

JURNAL TUGAS AKHIR
PENCIPTAAN KARYA SENI

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “BAD HAIR DAY”
DENGAN TEKNIK MONOLOG INTERNAL**



Dionisius Miki Pratama
NIM 1500120033

**PROGRAM STUDI D-3 ANIMASI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2019

PENCIPTAAN FILM ANIMASI 2D “BAD HAIR DAY” DENGAN TEKNIK MONOLOG INTERNAL

Dionisius Miki Pratama
D3 Animasi, ISI Yogyakarta

ABSTRAK

Mengisahkan tentang seorang gadis yang menjadi korban *bullying* hanya karena berbeda dari yang lain. *Bullying* sendiri menurut kamus adalah suatu tindakan kekerasan, penindasan, atau intimidasi. Film ini bercerita tentang satu momen dimana tokoh bernama Jane menemukan sesuatu yang hilang yaitu persahabatan sehingga ia menjadi lebih baik.

Proses penciptaan film animasi 2D “*Bad hair Day*” dengan cara menggambar *frame by frame* langsung pada perangkat lunak pengolah animasi. *Animating, background* dan aset semua dilakukan dengan teknik *digital* sedangkan teknik penceritaan yang dipilih menggunakan teknik monolog internal. Monolog internal yaitu teknik penyampaian cerita yang sumber suaranya berasal dari pikiran atau perasaan si tokoh Jane dalam film.

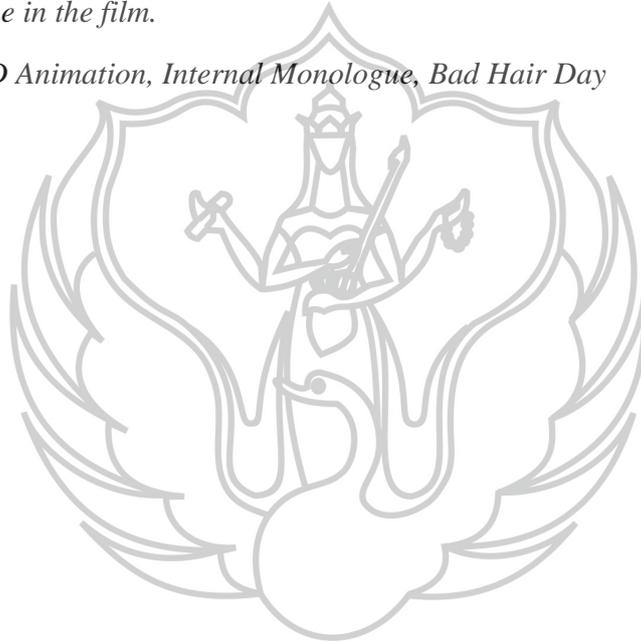
Kata kunci: Animasi 2D, Monolog Internal, *Bad Hair Day*

ABSTRACT

Talking about a girl who is a victim of bullying just because it is different from the others. Bullying itself according to the dictionary is an act of violence, oppression, or intimidation. This film tells the story of a moment where a character named Jane finds something missing, namely friendship so that she becomes better.

The process of creating a 2D animated film "Bad hair Day" by drawing frames by frame directly on animation processing software. Animating, background and assets are all done by digital techniques while the selected storytelling technique uses an internal monologue technique. Internal monologue is the technique of delivering stories whose source of voice comes from the thoughts or feelings of the character Jane in the film.

Keywords: 2D Animation, Internal Monologue, Bad Hair Day



A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Arti kata dari “*Bad Hair Day*” merupakan istilah rambut yang sulit diatur walau sudah mencoba berbagai macam cara untuk merapkannya. Dalam film ini mengisahkan seorang gadis bernama Jane, ia merasa hidupnya menjadi menyebalkan semenjak rambutnya tumbuh keriting dan tak beraturan, jerawat di wajah membuatnya tampak muram dan menjadi badut kelas. Ia selalu menjadi bahan ejekan dan cemooh setiap hari di sekolah.

Kegiatan *bully* sebenarnya sudah terjadi sejak dahulu, seperti memanggil seorang dengan sebutan lain yang merendahkan atau mengejek teman lain karena kekurangannya. Merujuk pada Kamus Bahasa Indonesia ke Inggris, arti kata *bully* dalam bahasa Indonesia adalah perundungan. Penggunaan kata perundungan tidak begitu populer dalam masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat awam. Selama ini banyak yang mengartikan *bullying* sebagai kekerasan, penindasan, atau intimidasi.

