

Gambar 2.18 Poster anti kekerasan seksual  
(Sumber: Elmira, 2021)

Gambar di atas menunjukkan poster pencegahan kekerasan seksual dengan mengajak untuk lebih peduli terhadap korban. Poster ini menggunakan warna pink keunguan untuk latarnya.

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1. Deskripsi Karya

Animasi pendek *Weeping Wings* karya *production house* Nucifera, merupakan animasi 2D yang dibuat untuk kepentingan tugas akhir. Animasi ini mengangkat tema mengenai kekerasan seksual, khususnya dengan korban perempuan. Menceritakan tentang tokoh kupu-kupu bernama Rara yang baru saja keluar dari kepompong dan ingin mencari makan, namun diganggu oleh capung bernama Gaga dan Nunu. Animasi ini membawa genre drama di dunia *post-apocalyptic*. Dengan durasi kurang lebih 6 menit, Nucifera menggunakan teknik 2D *frame by frame*, *cutout*, dan juga ilustrasi 2D untuk *background*-nya.

#### 3.2. Konsep Karya

Konsep penceritaan yang diangkat adalah bagaimana perasaan perempuan, yang mengalami kejadian traumatis kekerasan seksual. Animasi *Weeping Wings* menggunakan 2D *animation* dan *background*, dengan resolusi 2560 x 1080 px di sepanjang filmnya. *Style* yang digunakan adalah *flat illustration* yang menekankan

motif dan warna. Dengan menggunakan *style* ini, penulis dan tim mencoba untuk mencapai tampilan serupa *stained glass* baik untuk tokoh juga *backgroundnya*, yang memiliki makna sesuatu yang rapuh namun indah. Salah satu referensi yang diambil untuk mencapai tampilan ini adalah animasi pendek berjudul *Le Parc aux Cerf* (2022).



Gambar 3.1 *Le Parc aux Cerf* (2022)

(Sumber: ECV Animation, 2024)

Untuk *treatment* warna, penulis dan tim ingin menunjukkan suasana hangat di awal ketika Rara baru saja keluar dari kepompong, sehingga penulis akan menggunakan warna *warm* dan terang. Kemudian pada saat suasana mulai mencekam, akan digunakan warna-warna dingin dan hijau yang kotor sebagai lambang Gaga yang “merusak” Rara. Lalu pada adegan terakhir, ketika kejadian sudah berlalu, akan digunakan warna-warna hangat kembali, namun warna hijau yang kotor akan tetap ada sebagai lambang kejadian traumatis, tidak akan pernah lepas dari benak Rara. Untuk tampilan-tampilan warna yang digunakan, penulis mengambil inspirasi dari dua animasi yaitu *Puss in Boots: The Last Wish* (2022) dan *Brave* (2012).



Gambar 3.2 *Puss in Boots: The Last Wish* (2022)

(Sumber: Now You See It, 2024)

*Puss in Boots* menceritakan tokoh yang juga mengalami kecemasan dan banyak memiliki adegan kejar-kejaran, sehingga penulis gunakan untuk menjadi referensi.



Gambar 3.3 *Brave* (2012)  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Referensi lain yang penulis gunakan adalah *Brave* (2012), *Brave* menceritakan tentang perjuangan tokoh perempuan, yang pada bagian *ending*-nya, mood yang digambarkan adalah kecemasan dan kesedihan, sehingga dapat penulis gunakan untuk referensi.

