

dilihat dari ujung *frame*, di mana yang umumnya objek lurus tetapi membuat objek yang berada di ujung melengkung ke luar (Bordwell et al., 2020)

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Weeping Wings (2025) merupakan sebuah karya animasi pendek fiksi yang diproduksi oleh *production house* Nucifera. Diselimuti pesan kekerasan seksual terhadap perempuan muda, animasi ini memiliki latar belakang di dunia *post-apocalyptic* dengan genre drama. Secara singkat, animasi ini menceritakan kisah seorang kupu-kupu perempuan bernama Rara yang baru saja keluar dari kepompongnya. Namun, dalam perjalanannya dihalangi oleh dua lelaki capung yang ingin menggangukannya. Hasil akhir animasi ini memiliki durasi total 8 menit, aspek ratio 2.37:1, dan 30 *frames per second*. Dengan penggunaan metode 2D *cut-out* dan *frame by frame* untuk animasi karakter serta *background 2D*.

3.2. Konsep Karya

Animasi pendek fiksi *Weeping Wings (2025)* mereplikasi kejadian yang dialami oleh banyak perempuan muda, yakni kekerasan seksual. Kejadian ini menjadi tema utama *Weeping Wings (2025)* dengan karakter utama Rara, yang berwujud seorang kupu-kupu. Saat Rara keluar dari kepompongnya, hal itu melambangkan perempuan yang masih muda atau baru saja menginjak pubertas. Lalu sayapnya yang merupakan objek dari kemurnian seorang perempuan dan menjadi target dari capung lelaki.



Gambar 3.1 *Le Parc aux Cerfs* (2022)
(Youtube, 2025)



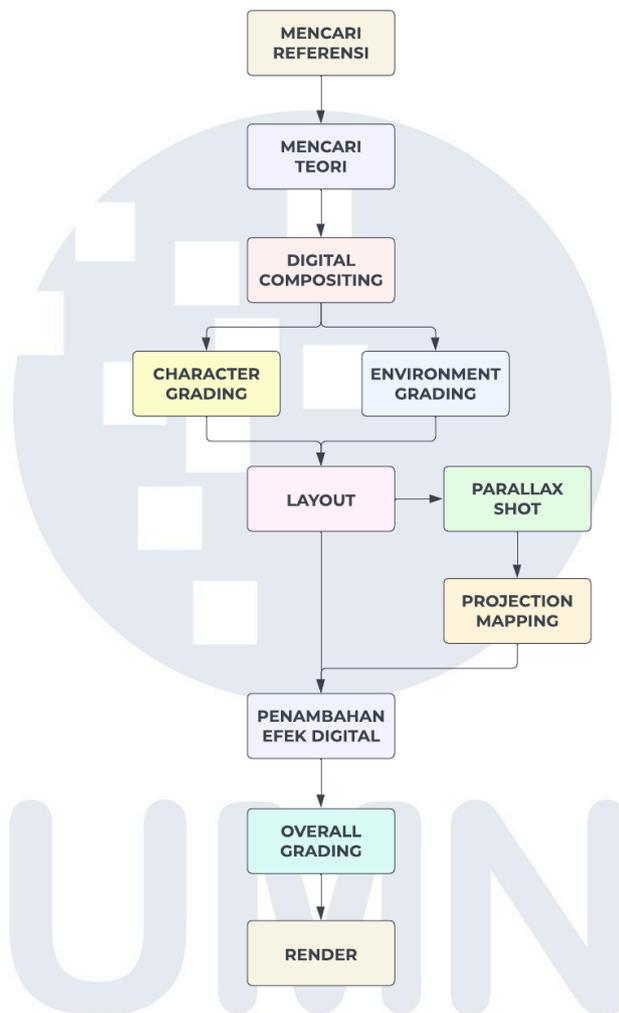
Gambar 3.2 *Steven Universe* (2013-2019)
(Youtube, 2025)