Teknik monolog internal menjadi pilihan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini. Monolog berfungsi sebagai penegasan keinginan atau harapan tokoh terhadap suatu hal, contohnya bentuk emosional, penyesalan dan berandai-andai. Internal sendiri mengartikan dalam diri atau dalam pikiran. Teknik monolog internal merupakan teknik disampaikan melalui suara yang diasumsikan dari pikiran atau perasaan si lakon yang terlihat di layar. Adegan yang menggunakan teknik ini misalnya seorang tokoh yang sedang membaca surat atau seorang tokoh yang membatin karena disakiti orang lain. Melalui teknik ini penonton dapat lebih mendalami dan mengetahui apa yang tokoh utama pikirkan dan rasakan.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan yang sudah diuraikan pada latar belakang dapat ditarik beberapa rumusan masalah:

1. Membuat karya animasi 2D dengan tema mengenai *bullying*
2. Menerapkan teknik penceritaan monolog internal dalam film animasi “*Bad Hair Day*” yang dapat dinikmati oleh *audience* remaja hingga dewasa

3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan pembuatan film animasi ini adalah dapat menciptakan film animasi dua dimensi yang membahas tentang *bullying*. Selain itu dengan teknik monolog internal dalam film ini penonton diharapkan dapat lebih mengetahui dan meresapi apa yang dirasakan sang tokoh dalam hatinya.

Manfaat yang diharapkan pada film animasi ini secara umum adalah dapat memberi himbauan serta mengajak penonton agar peduli kepada sesama kita terutama kepada korban *bullying*. Melalui film ini juga penonton dapat mengerti bahwa kekurangan dan kelemahan seseorang bukan hal yang patut ditertawakan. Karya ini dibuat guna untuk mengajak korban *bullying* agar lebih percaya diri, dapat kembali semangat dan saling *support* dalam menjalani kehidupan sehari-harinya.

4. Sasaran

Target audien penciptaan film animasi 2D “*Bad Hair Day*” ini adalah:

1. Usia : Diatas 12 tahun
2. Jenis kelamin : Laki – laki dan Perempuan
3. Pendidikan : Latar pendidikan apapun
4. Status Sosial : Semua kalangan
5. Negara : Internasional
6. Bahasa : Indonesia

5. Indikator Capaian Akhir

Hasil akhir animasi “*Bad Hair Day*” adalah:

1. Judul Karya : *Bad Hair Day*
2. Teknik : Animasi Digital 2D
3. Desain Karya : Film Animasi
4. Durasi : 00:05:00:00
5. Format Video : HDTV 1920x1080 px24 *frame per second*
6. *Render* : format .mp4, H264 dan .MOV

B. LANDASAN TEORI

1. Animasi

Animasi adalah hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian diputar sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Bahkan akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi 3 dimensi daripada film animasi 2 dimensi.

2. Animasi Dua Dimensi (2D)

Dalam penciptaan karya animasi “*Bad Hair Day*”, teknik animasi yang digunakan adalah animasi dua dimensi. Menurut Bambi Bambang Gunawan penulis buku *Nganimasi Bersama Mas Be* terbitan tahun 2013, Animasi dua dimensi adalah teknik pembuatan animasi dengan menggunakan gambar bersumbu dua yaitu X dan Y. Animasi ini lebih dikenal dengan animasi manual yang prosesnya dimulai dengan menggambar *key pose*, *inbetween* di atas selembar kertas, yang kemudian di-*scan* lalu dipindahkan ke dalam komputer untuk diubah menjadi *file* digital.

C. PERANCANGAN

1. Sinopsis

Jane memimpikan rambut yang panjang dan indah sejak kecil. Namun tak seperti yang diharapkannya, setelah beranjak SMP rambutnya telah tumbuh panjang, lebat dan keriting. Rambutnya terlihat seperti semak yang dapat menutupi seluruh badannya, sehingga kehidupan bersama rambut keritingnya seakan mengubah kehidupan gadis normal pada biasanya.