### 3.3. Tahapan Kerja

#### 3.3.1. Pra produksi

Penjelasan proses pra produksi.

a. Ide atau gagasan

Setelah berdiskusi, penulis dan tim memutuskan untuk menggunakan tiga warna utama dalam animasi *Weeping Wings*, yaitu *pink*, ungu, dan hijau yang mewakili masing-masing warna tokoh. Penulis sebagai perancang *color script* berencana untuk membuat warna yang digunakan pada tiap adegan, menggambarkan perasaan tokoh Rara pada saat itu. Misal pada adegan awal, dimana Rara yang baru saja keluar dari kepompong, akan digunakan dominan warna pink yang merupakan warna Rara, kuning, dan jingga untuk menggambarkan *mood* yang gembira dan tenang. Lalu pada saat adegan Rara sedang dikejar oleh Gaga, akan menggunakan dominan warna hijau yang merupakan warna Gaga, untuk menggambarkan Gaga yang mendominasi. Dengan memanfaatkan *color harmony*, beserta arah

cahaya, penulis akan membuat rancangan *color script* yang membuat audiens bisa merasakan *mood* berbeda di tiap adegannya.

Adegan pertama yang ingin penulis tunjukkan adalah *scene 4 shot 78* yaitu saat tokoh Rara sedang dikejar oleh capung bernama Gaga dan Nunu. Suasana yang ingin penulis tunjukkan disini adalah perasaan mencekam dengan *setting* lebih gelap dan tertutup, sehingga penonton bisa merasakan ketakutan dan kecemasan yang dirasakan tokoh Rara.

Sedangkan untuk adegan kedua adalah *scene 6 shot 97*, yaitu adegan *ending* dari animasi *Weeping Wings* dimana tokoh Rara ditolong oleh tokoh Fefe dari kejaran Gaga. Perasaan yang ingin ditunjukkan disini adalah kecemasan yang masih tinggal dalam benak Rara, meskipun kejadian traumatis sudah berlalu. Suasana yang digunakan adalah *mood* sedih, yang meskipun menggunakan warna terang, tetap mengandung perasaan tidak nyaman bagi audiens.

b. Observasi

1. Adegan A (*scene 4 shot 78*)

Penulis mengobservasi beberapa film yang memiliki adegan perlawanan, serta perasaan cemas di dalamnya. Penulis akhirnya memilih film animasi *Puss in Boots: The Last Wish* (2022).



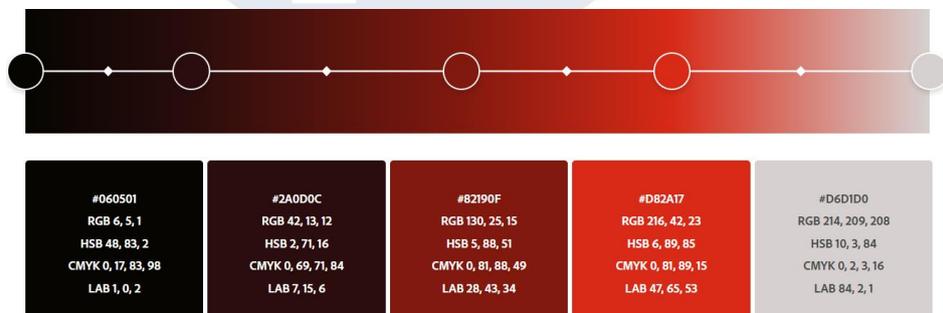
Gambar 3.4 *Puss in Boots: The Last Wish* (2022) *Color Script*  
(Sumber: Retz, 2023)

*Puss in Boots* menceritakan tentang kucing arogan bernama Puss yang menyukai petualangan, suatu saat ia menyadari bahwa ia memiliki sisa satu nyawa setelah menghabiskan delapan nyawa lainnya. Tema dalam film ini, membahas mengenai *panic attack* dan bagaimana tokoh Puss menghadapinya. Seperti pada adegan di atas dimana Puss sedang dipojokkan oleh tokoh Death yang tak bisa ia lawan.



Gambar 3.5 *Puss in Boots: The Last Wish* (2022) Color Script  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

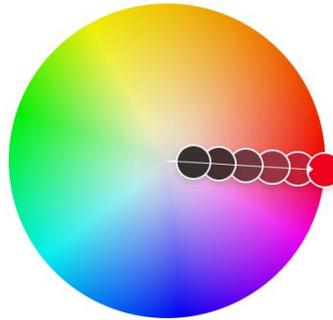
Di antara shot di atas, yang penulis rasa paling mewakili emosi kecemasan tokoh Puss adalah *shot* ini.