Form dari *Weeping Wings* (2025) yakni berbasis pada metode animasi dan *background* 2D. Saat menentukan treatment visual, terdapat beberapa animasi yang dijadikan referensi. Penulis dan tim terinspirasi dari gaya visual film animasi pendek *Le Parc aux Cerfs* (2022) yang dapat dilihat di gambar 3.1. dan series animasi *Steven Universe* (2013-2019) pada gambar 3.2. Alasan pemilihan *Le Parc aux Cerfs* (2022) selain karena tema dari animasinya yang mirip dengan *Weeping Wings* (2025), ditambah karena gaya visualnya yang banyak penggunaan kaca. Hal tersebut sesuai dengan keinginan penulis dan tim yang ingin menggambarkan situasi yang rapuh tetapi tetap indah. Sedangkan untuk *Steven Universe* (2013-2019) dikarenakan latar belakang kedua animasi yang sama-sama *dystopian* dan banyak reruntuhan.

3.3. Tahapan Kerja

Penulis sebagai *compositor* untuk animasi pendek fiksi *Weeping Wings* (2025), menggunakan program-program yakni *After Effects* dan *Blender*. Bagan dari tahapan kerja penulis dapat dilihat pada gambar 3.3. Pertama, penulis mencari teori dan referensi yang akan dipakai. Kedua, penulis menerima karakter yang sudah dianimasi dan *background* 2D. Lalu memulai layout dan mengatur komposisi sesuai *storyboard*. ketiga, penulis melakukan *color grade* pada karakter dan *environment* agar sama dengan *color script* yang sudah dibuat. Jika *shot* yang sedang dikerjakan adalah *shot* yang memiliki pergerakan atau *parallax*, maka penulis akan melakukan

proses *projection mapping*. Jika tidak, maka penulis akan ketahap berikutnya yaitu menambahkan efek *digital*. Setelah melakukan ini semua, tahap terakhir yang penulis lakukan yaitu *color grade* kepada keseluruhan *shot*.



Gambar 3.3 *Weeping Wings* (2025) Compositing Pipeline
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

Saat memulai perancangan *digital compositing*, pertama-tama penulis berdiskusi dengan *storyboard artist* terkait *shot-shot* yang penulis telah pilih untuk dibahas. Pembahasan ini bertujuan untuk memastikan berbagai elemen penting yang terdapat pada setiap *shot*. Elemen-elemen tersebut seperti tipe lensa yang dipakai, posisi karakter serta *background*, pergerakan kamera, dan hal-hal lainnya. *Storyboard shot 2 scene 1* dan *shot 37 scene 4* dapat dilihat pada gambar-bambar berikut.



Gambar 3.4 *Storyboard Weeping Wings (2025) Shot 2 Scene 1*
(Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 3.5 *Storyboard Weeping Wings (2025) Shot 37 Scene 4*
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

Setelah berdiskusi dengan *storyboard artist*, selanjutnya penulis memulai dengan pencarian referensi untuk *look* dari *digital compositing* animasi pendek 2D *Weeping Wings (2025)*. Sebagian besar penulis terinspirasi dari 2 animasi pendek, yaitu *One Small Step (2018)* yang dapat dilihat pada gambar 3.6 dan juga *Best Friend (2018)* pada gambar 3.7. Salah satu faktor yang penulis gunakan dari kedua animasi ini, yaitu banyaknya menggunakan efek *bloom* atau *glow*. Hal tersebut penulis aplikasikan kepada film *Weeping Wings (2025)* untuk menunjukkan kesan yang lebih ‘*dreamy*’ dan visual yang lebih menarik di mata.