Di suatu hari, seperti biasa Jane berangkat sekolah meski dia tahu apa yang akan terjadi setibanya di sekolah. Semenjak rambutnya panjang ia menjadi badut, dia di-*bully* oleh siswa lain di kelasnya. Sesampainya di sekolah ia dihampiri duo *bully* yang biasa mem-*bully*-nya. Di jam pelajaran sebuah pesawat kertas terbang dan tersangkut di rambut Jane, tak jauh dari pesawat kertas itu banyak peluru-peluru kertas yang menyangkut di rambutnya. Dari bangku belakang terdengar tawa siswa, Jane hanya diam dan menahan tangis.

Jam istirahat Jane keluar dari kelas, ia berjalan cepat ke toilet. Namun ia terhenti setibanya di depan toilet karena terdengar suara tawa para gadis di dalam toilet wanita. Jane mengurungkan masuk ke toilet dan berpindah ke tempat yang lebih sepi, ia pun pergi ke belakang gedung sekolah. Ia mengusap air matanya dan mengambil gunting di tasnya, dengan gemetar dia berlahan mengarahkan gunting itu untuk memotong rambutnya.

Tiba tiba dari balik gedung muncul siswa sekelasnya, meski Jane tak mengenalnya dia termasuk sesama badut kelas. Dia yang memiliki julukan si Bolam. Si Bolam berlari terengah-engah dengan membawa satu sepatu barunya di tangan dan satunya lagi masih terpakai meski sudah kotor. Ia mendatangi Jane dan meminta tolong untuk menyembunyikannya karena dia dikejar-kejar oleh duo *bully* yang biasanya jadi dalang *bullying*. Jane yang tak tahu harus berkata apa, langsung menyuruh Bolam bersembunyi ke semak-semak di belakangnya. Kepala Bolam belum tertutup dan suara duo *bully* semakin dekat, Jane yang kehabisan ide

menutup kepala Bolam dengan rambutnya dan merapat ke semak semak agar tak ketahuan.

Dua siswa tiba dan hanya melihat Jane dengan wajah kaget dan ketakutan, dengan sisa tangisan di matanya. Duo *bully* itu melihatnya dengan jijik dan melewatinya begitu saja. Si Bolam keluar dari balik rambutnya dan tersenyum lebar, Jane membalasnya dengan murung. Jane masih memegang gunting sejak tadi, seketika Bolam dengan senyum ia berkata jujur bahwa rambut Jane itu keren, akan tampak buruk jika ia mencoba memotongnya. Jane merasa lega dan tersenyum bahagia untuk pertama kalinya setelah sekian lama.

Pagi berikutnya ia berangkat sekolah dan terlihat tak murung lagi. Di perjalanan dirinya termenung, ia telah menemukan sesuatu yang baru dan dapat menerima rambut yang dimilikinya. Di sekolah si Bolam menunggunya di depan gerbang dengan tampang konyolnya. Jane sudah siap menerima apapun yang akan terjadi karena sekarang ia tak merasa sendiri lagi.

2. Naskah

Skenario atau naskah merupakan penjabaran dan pengembangan dari *treatment*, berikut adalah beberapa skenario dalam film “*Bad Hair Day*”.

Scene 1 Shot 01

INT.Rumah Jane-Pagi Hari-close up

Jam dinding menunjukkan pukul 05.30

<SFX> suara jam dinding

CUT TO

Skenario diatas ini adalah logo *scene* film “*Bad Hair Day*”. Mencakup logo ISI dan logo pribadi, *Scene* berikutnya merupakan *scene* awal pada film. Memperlihatkan jam dinding dengan efek khas suara jam dinding.

Scene 2 Shot 02

INT.Kamar Jane-Pagi Hari-medium Shot

Jane tampak dari dekat, Jane melihat ke arah cermin dan mencoba tersenyum dengan paksa, dan kembali murung.

"..kurasa sudah terlambat, aku benar-benar benci rambut ini"

<BGM>

FADE OUT

Dalam skenario ini Jane mulai menyadari rambutnya yang jelek dan wajahnya yang buruk. teknik internal monolog sangat ditonjolkan dimana ketika sang tokoh Jane bercermin dan ia berbicara dalam hatinya.

Scene 10 Shot 03

INT.lorong kelas sekolah-Pagi Hari-medium Shot

Jane masih menghadap loker, ia berhadapan dengan 2 siswa itu (coi dan will), mengejeknya.