Gambar 3.6 Color palette dan data HSV *Puss in Boots*

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Dengan *hue* 2°-6° membuat *color palette* ini hampir sepenuhnya menggunakan warna merah. Sedangkan saturasinya cukup tinggi dengan rentang 71% sampai 89%. Sedangkan *value*-nya beragam karena memiliki kontras cukup tinggi yaitu dari 2% sampai 84%.



Gambar 3.7 *Color Harmony Puss in Boots*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

*Color harmony* yang digunakan merupakan *monochromatic* merah dengan menonjolkan mata Death, sehingga memiliki kesan Death yang mendominasi. *Shot* sepersekian detik ini, menunjukkan adegan paling penting pada *scene* di atas. Dengan menggunakan *color harmony* yang sepenuhnya *monochromatic*, adegan ini menunjukkan pesan bahaya.

Warna merah yang digunakan juga merupakan warna dari darah, yang muncul pada *shot* selanjutnya, yang menandakan betapa berbahayanya Death, karena Puss belum pernah terluka sekali pun seumur hidupnya. Secara psikologi, warna merah juga berarti amarah. Warna hijau dari mata Puss dibiarkan menyala sehingga menunjukkan ekspresi ketakutan Puss.



Gambar 3.8 Arah cahaya *Puss in Boots*  
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

*Low-key lighting* menambah perasaan gelisah. Kontras yang tinggi pada tokoh Death memberi kesan misterius. *Foreground* dan *background* dipisahkan dengan kontras yang tinggi. Tokoh Death dan Puss hampir

sepenuhnya tertutup oleh bayangan. Bahkan pada *shot* selanjutnya setelah Death meninggalkan Puss sendirian, warna monokromatik dan *value* tidak bertambah terang melainkan semakin suram. Pemilihan warna dan cahaya ini memberi kesan perasaan cemas yang mengikuti Puss bahkan setelah kejadian berakhir.

## 2. Adegan B (*scene 6 shot 97*)

Penulis mencari film yang memiliki adegan kecemasan dan kesedihan di dalamnya. Film animasi yang penulis observasi untuk adegan kedua adalah *ending* dari *Brave* (2012).



Gambar 3.9 *Brave* (2012)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

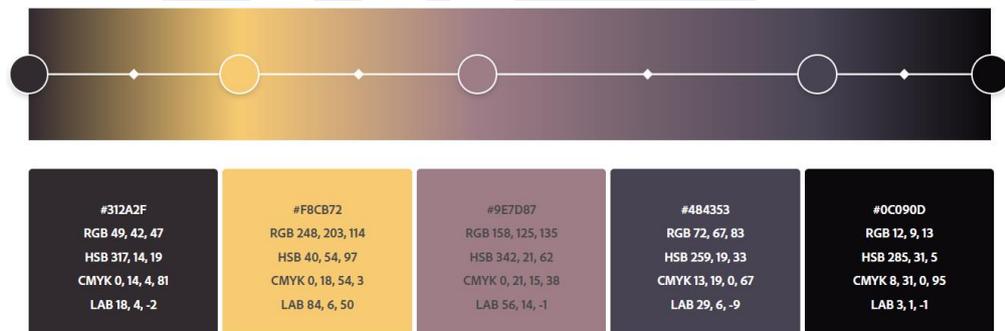
*Brave* menceritakan tentang putri bernama Merida dengan ibunya yang bernama Elinor. Elinor membuat sebuah sayembara untuk menikahkan putrinya, namun Merida tidak menyukai hal tersebut dan akhirnya perseteruan terjadi antara mereka, yang menyebabkan Merida meminta bantuan nenek sihir dan tidak sengaja mengubah ibunya menjadi beruang. Dalam adegan di atas, diceritakan kecemasan Merida yang menantikan matahari terbit karena itulah saat terakhir untuk kesempatan mengembalikan ibunya menjadi manusia. Awalnya adegan di atas menggunakan warna-warna dingin dan gelap, dan perlahan berubah menjadi hangat bersamaan dengan terbitnya matahari. Namun, meskipun menggunakan warna hangat, *mood* yang ingin disampaikan adalah kesedihan Merida.