Gambar 3.6 *One Small Step* (2018)
(Youtube, 2025)



Gambar 3.7 *Best Friend* (2018)
(Youtube, 2025)

Selanjutnya penulis mengumpulkan referensi untuk teknik-teknik yang akan dilaksanakan. Pertama terdapat referensi untuk pelaksanaan *depth of field*. Pada gambar 3.8, terdapat karakter semi-*full body* dengan *background* yang mirip dengan *shot 2* pada animasi *Weeping Wings* (2025). Maka penulis menggunakan *shot* tersebut sebagai referensi untuk *depth of field shot 2*. Lalu gambar 3.9 menunjukkan sebuah karakter terlihat dari kepala hingga pundak yang membelakangi kamera, situasi yang sesuai dengan *shot 37* pada animasi *Weeping Wings* (2025). Maka penulis menggunakan referensi *depth of field* pada *shot* tersebut untuk *shot 37*.



Gambar 3.8 *Violet Evergarden the Movie* (2020)
(Netflix, 2025)



Gambar 3.9 *Violet Evergarden the Movie* (2020)
(Netflix, 2025)

Lalu untuk referensi bayangan penulis juga mengambil referensi dari *Violet Evergarden the Movie* (2020) yang dapat dilihat pada gambar 3.10. Menyesuaikan dengan teori yang sudah penulis cari tahu sebelumnya, di mana bayangan yang berasal dari sumber cahaya yang besar seperti matahari akan menghasilkan garis tepi yang halus.



Gambar 3.10 *Violet Evergarden the Movie* (2020)
(Netflix, 2025)

Setelah itu teknik *light wrap* pada karakter penulis mengambil referensi dari animasi pendek *Best Friend* (2018) yang dapat dilihat pada gambar 3.11. *Light wrap* tersebut terjadi dengan cara membuat matte dari karakter. Lalu memberikannya warna atau gradien, mengganti blending modenyanya, dan menggunakannya sebagai *lighting* yang jatuh kepada karakter.



Gambar 3.11 *Best Friend* (2018)
(Youtube, 2025)

Penulis melanjutkan pencarian referensi yang berhubungan dengan pergerakan kamera. Penulis menyesuaikan referensi dengan 2 *shot* yang penulis akan bahas berdasarkan batasan masalah. Yakni *shot* 2 di mana terdapat karakter *full body* serta *shot* 37 dengan karakter yang terlihat sampai pinggang. Kedua *shot* tersebut terjadi perubahan pergerakan kamera yang tipenya sama dengan referensi. Penulis mendapatkan referensi dari animasi *Violet Evergarden the Movie* (2020) yang dapat dilihat pada beberapa gambar berikut.



Gambar 3.12 *Violet Evergarden the Movie* (2020)
(Netflix, 2025)

Setelah itu, teknik *projection mapping*. *Projection mapping* merupakan teknik yang penulis belum pernah pakai sebelumnya. Maka terdapat lebih banyak waktu mencari referensi yang akan digunakan dan juga cara melaksanakannya dibandingkan teknik-teknik yang lain. Pada akhirnya penulis menemukan referensi yang tepat yaitu dari Olof Storm (2024). Olof Storm merupakan seorang animator yang sedang bekerja di industri sembari membuat animasi pribadinya sendiri yang dapat dilihat pada gambar 3.13. Beliau menjelaskan cara melakukan *projection mapping* dan juga memberi contoh hasilnya dari animasi yang sedang dibuat. Selain

memahami teknik *projection mapping* dari Olof Storm, penulis juga mempelajari cara membuat pergerakan parallax dengan hasil yang baik dan optimal jika menggunakan *projection mapping*.

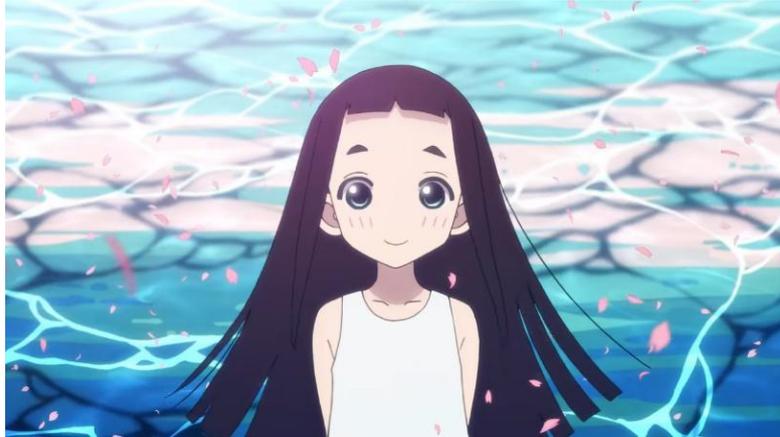


Gambar 3.13 Screenshot dari Patreon Olof Storm
(Patreon Olof Storm, 2024)