"pagi.. semak berjalan"

"hewan apa lagi yang bersarang disana, ha"

<SFX>suara-suara langkah kaki

CUT TO

Dalam skenario diatas *setting* latar berada di lorong sekolah. Memperlihatkan Jane yang di hampiri oleh duo *bully* dan di ejek seperti biasa.

Scene 13 Shot 01

INT.lorong kelas-sore Hari-medium Shot

Camera-follow

Jane berjalan cepat, melewati lorong depan kelas kelas. Beberapa orang melihatnya, semakin lama background menghitam dan muncul tawa tawa berupa *noise* sehingga Jane terlihat tertekan

<BGM>*fade in*

<SFX>keramaian sekolah, langkah kaki

CUT TO

Dalam skenario diatas Jane berjalan melewati lorong dan orang orang melihatnya tertawa dengan banyak peluru kertas da pesawat kertas yang menyangkut di rambutnya.

Scene 15 Shot 01

EXT.belakang gedung sekolah-sore Hari-Long shot

Camera-tracking dari kiri ke kanan

Nampak samping Jane, gemetar Jane hampir memotong, kamera bergeser ke kanan tampak si bolam keluar dari samping gedung dan terengah-engah.

"eh?"

<BGM>

<SFX>

CUT TO

Dalam skenario diatas kamera bergeser ke arah kanan. Jane kaget melihat teman sekelasnya si Bolam yang telah memergoki Jane ketika akan memotong rambutnya.

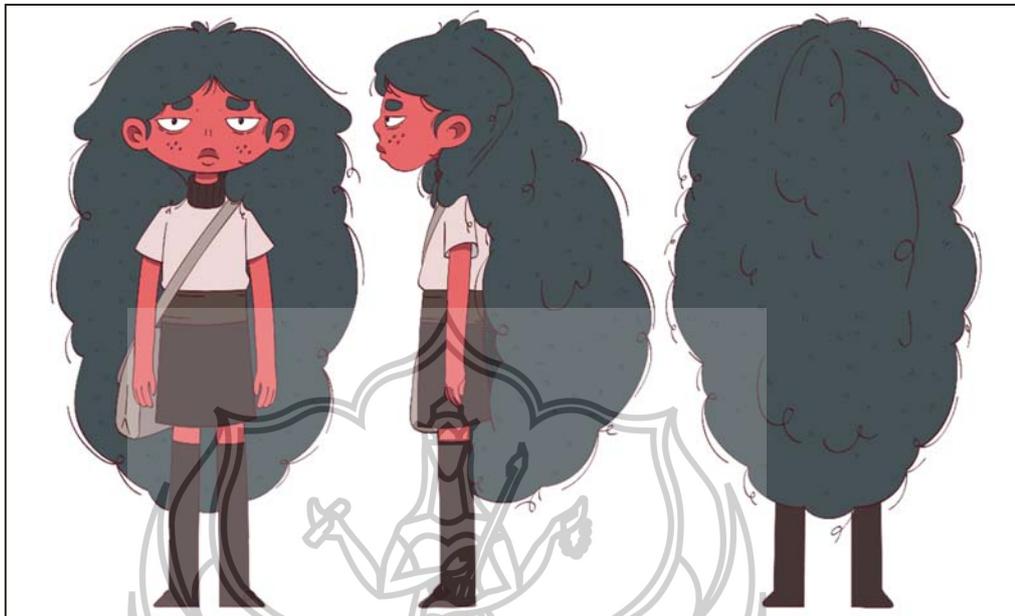
Credit title

Terlihat beberapa sketsa Jane adegan Jane yang bermain dan mesyukuri rambut yang ia punya

Dalam skenario akhir ini akan muncul gambar-gambar diantara *credit title* dimana hari berikutnya Jane menjalani hidupnya. Ia akhirnya mendapat teman dan tak sendiri lagi.

