

3. METODE PENCIPTAAN

3.1.Deskripsi Karya

Teknik animasi *Weeping Wings* adalah *2D digital cut-out animation* dan *frame-by-frame animation*, dengan *background* ilustrasi *2D*. Rasio yang dipakai dalam animasi pendek ini adalah 21:9 dengan resolusi 2560 x 1080 pixel.

3.2.Konsep Karya

Animasi *Weeping Wings* karya Nucifera merupakan animasi pendek yang mengangkat isu pelecehan seksual kepada perempuan. Dalam *Weeping Wings* perempuan digambarkan dengan kupu-kupu dan laki-laki digambarkan dengan capung. Animasi ini menceritakan tentang Rara, seorang kupu-kupu remaja yang baru saja keluar dari kepompong, harus pergi ke kuil misterius untuk mencari makan. Namun, dalam perjalanan ia diganggu oleh dua orang capung.

Weeping Wings terinspirasi dari animasi pendek berjudul *Le Parc aux Cerf* (2022), yaitu dengan menggunakan ilustrasi *flat* layaknya *stained glass*. *Stained glass* sendiri merupakan simbolisasi betapa rapuhnya badan, tetapi juga indah.



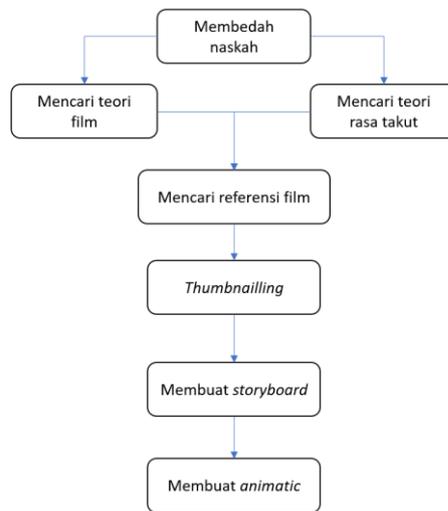
Gambar 3.1 Animasi *Le Parc aux Cerf* (2022)

(Sumber: ECV Animation, 2024)

3.3.Tahapan Kerja

Tahapan kerja penulis dimulai dari membedah naskah, mencari teori film, mencari teori rasa takut, mencari referensi, membuat *thumbnail*, membuat *storyboard*, kemudian membuat *animatic*. Dalam menghadapi rasa takutnya, Rara memberikan

respon *flight* dan *freeze*. Awalnya ia berusaha kabur, tetapi gagal dan akhirnya tubuhnya hanya bisa terdiam. Berikut merupakan bagan alur kerja penulis.



Gambar 3.2 Bagan alur kerja penulis
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

3.3.1. Membedah naskah

Langkah pertama yang dilakukan adalah membedah naskah. Penulis mencari adegan yang menarik untuk dibahas. Saat pembuatan naskah, penulis banyak berdiskusi dengan penulis naskah. Dan sejak itu, penulis sudah memutuskan untuk membahas adegan saat Rara dipojokkan oleh para capung.

3.3.2. Mencari teori film

Kedua, penulis mencari teori film atau *storyboard* yang dapat diaplikasikan dalam *storyboard* Weeping Wings. Penulis memutuskan untuk menggunakan teori *cinematography* oleh Bordwell & Thompson (2008). Sebelumnya, penulis hendak menggunakan teori *mise-en-scene*, tetapi pada tahap ini proses *enviroment design* kolam nektar belum jadi sepenuhnya. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk menggunakan teori lain yang tidak perlu bersinggungan banyak dengan *enviroment*.

3.3.3. Mencari teori rasa takut

Pada tahap ini, penulis mencari teori yang membahas respon adanya ancaman. Sebelumnya, penulis sudah mengetahui tentang *fight or flight*. Namun, ternyata ada satu tambahan respon rasa takut yaitu *freeze*.