Saat mencari referensi untuk perilaku *particle system* dalam animasi, penulis mendapatkan referensi dari animasi *Josee, the Tiger and the Fish* (2020) dan *Kakushigoto* (2020) yang dapat dilihat pada gambar 3.14 dan 3.15. Penulis memahami cara *smoke particle* tersebut bergerak dan menambahkannya pada adegan-adegan dalam ruangan. Untuk *flow particle*, penulis juga menambahkannya mayoritas pada adegan-adegan awal di mana terdapat banyak laut. Jika melihat referensi dari *Kakushigoto* (2020), terdapat 1 *layer* gelombang laut di atas yang berwarna putih dan di bawahnya terdapat 1 *layer* bayangan dari gelombang tersebut.



Gambar 3.14 *Josee, the Tiger and the Fish* (2020)
(Netflix, 2025)



Gambar 3.15 *Kakushigoto* (2020)
(Youtube, 2025)

Violet Evergarden the Movie (2020) dan *Josee, the Tiger and the Fish* menggunakan (2020) menggunakan *anamorphic lens*, sama dengan *Weeping Wings* (2025). Maka penulis mengambil referensi dari kedua animasi tersebut untuk *lens distortion* dan *lens flare* agar lebih akurat. Dapat dilihat pada gambar 3.16 terdapat matahari yang memancarkan cahayanya langsung ke lensa kamera dan memicu *lens flare* berwarna pelangi. Lalu pada gambar 3.17 yang jika diperhatikan pada ujung kanan dan kiri layar terdapat bengkok yang dihasilkan karena penggunaan *wide lens*.



Gambar 3.16 *Violet Evergarden the Movie* (2020)
(Netflix, 2025)



Gambar 3.17 *Josee, the Tiger and the Fish* (2020)
(Netflix, 2025)

Selanjutnya penulis akan membahas proses perancangan *digital compositing* setelah mencari bahan dasar teori dan juga referensi dari berbagai film. *Shot* pertama yang akan dibahas adalah *shot 2* pada *scene 1*. Saat merancang *digital compositing* untuk *shot 2* pada *scene 1*, penulis mengutamakan pembuatan *particle system flow* dan *smoke* terlebih dahulu. Hal tersebut dikarenakan *shot* ini adalah *shot* pertama yang menggunakan *particle system flow* dan *smoke*. Maka penulis harus merancang visualnya dengan baik dan benar agar dapat lanjut ke *shot-shot* lain yang memerlukan *particle system flow* dan *smoke*.

Saat pertama kali mencoba, penulis menggunakan program Blender dan mengikuti beberapa video pengajaran online bagaimana cara pembuatan *particle system flow*. Namun, setelah beberapa pertimbangan seperti lama waktunya *render* dan hasil yang tidak sesuai, penulis akhirnya membuat *particle system flow* untuk air pada program *After Effects* menggunakan plugin *Fractal Noise*. Dengan menggunakan *fractal noise*, dapat menghasilkan simulasi air dengan cepat dan tidak memakan waktu yang banyak untuk *render* nantinya. Namun, jika menggunakan *plugin* ini maka memang tidak bisa menambahkan gelombang air tambahan dan harus dilakukan dengan cara lain. Penulis menyesuaikan referensi air dengan adanya *layer* gelombang air di atas *layer* bayangan gelombang air yang dapat dilihat pada gambar 3.18. Selain itu, penulis juga menambahkan *particle* pada air agar menambahkan kesan terang dan mengkilapnya air dengan metode *particle system smoke*. Penulis mengikuti pergerakan dan perilaku *smoke particle system* seperti pada referensi yang dapat dilihat pada gambar 3.14.