3. Desain Karakter

a. Desain karakter Jane



Gambar 1 desain karakter utama "Jane"

b. Desain karakter Si Bolam



Gambar 2 desain karakter "Si Bolam"

c. Desain karakter keluarga Jane



Gambar 3 desain karakter keluarga Jane

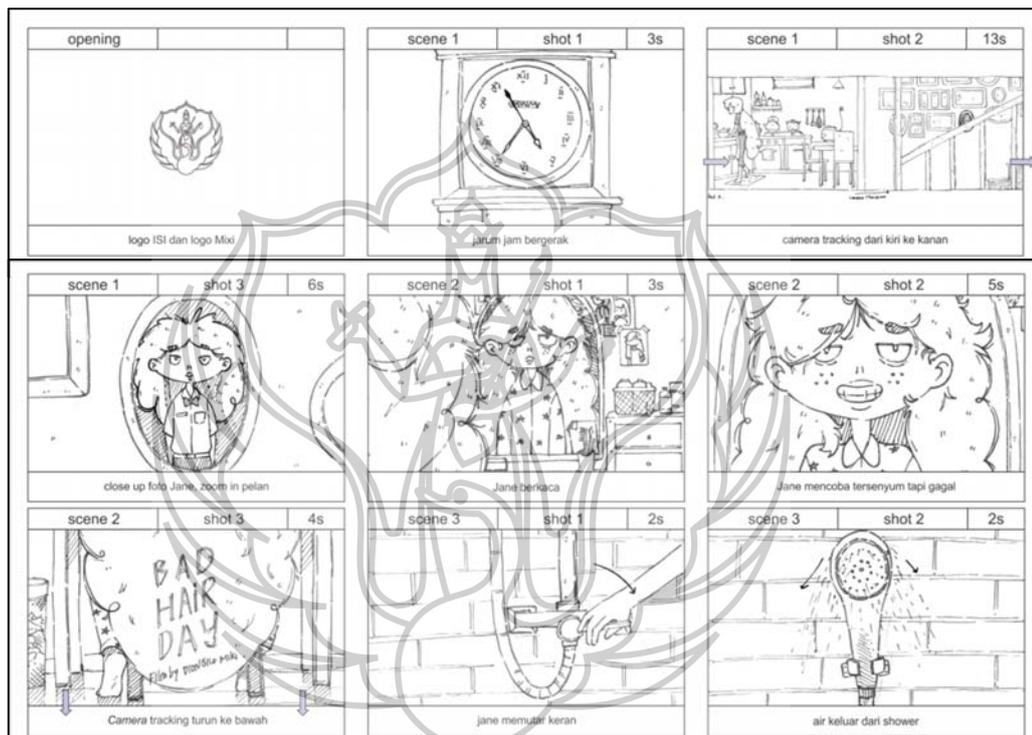
d. Desain Karakter Coy & Will



Gambar 4 desain karakter Coy & Will

4. Storyboard

Storyboard pada dasarnya merupakan penjabaran visual dari naskah yang telah dibuat sebelumnya. *Storyboard* merupakan elemen penting dalam pembuatan film animasi yang akan menjadi kunci dan panduan dalam berbagai proses tahapan produksi selanjutnya. Berikut contoh ini *storyboard* film animasi “*Bad Hair Day*”.



Gambar 5 contoh *storyboard* film “*Bad Hair Day*”

D. PERWUJUDAN

1. Praproduksi

Stilomatic

Pembuatan *stilomatic* diperlukan guna mengatur waktu secara *realtime*. Dalam proses ini, dimasukan juga sampel *audio* serta gambar dari *storyboard* atau diberikan gerak sederhana guna memahami adegan. *Stilomatic* penting sebagai patokan menentukan durasi dan *sound effect* dasar saat proses *animating*.

2. Produksi

a. Background

Pembuatan *background* atau biasa disebut dengan latar belakang dilakukan dengan membuat ulang sketsa *storyboard* ke bentuk yang lebih perspektif dan penciptaan *background* dalam film ini menggunakan cara digital secara langsung. Dengan berpatok *color pallete* yang sudah dibuat proses *coloring* pada *background* dapat dilakukan dengan mudah.

b. Layout

Layout merupakan proses pembentukan ulang karakter yang sebelumnya hanya berupa sketsa menjadi lebih jelas dan benar sesuai standar karakter yang ada.

c. keypose & inbetween

Keypose & inbetween adalah proses pembuatan gerakan animasi dari *frame* awal sampai akhir sehingga terlihat hidup. Hasil dari *stilomatic* yang telah dikerjakan sebelumnya, dipotong dan di ambil per bagian *shot*. Setiap *shot* yang ada ini sudah ada durasi dan *layout* sehingga pembuatan *keypose* akan lebih mudah. Perangkat lunak animasi yang di gunakan untuk proses *animate* ini menggunakan *software Toonboom Harmony 10.3*. Proses pembuatan *keypose* pada satu *shot* memakan waktu 2-3 jam dan sudah termasuk dengan proses *clean up* serta *outline* untuk bayangan sehingga dapat mempermudah pembuatan *inbetween*.