3.3.4. Mencari referensi film

Kemudian, penulis mencari referensi. Untuk *shot 75*, respon rasa takut Rara adalah *flight* di mana ia sedang bersembunyi menghindari capung-capung yang mengejarnya. Penulis mengambil referensi dari Gravity Falls (2012). Adegan ini adalah saat Dipper menutup pintu kulkas dan sembunyi di baliknya untuk menghindari hantu yang menghantui tempat tersebut.



Gambar 3.3 Adegan saat Dipper ketakutan
(Sumber: Gravity Falls, 2012-2015)

Referensi kedua penulis ambil dari film Inside Out 2 (2024) saat Riley merasa gelisah dan takut saat akan bermain *hockey*. Efek blur dan gerakan kamera *hand-held* dalam *shot* tersebut sangat menggambarkan kacaunya pikiran dan pandangan Riley saat itu.



Gambar 3.4 Adegan Riley merasa gelisah dan takut
(Sumber: Inside Out 2, 2024)

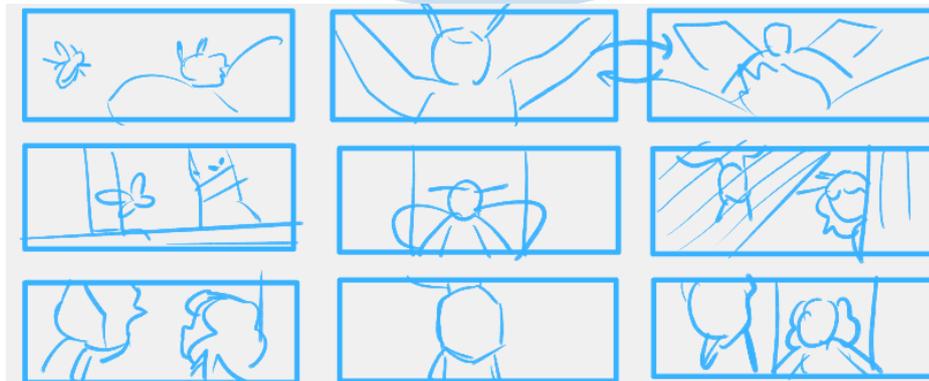


Gambar 3.5 Amethyst, Pearl, dan Steven diserang oleh burung raksasa
(Sumber: Steven Universe, 2015-2019)

Untuk *shot* 80, penulis mengambil inspirasi dari adegan saat Steven dan teman-temannya diserang oleh burung raksasa. Dalam *shot* ini Amethyst dan Pearl hanya terdiam saat Steven hendak dimakan. Ini sesuai dengan teori rasa takut *freeze*.

3.3.5. *Thumbnailing*

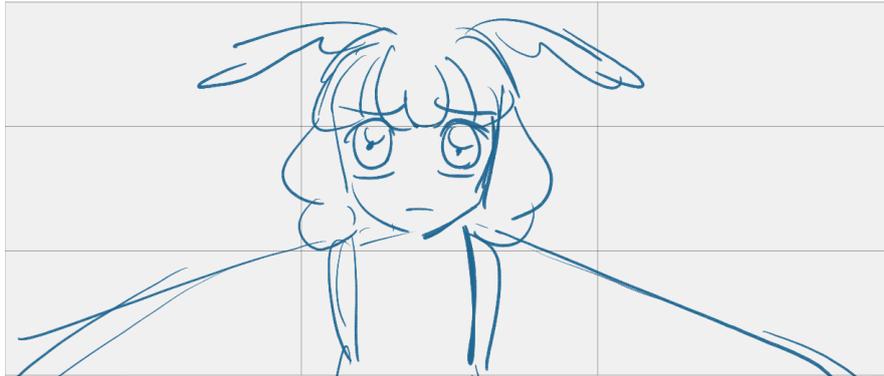
Merupakan tahapan saat penulis membuat sketsa keseluruhan adegan. *Thumbnailing* dilakukan untuk melihat *continuity* dari setiap *shot*.