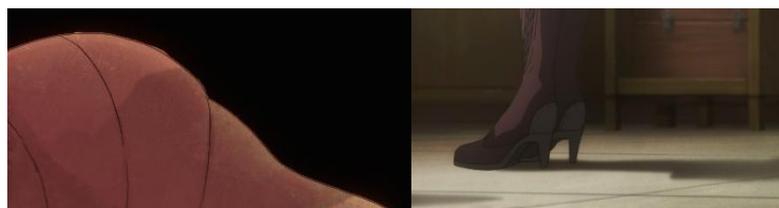
Gambar 3.18 Perbandingan *particle system flow* penulis (kiri) dan referensi (kanan)
(Dokumentasi Pribadi (kiri), Youtube (kanan), 2025)

Setelah penulis membuat *particle system*, penulis melanjutkan dengan menambahkan *light wrap* pada karakter dan bayangan karakter yang dapat dilihat pada kepompong. Penulis membuat *light wrap* para karakter dengan menggunakan metode yang sama seperti referensi yang sudah penulis pahami, yakni animasi pendek *Best Friend* (2018). Penulis membuat *matte* dari karakter dan menggunakan *matte* tersebut sebagai *ligh twrap*. Namun, penulis menambahkan 1 *layer* lagi dari *matte* tersebut dan memberikannya blur untuk mempercantik *light wrap* dari karakter. Perbandingan dari *light wrap* yang sudah penulis hasilkan dan *Best Friend* (2018) dapat dilihat pada gambar 3.19.



Gambar 3.19 Perbandingan *light wrap karakter* penulis (kiri) dan referensi (kanan)
(Dokumentasi Pribadi (kiri), Youtube (kanan), 2025)

Bayangan karakter yang terjadi karena adanya matahari, jatuh di kepompong yang adalah objek di belakang karakter. Penulis juga mengikuti referensi dari *Violet Evergarden the Movie* (2020) di mana dengan sumber cahaya yang besar, maka akan menghasilkan garis tepi yang halus. Perbandingan tersebut dapat di lihat pada gambar 3.20



Gambar 3.20 Perbandingan bayangan (kiri) dan referensi (kanan)
(Dokumentasi Pribadi (kiri), Netflix (kanan), 2025)

Setelah melakukan ini semua di program *After Effects*, penulis akan memindahkannya ke dalam program *Blender* untuk melakukan *projection mapping*. Sedikit berbeda dengan ajaran dari Olof Storm, di mana beliau membuat terlebih dahulu 3D *model*-nya lalu gambar di atasnya. Sistem *projection mapping* untuk *Weeping Wings* (2025) adalah di gambar dulu *background* yang akan dilakukannya *projection mapping* oleh para *background artist*, lalu penulis akan membuat 3D model berdasarkan gambar tersebut.

Penulis akan membuat 3D *model* kasar saja berdasarkan perkiraan bentuk objek yang akan di lakukan proyeksi. 3D *model* tidak perlu terlalu detil dikarenakan saat di proyeksi tidak akan terlalu terlihat juga detil dari *model* yang telah dibuat. 3D *model* dan hasil proyeksi dapat dilihat pada gambar 3.21.



Gambar 3.21 Hasil 3D *model* dan *projection mapping* dari *shot 2 scene 1* (Dokumentasi Pribadi, 2025)

Langkah berikutnya, penulis menambahkan pergerakan kamera *tracking* dari bawah ke atas menyesuaikan dengan *storyboard* yang menghasilkan efek *parallax*. Lalu setelah *render*, penulis mengembalikan ke program *After Effects* di mana penulis menambahkan *lens flare* dan *lens distortion*. Menyesuaikan dengan referensi yang sudah penulis kurasi dari animasi *Violet Evergarden the Movie* (2020) untuk *lens flare* yang mencerminkan warna pelangi Serta *Josee, the Tiger and the Fish* (2020) untuk referensi *lens distortion* pada ujung *frame*. Terakhir, penulis juga menyesuaikan *depth of field* dari *shot 2* sesuai dengan referensi yang dapat dilihat di gambar 3.8 dikarenakan komposisi *shot* dari *Violet Evergarden the Movie* (2020) yang mirip. Dengan menggabungkan semua teknik yang sudah dijelaskan, membuahkan hasil yang terdapat pada gambar 3.22



