouth a .....	44
Gambar 4.13 <i>Switch Layer</i> mouth close .....	45
Gambar 4.14 Jendela <i>Export Animation</i> .....	46
Gambar 4.15 Proses <i>Render</i> Anime Studio.....	47
Gambar 4.16 <i>Copy to New</i> .....	48
Gambar 4.17 Hasil dari <i>Copy to New</i> .....	49
Gambar 4.18 Hasil <i>Recording</i> .....	50
Gambar 4.19 Tampilan <i>Sequence Multitrack</i> .....	51
Gambar 4.20 Pengaturan <i>Timeline</i> .....	52
Gambar 4.21 <i>Adobe Media Encoder</i> .....	53
Gambar 4.22 <i>Export Setting</i> .....	54
Gambar 4.23 Proses <i>Render</i> Adobe Premiere.....	55

## INTISARI

Sebagai salah satu media hiburan, film memiliki daya tarik tersendiri. Demikian pula film animasi baik itu 2D atau 3D. Sebagai sebuah film, animasi juga diharapkan dapat menyampaikan nilai moral yang bisa dipelajari oleh pemirsanya, yang sebagian besar ditujukan untuk konsumen anak-anak.

“Aku Punya Bapa” merupakan film pendek yang berkisah tentang hubungan anak dengan orang tuanya yang merenggang. Film yang mengangkat tema keluarga ini memiliki pesan mengenai kasih sayang seorang Bapa sama seperti kasih Ibu, keduanya sebagai orangtua memiliki rasa sayang yang sama kepada anak-anaknya. Dengan mengangkat tema yang berdasar pada konflik kehidupan yang ada di masyarakat ini. Berdasarkan pemilihan tema untuk pengerjaan film animasi 2D ini, muncul pertanyaan: Bagaimana merancang sebuah film animasi yang memiliki pesan moral dan menunjukkan kehidupan masyarakat Indonesia.? Kedua, tentang pengerjaan film kartun “Aku Punya Bapa” dengan memanfaatkan fitur *bone* pada Anime Studio 5.5 untuk meminimalkan jumlah gambar (*inbetween*)

Pada Skripsi ini penulis mencoba menganalisis dua pokok bahasan yang muncul yang bertujuan untuk merancang sebuah film dengan tema kehidupan keluarga dengan konflik yang sering dialami dewasa ini. Sedangkan ditinjau dari segi pengerjaan menggunakan *bones* yang menerapkan prinsip *limited cut*.

**Kata Kunci:** animasi 2d, *limited cut*, *bone*



## ABSTRACT

*As an entertainment, film has its own charm. Similarly, animation film either 2D or 3D. As a film, animation is also expected to convey moral values to be learned by the audience, which mostly targeted to children*

*"I Have a Father" is a short film about relationship between child with his parents that stretch. Film's theme is about family that has a message about love of a Father as Mother's love, both as a parent have the same affection to his children. With the theme is based on the life of the existing conflicts in this society. Based on the selection of themes to work on this 2D animation film, the question arises: How to design an animation film that has a moral message continue to show the life of Indonesian society.? Second, about the film's cartoon "I Have a Father" by utilizing the features of bone in Anime Studio 5.5 for minimizing the number of images (in between)*

*In this thesis the author tries to analyze two topics that appear aimed at designing a film with a theme of family life with a conflict that is often experienced these. While in terms of workmanship that apply the principle uses the bones cut limited.*

**Keyword:** *2d animation, limited cut, bone*