d. Coloring

Coloring adalah proses pewarnaan pada setiap *frame* dalam film ini menggunakan *Toonboom Harmony 10.3*, dengan proses *fill* tanpa gradasi dan sedikit *shading*. *Color pallete* sangat penting dalam proses ini karena akan menjadi patokan dari *shot* awal sampai akhir.

e. Render sequence

Setelah proses *animate* dan *coloring* selesai, dilanjutkan dengan proses *render sequence*, *render sequence* adalah proses *rendering frame by frame* pada 1 *shot* menggunakan *Toonboom*. Proses ini menghasilkan urutan gambar sesuai dengan gerakan yang dibuat dengan format PNG. Berikut hasil gambar *render sequence*.

3. Pascaproduksi

a. Composite

Proses *compose* yaitu menggabungkan elemen elemen visual untuk nantinya menjadi satu *shot* utuh. Pada tahap ini *software* yang digunakan adalah *Adobe After Effect*. *Import file background* dan *animate* yang dikerjakan kedalam *After Effect*. pada tahap ini juga akan ditambahkan efek visual dan kamera untuk digerakkan seperti gerakan *panning*, *till up and down* ataupun *zoom in*, *zoom out*.

b. Background Music

Background music adalah musik latar yang memberikan *mood* suatu *scene* atau *action* dalam sebuah film. Dalam film “Bad Hair Day” ini *background music* dibuat dengan original mengambil musik dengan gaya modern. Musik yang dibawakan dibuat sebagaimana musik tema dan berubah mengikuti suasana alur cerita. *Software* yang digunakan dalam proses ini adalah *Sibelius*.

c. Editing

Tahap terakhir adalah *editing*, editing adalah proses penggabungan video dan *audio*. Program yang dipakai adalah *Adobe Premiere*, *Shot* yang selesai di *render* dan dimasukkan ke dalam *project editing*. Proses ini adalah proses pemotongan dan penggabungan *shot* serta mencocokkan *lipsync* yang tepat. Dari sekian banyak *shot* disatukan menjadi *sequence* film hingga menghasilkan durasi total 5 menit.

d. Mastering

Mastering adalah proses *rendering* dimana semua bagian telah menjadi satu film utuh. Film “Bad Hair Day” dengan format .MP4 HDTV 1920x1080, 24fps.

e. Merchandising

Merchandising adalah proses pembuatan souvenir yang dapat dipasarkan berupa baju, *totebag*, stiker, topi, gantungan kunci, *standing character* ‘Jane’, dan lain-lain.

E. Pembahasan Isi Film

Pembahasan film animasi 2D “Bad Hair Day” dengan teknik monolog terbagi menjadi 4 bagian yaitu prolog, preposisi, konflik dan resolusi.

1. Prolog

Film diawali dengan menampilkan ibu Jane yang memasak di dapur dan bergeser ke arah pigura-pigura foto keluarga Jane, berlanjut monolog Jane mengawali pengenalan pada film ini. Nampak Jane berkaca dan resah dengan rambutnya. Di dapur Jane bercerita segala cara telah dilakukan oleh ibunya agar rambutnya tetap panjang dan rapi.

2. Preposisi

Jane menyadari hal kedua yang ia benci selain rambutnya yaitu sekolah, ia menjadi badut kelas karena rambut yang mirip semak-semak. sesampainya ia di sekolah di *bully* oleh Will dan Coy.

3. Konflik

Di jam pelajaran sebuah pesawat kertas terbang dan menancap ke rambut Jane beserta peluru kertas di sekitar rambutnya. Jane menahan tangisnya.

Jane ditertawakan banyak siswa ketika berjalan di lorong kelas sehingga membuatnya semakin depresi dan resah. Ia memutuskan untuk bersembunyi di belakang halaman sekolah agar tak bertemu dengan siswa lain. Ia mengambil gunting dan hendak ingin memotong rambutnya. Ia berpikir dengan memotongnya masalahnya akan berakhir.