Gambar 3.22 Hasil *digital compositing* dari *shot 2 scene 1*
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

Selanjutnya penulis akan membahas perancangan *digital compositing* untuk *shot 37* dari *scene 4*. Pada *shot* ini, langkah pertama yang penulis lakukan yaitu memberikan *light wrap* pada karakter dengan menggunakan metode yang sama seperti *shot 2 scene 1*. *Light wrap* karakter *shot* ini memiliki intensitas yang berbeda dari *shot* sebelumnya, dikarenakan cahaya sekitar yang tidak terlalu terang. Hasil dari *light wrap* karakter pada *shot* ini dapat dilihat pada gambar 3.23.



Gambar 3.23 Hasil *light wrap* karakter dari *shot 37 scene 4*
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

Langkah berikutnya, penulis kembali membuat *flow particle system* menggunakan *Fractal Noise* untuk simulasi nektar yang ada di lantai ruangan *shot 37*. Berikut gambar 3.24 menunjukkan hasil dari simulasi tersebut.



Gambar 3.24 Hasil simulasi *flow particle system shot 37 scene 4*
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

Setelah membuat *flow particle system*, penulis mengganti program ke *Blender* untuk melakukan *projection mapping*. Memulai dengan membuat 3D model kasar untuk setiap objek yang hadir lalu memproyeksikan gambar-gambar ke 3D model tersebut. Hasil dari *projection mapping* terdapat pada gambar 3.25. Sesudah *projection mapping*, penulis menambahkan pergerakan kamera *tracking* maju lalu *tracking* maju dan naik yang mengarah ke lobang yang berada di atas. Dikarenakan pergerakan kamera tersebut dan posisi objek yang berbeda-beda, terjadi efek *parallax* pada *shot*.



Gambar 3.25 Hasil 3D model dan *projection mapping* dari *shot 37 scene 4* (Dokumentasi Pribadi, 2025)

Penulis memindahkan hasil dari *projection mapping* kembali ke *After Effects* untuk ditambahkan beberapa hal lainnya. Penulis menambahkan *particle system smoke* pada area yang terkena cahaya menggunakan plugin *Particular*. Menyesuaikan perilakunya dan bentuknya dengan referensi dari *Josee, the Tiger and the Fish* (2020). Hasil dan perbandingannya dapat dilihat pada gambar 3.26.



Gambar 3.26 Perbandingan hasil *particle system smoke* penulis (kiri) dan referensi (kanan) (Dokumentasi Pribadi (kiri), Netflix (kanan), 2025)

Langkah terakhir, menyesuaikan *depth of field* dengan pergerakan kamera. Dengan adanya pergerakan kamera yang *tracking* maju, maka akan ada perubahan fokus pada kamera. Dapat dilihat di gambar 3.27, pada awal *shot* karakter tembok

bata terlihat fokus. Lalu di gambar 3.28, seiringnya karakter berjalan tembok bata mulai tidak fokus dan *background* tempat yang fokus.



Gambar 3.27 Durasi awal *shot 37 scene 4*
(Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 3.28 Durasi akhir *shot 37 scene 4*
(Dokumentasi Pribadi, 2025)

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Pada bagian ini penulis akan menjabarkan implementasi teori-teori dari Bab II kedalam karya animasi pendek 2D *Weeping Wings (2025)* saat proses melaksanakan *digital compositing*. Dalam tabel 4.1 terdapat daftar *shot* yang akan dijelaskan serta teknik-teknik *digital compositing* yang diterapkan.