Gambar 3.6 Proses *thumbnailling scene 4*
(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

3.3.6. *Storyboard*

Tahapan selanjutnya adalah membuat sketsa. Sketsa dibuat untuk memperkirakan ukuran dan gambar dengan lebih jelas dan detail. Penulis membuat sketsa alternatif untuk kedua *shot*.



Gambar 3.7 Sketsa alternatif pertama *shot* 75

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Di alternatif pertama, penulis merasa *shot* kurang menarik dan tegang. Penulis merasa hasil dari sketsa pertama lebih menunjukkan rasa gugup dibandingkan rasa takut. Kemudian, penulis memiringkan *angle* kamera dan gestur Rara.



Gambar 3.8 Sketsa alternatif kedua *shot* 75

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Kemudian penulis membuat alternatif kedua. Penulis mengubah *angle camera* menjadi *high-angle* dan *dutch-angle*. *Camera distant Medium Close up* tidak penulis ubah karena penulis ingin menunjukkan ekspresi Rara saat merasa takut.

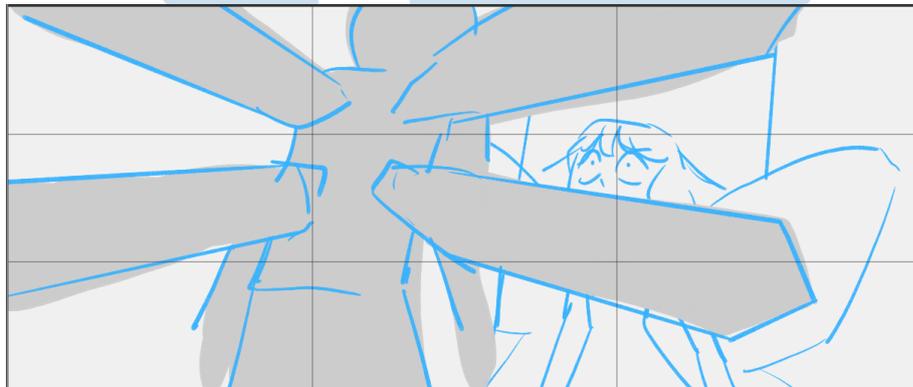
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.9 Sketsa alternatif pertama *shot* 80

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Selain menunjukkan rasa takut Rara, di *shot* 80, penulis juga bertugas untuk menunjukkan kealahannya dan rasa dominan dari Gaga. Penulis membuat dua alternatif. Awalnya, penulis merasa cukup puas dengan alternatif pertama. Namun, penulis memutuskan untuk mengubahnya karena penulis merasa rasa dominan Gaga kurang ditunjukkan jika hanya menampilkan kepalanya saja.



Gambar 3.10 Sketsa alternatif kedua *shot* 80

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Dalam alternatif kedua, penulis mengubah *angle* dan *camera distant* menjadi *medium-long shot* (MLS). Pemilihan MLS juga penulis gunakan agar gestur *freeze* Rara terlihat lebih jelas.

Kemudian, penulis merapikan dan memberikan warna kepada tokoh Rara dan Gaga. Warna digunakan untuk mempermudah penulis dan penonton membedakan tokoh-tokoh yang ada.



Gambar 3.11 Hasil akhir *storyboard shot 75 & 80*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

3.3.7. *Animatic*

Terakhir, penulis menentukan *timing* dan gerakan kamera. Untuk *shot* pertama, penulis menggunakan gerakan kamera *hand-held*, sehingga penulis harus menggunakan kanvas yang lebih besar dari rasio 21:9 agar gambar tidak terpotong.



Gambar 3.12 Proses pengaplikasian kamera *shot 75*

(Sumber: Dokumentasi pribadi, 2025)

Di *shot 80*, penulis menggunakan gerakan *roll*. Penggunaan kamera ini terinspirasi dari film *Black Panther* (2018) saat Killmonger mengambil alih tahta Wakanda.



Gambar 3.13 Killmonger mengambil tahta Wakanda

(Sumber: Black Panther, 2018)