Gambar 3.10 *Brave* (2012)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Di antara *shot* dalam adegan di atas, *shot* yang penulis rasa paling menggambarkan kecemasan serta kesedihan Merida adalah *shot* ini.

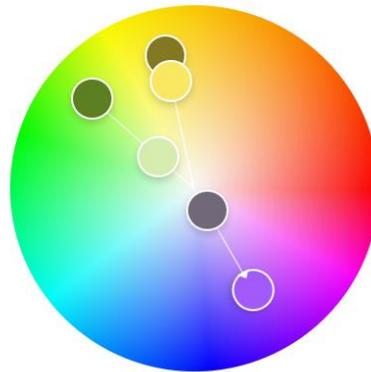


Gambar 3.11 *Color palette* dan data HSV *Brave* (2012)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

*Hue* dari *shot* ini beragam yaitu  $40^{\circ}$ - $317^{\circ}$ . Sedangkan saturasinya cukup rendah dengan rentang 14% sampai 54%. Lalu untuk *value*-nya beragam karena memiliki kontras cukup tinggi yaitu dari 5% sampai 97%.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.12 *Color Harmony Brave* (2012)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

*Color harmony* yang digunakan adalah *split complementary* dengan ungu, kuning, dan hijau gelap. Dengan *color harmony* ini, penonton dapat ikut merasakan konflik batin Merida. Penggunaan warna ungu gelap secara psikologi memberi efek depresif, sedangkan penggunaan kuning menimbulkan perasaan cemas.



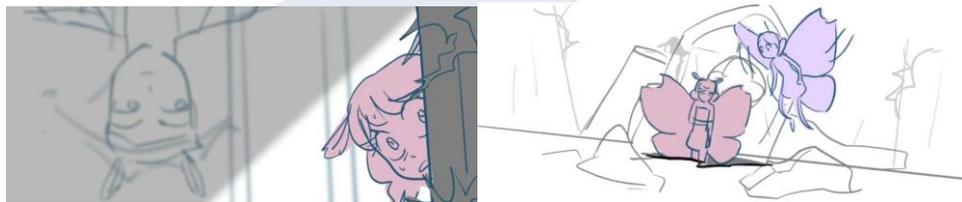
Gambar 3.13 Arah cahaya *Brave* (2012)

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Penggunaan *value* yang setengah gelap dan setengah terang memberi penampilan *half shadow*, sehingga menambah kesan dramatis dari *shot* tersebut, yang mana garis bayangan merupakan fokus utama dari adegan ini. *Value* yang gelap di area bawah juga menandakan kesedihan yang dialami tokoh dalam area bayangan tersebut. Penggunaan *chiaroscuro* memberi kesan suram dan penuh misteri tentang apa yang akan terjadi selanjutnya.

c. Eksperimen/Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Setelah menonton *storyboard*, penulis memiliki ide untuk menggunakan *color harmony* berbeda tergantung dari *mood shot*-nya. Warna yang akan digunakan juga sebisa mungkin dilimitasi paletnya. Penulis memilih dua *shot* untuk dilakukan eksplorasi, yaitu *shot 78* dan *shot 97*.



Gambar 3.14 *Storyboard Weeping Wings*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Tahap pertama yang penulis lakukan adalah menentukan warna utama untuk setiap adegan. Untuk *scene 4 shot 78* penulis menggunakan dominan warna hijau yang merupakan warna tokoh Gaga untuk menggambarkan dirinya yang dominan.