4. Resolusi

Jane yang hampir memotong rambutnya tak sengaja tertangkap basah oleh teman sekelasnya yang sesama badut kelas. Ia sedang dikejar oleh dua *bully* karena sepatunya yang baru. Bolam memohon untuk Jane menyembunyikannya, Jane pun kehabisan akal dan akhirnya menutupnya dengan rambutnya.

F. Penerapan 12 Prinsip Animasi

1. *Squash and Stretch*

Salah satu prinsip dimana obyek terlihat mengkerut dan merenggang. Salah satu gerakan yang menampilkan prinsip ini ialah adegan ketika tas Jane yang dijatuhkan ke tanah, tas Jane mengkerut ketika menyentuh tanah dan merenggang kembali.

2. *Straight Ahead and Pose to Pose Action*

Straight ahead action adalah proses pembuatan animasi dengan cara satu per satu, dari awal sampai akhir. Sedangkan *pose to pose* yaitu pembuatan animasi dengan *keyframe* tertentu saja. Dalam film ini “Bad Hair Day” hampir semua menggunakan prinsip *pose to pose* karena efek gerak dan karakter akan lebih konsisten dari pada menggunakan teknik *straight ahead action*.

3. *Anticipation*

Anticipation adalah gerak persiapan untuk melakukan gerakan berikutnya. Dalam film “Bad Hair Day” contoh dari gerakan *anticipation* ketika tangan Will akan menerbangkan pesawat kertas agar sehingga terlihat lebih realistis.

4. *Slow in and Slow Out*

Prinsip *Slow in and slow out* adalah gerakan dipercepat dan diperlambat obyek. Contohnya saat Jane kaget dan menengok kepalanya secara tiba tiba.

5. Arcs

Arcs adalah sebuah gerakan parabola atau gerakan melengkung yang dihasilkan dari poros benda. Contohnya adegan pesawat kertas yang di terbang Will ke arah rambut Jane di kelas.

6. Secondary Action

Secondary action adalah gerakan tambahan atau pendukung gerakan utama, salah satunya ketika Jane mulai berpaling untuk berjalan pergi. Rambut Jane bergoyang dan salah satu peluru kertas yang berada di rambutnya terjatuh kelantai.

7. Follow Trough and Overlapping

Follow trough and overlapping adalah bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun objek tetap diam. Dalam prinsip ini sering sekali digunakan pada rambut. Dalam animasi ini, rambut Jane yang bergerak saat tertiuip angin atau memantul ketika Jane bergerak.

8. Solid Drawing

Solid drawing diterapkan untuk memberi kesan sebuah objek atau karakter memiliki dimensi, memiliki massa dan bentuk yang konsisten. Contohnya ketika adegan pada Jane dihadang oleh duo *bully*. *Angle camera* dari bawah sehingga Tubuh Jane semakin besar dan dekat dengan kamera.

9. Timing and Spacing

Timing diterapkan untuk mengatur durasi suatu gerakan. Penerapan *timing* yang tepat akan menciptakan karakteristik objek lebih realistis. Penerapan *timing* di terapkan dalam adegan tangan Jane menunjuk kearah bawah, terdapat perlambatan pada gerakan awal dan akhir tangan Jane.

10. Staging

Staging adalah suatu prinsip animasi dimana terdapat beberapa objek dalam satu sequence sehingga terjadi satu komposisi yang indah dan ideal. Contohnya memperlihatkan suasana ramai depan sekolah.

11. Appeal

Prinsip *appeal* berfungsi memberikan daya tarik pada karakter. Salah satu contohnya adalah gaya dan penampilan Jane saat melewati lorong kelas, ia begitu mencolok bagi siswa-siswa di sekitar situ.

12. Exaggeration

Exaggeration adalah gerakan yang dibuat secara berlebihan untuk memperjelas sebuah karakter sedang melakukan apa. Dalam film “Bad Hair Day” tak banyak memasukan prinsip ini. Berikut contoh *exaggeration* pada film “Bad Hair Day”, dimana wajah serta bibir si Bolam terlihat menahan napas karena harus bersembunyi dibalik rambut.

G. Kesimpulan

Karya tugas akhir film animasi 2D “Bad Hair Day” dengan teknik monolog internal mengisahkan momen singkat Jane dalam menghadapi *Bullying* yang telah ia alami selama ini dan menemukan sesuatu yang hilang dari dirinya yaitu sosok sahabat atau orang terdekat.

Selama proses pengerjaannya hingga karya film ini selesai, berbagai persiapan telah dilakukan. Mulai dari tahap praproduksi yaitu pembuatan ide dasar, menciptakan naskah cerita animasi, *treatment*, desain karakter, *storyboard* dan berlanjut ke proses pembuatan *background*, proses penganimasian, juga mengaplikasikan 12 prinsip animasi demi terwujudnya sebuah film animasi menarik, dinamis dan tidak membosankan. Hasil akhir karya film animasi 2D “Bad Hair Day” sudah cukup mendekati karya referensi yang menjadi tinjauan.

Proses pengerjaan *background* dan *animating* memakan waktu yang cukup lama sehingga menjadikan *background* serta karakter terlihat rapi, detail dan menarik.

Dalam kesempatan ini, mengerjakan film animasi 2D tanpa didukung beberapa pihak kerabat film cukuplah dirasa lama. Proses pengerjaannya membutuhkan waktu 6 bulan hingga bisa tercipta film animasi utuh berdurasi 5 menit. Pembuatan yang harus dilakukan setiap hari dan perlunya niat serta kedisiplinan menjadi proses utama dalam terselesaikannya produksi.

H. Saran

Setelah menyelesaikan pembuatan film animasi 2D “Bad Hair Day” terdapat beberapa kesalahan maupun masalah terutama pada proses produksi supaya bisa tepat waktu dan berjalan lancar. Berikut saran yang diberikan guna dapat mengurangi kesalahan yang terjadi dalam pembuatan animasi 2D sejenis. Saran ini diberikan menurut pengalaman yang didapatkan selama mengerjakan karya animasi ini, antara lain :

1. Riset dan data dari narasumber yang terlibat dalam proses praproduksi Sangat membantu pengembangan dan memperkuat karakteristik pada film 2D “Bad Hair Day”.
2. Perlunya riset kembali dan mendalam terhadap ide dan konflik cerita yang akan diangkat menjadi sebuah film.
3. Selalu pastikan film animasi yang dikerjakan menerapkan 12 prinsip animasi. Dan imajinatif.
4. Tingkat detail pada sebuah objek dan *background* sangat diperlukan sehingga dapat menciptakan ciri khas dan keunikan pada film tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Frenandez, Ibis. 2001. *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A Creative Guide*. Europe: McGraw-Hill Education
- Gunawan, Bambi Bambang. 2013. *Nganimasi bersama Mas Be!*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Prakoso, Gatot. 2010. *Animasi (Pengetahuan dasar film animasi di Indonesia)*. Jakarta: FFTV-IKJ
- Thomas, Frank and Ollie Johnston. 1995. *The Illusions of Life Disney Animation*. Italy: Disney Productions.
- Williams, Richard. 2001. *The Animator's Survival Kit*. United States: Faber and Faber Publications.
- Laman:
- <https://www.caraprofesor.com/arti-kata-bully-dan-contohnya//> diakses pada tanggal 6 Desember 18 pukul 10.00 WIB.
- <https://www.motivasee.com/arti-bully-kata-bahasa-indonesia-tepat//> diakses pada tanggal 6 Desember 2018 pukul 12.00 WIB.
- <https://en.wikipedia.org/wiki/Bullying//> diakses pada tanggal 6 Desember pukul 12.00 WIB
- <https://www.kajianpustaka.com/2018/01/pengertian-unsur-jenis-ciri-ciri-dan-skenario-bullying.html//> diakses pada tanggal 8 Desember 2018 pukul 17.00 WIB
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Animasi//> diakses pada tanggal 15 Desember 2017 pukul 09.00
- <https://www.ranker.com/list/change-in-popular-cartoons-over-time/hannah-collins//> diakses pada tanggal 21 Desember 2018 pukul 19.00 WIB
- <https://www.youtube.com/watch?v=4TJfTnBQrak//> Dust Wave 01-green screen chroma key effects AE diakses pada tanggal 16 Desember 2018 pukul 12.01 WIB
- <https://www.youtube.com/watch?v=OMaHyZmbqdc//> High school hallway ambience #2 (background sound effect) diakses pada tanggal 14 Oktober 05.00 WIB
- <https://www.youtube.com/watch?v=fdjQ2gSDxDg//> Green Screen Smoke Effect Free diakses pada tanggal 13 Oktober 2018 pukul 05.00 WIB