Gambar 3.15 Arah cahaya *scene 4 shot 78*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Selanjutnya penulis melakukan proses *grayscale*, untuk menentukan arah cahaya dan *value* dari *shot* tersebut. Untuk *shot* pertama, dari *storyboard* terdapat garis bayangan yang bisa dimanfaatkan untuk pencahayaan *chiaroscuro*, oleh karena itu penulis membuat *value* bayangan dan Gaga sepenuhnya gelap, kecuali matanya untuk menimbulkan kesan *horror*. Rara yang terkena sinar, *value*-nya lebih terang untuk menonjolkan ekspresinya.



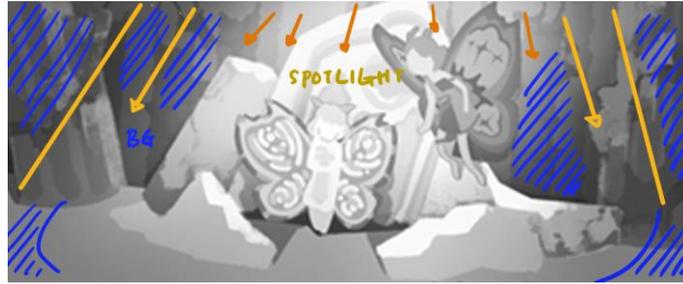
Gambar 3.16 *Grayscale scene 4 shot 78*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Berikut merupakan hasil *grayscale* dari *scene 4 shot 78*. Setelah melakukan proses *grayscale*, penulis memilih *color harmony* dari warna hijau. *Shot 78* menggambarkan tokoh Gaga yang dominan, sehingga penulis ingin menggunakan *color harmony monochromatic*. Penulis melakukan eksplorasi beberapa pilihan *hue* hijau, dan saturasi serta kontras, untuk dipilih yang paling mewakili *mood* yang ingin dicapai.



Gambar 3.17 Eksplorasi *scene 4 shot 78*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Untuk adegan kedua, yaitu *scene 6 shot 97*, penulis memutuskan untuk menggunakan warna utama ungu. Dari *storyboard*, terdapat cukup banyak objek yang bisa mengganggu fokus dari emosi yang ingin disampaikan, sehingga penulis membuat *grayscale* berikut agar *foreground*, *midground*, dan *background* lebih terpisah.



Gambar 3.18 Arah cahaya *scene 6 shot 97*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

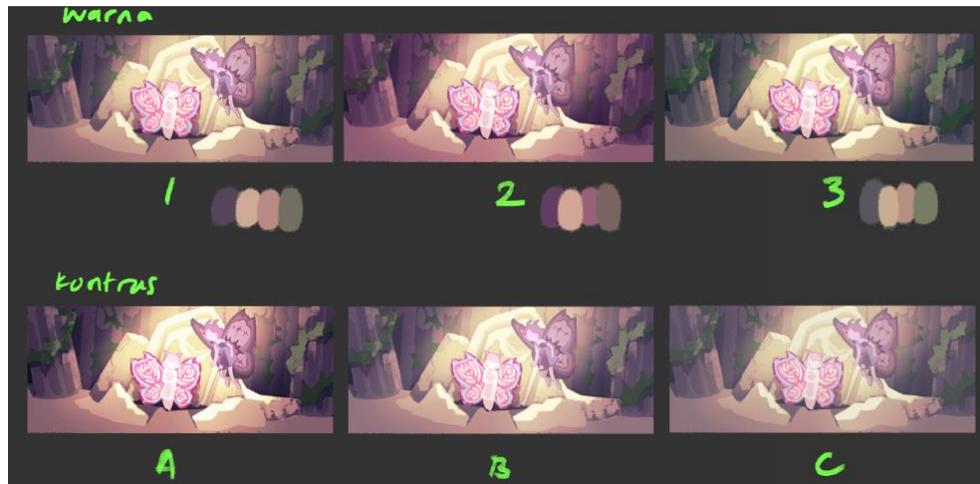
Berikut adalah hasil *grayscale* dari *scene 6 shot 97*. Penulis menggunakan teknik pencahayaan *spotlighting* dan juga *value* yang cukup tinggi untuk *midground*-nya.



Gambar 3.19 *Grayscale scene 6 shot 97*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Selanjutnya penulis mewarnai *thumbnail grayscale* yang ada dengan menggunakan warna utama ungu dan *color harmony split-complementary*. Untuk *shot ini*, penulis menambahkan kuning dan hijau sebagai warna lawan dari ungu. Dalam *shot ini*, saturasi serta kontras yang digunakan juga lebih rendah. Namun *value* cukup tinggi karena *environment design* yang menggunakan banyak kaca untuk atapnya. Untuk eksplorasi *shot ini*, penulis memberikan warna kepada *thumbnail grayscale*, dengan menggunakan *gradient map*.

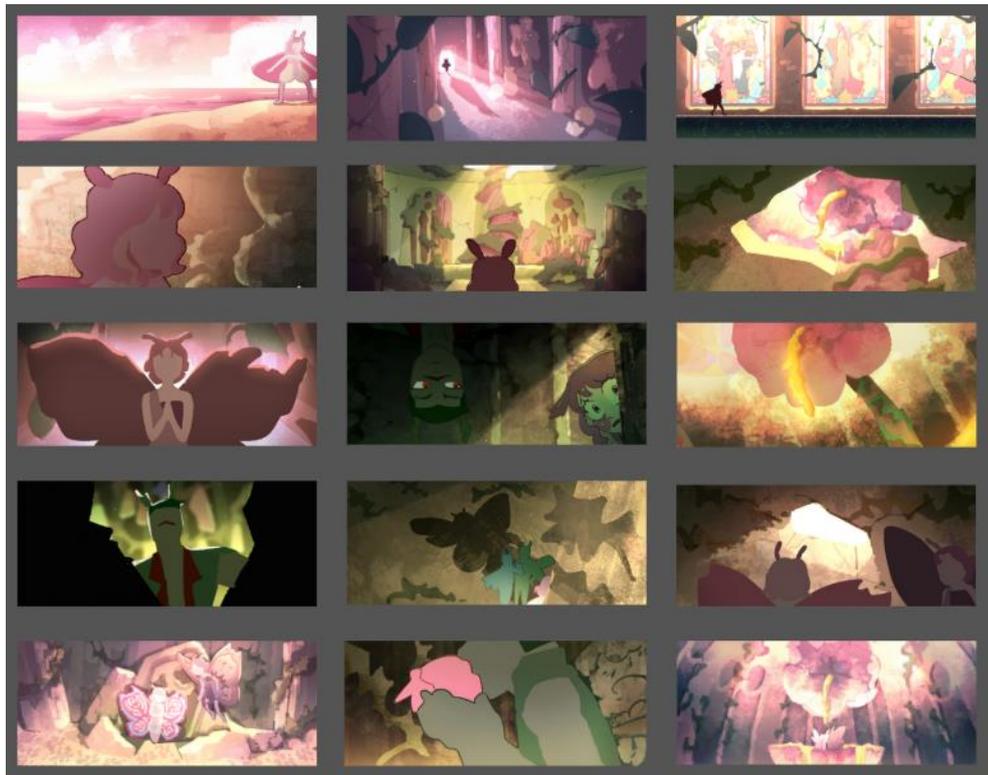


Gambar 3.20 Eksplorasi *scene 6 shot 97*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

### 3.3.2. Produksi

Pada tahap produksi, penulis bertugas untuk merancang *colorscript*. Penulis memilih *shot* dari *storyboard* yang sudah dibuat, untuk dirancang warna *background*-nya, pencahayaan, serta *mood* yang ingin disampaikan menggunakan *software Clip Studio Paint*. Setelah melihat beberapa referensi dari animasi yang memiliki *mood* serupa, penulis menentukan *color harmony* serta *palette* yang ingin digunakan untuk tiap *shot*.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.21 *Color script Weeping Wings*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

### 3.3.3. Pascaproduksi

Setelah menyelesaikan *colorscript*, penulis memberikan rangkaian *colorscript* ke *background artist* dan *compositor*.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA