

sosial. Monster sendiri dapat diartikan sebagai perwujudan yang tidak seharusnya, namun keberadaannya selalu membuat manusia memikirkan keberadaannya di alam semesta (Erle & Hendry, 2020). Monster sendiri merupakan hal yang esensial bagi anak-anak. Monster dalam buku anak terbuka akan interpretasi akan perwujudannya, sehingga dapat mewakili ketakutan mereka, menjadi *alter ego*, atau bahkan menjadi subjek analisis yang menarik sebagai tokoh dengan kebutuhan dan tantangan mereka sendiri (Erle & Hendry, 2020)

2.3.4. UNCANNY VALLEY

Uncanny valley adalah fenomena psikologis yang terjadi ketika objek buatan, seperti robot atau karakter animasi 3D, tampak hampir menyerupai manusia namun belum sepenuhnya mirip. Hal tersebut memicu perasaan tidak nyaman atau *eerie* pada pengamat. Dalam tinjauan yang dilakukan oleh Kätsyri et al. (2015), dijelaskan bahwa rasa ganjil ini tidak selalu muncul seiring peningkatan kemiripan dengan manusia, melainkan oleh ketidaksesuaian persepsi antar elemen visual, seperti wajah yang realistis namun dengan gerakan atau fitur yang tidak konsisten. Ketidakselarasan tampilan, serta kehadiran fitur-fitur atipikal pada wajah yang menyerupai manusia, merupakan faktor utama yang menyebabkan respons negatif pada audiens. Maka dari itu, *uncanny valley* tidak hanya berkaitan dengan tingkat kemiripan manusia saja, tetapi juga dengan bagaimana unsur visual tersebut dipersepsikan secara koheren oleh manusia (Kätsyri et al., 2015).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

The Seemstress adalah film animasi pendek dengan genre drama-psikologis yang mengeksplorasi tema kepercayaan diri dan penerimaan diri seorang anak. Karya ini menggunakan pendekatan 3D dengan rasio 4:3 dan resolusi 2K (2048 x 1536). *The Seemstress* memiliki durasi 7 menit yang dianimasikan dalam 24 FPS dengan teknik *on twos*, dimana *render* dilakukan setiap 2 frame atau dengan kata lain, terdapat 12 frame dalam 1 detik. Target penonton karya ini merupakan khalayak umum tanpa batasan usia. *The Seemstress* mengangkat cerita seorang gadis berusia 8 tahun

bernama Safiya yang percaya diri, namun mulai meragukan dirinya sendiri setelah mendengar komentar menyakitkan dari seorang wanita bernama Mariam dan kemudian divalidasi oleh ibunya yang bernama Tyas. Komentar tersebut melekat dalam pikiran Safiya, membuatnya mengimajinasikan perubahan wujud ekstrem pada tubuhnya, seperti kulit terkelupas dan memperlihatkan material kain di bawahnya hingga anggota tubuh yang memanjang. Putus asa untuk "memperbaiki" dirinya, ia mulai menjauh dari ibunya dan percaya bahwa ia harus sempurna agar bisa dicintai. Rasio 4:3 memperkuat nuansa klaustrofobia dari kecemasan yang Safiya alami, sehingga rasa tidak aman yang ia rasakan semakin sulit dihindari

Saat Safiya mencapai wujud imajinasi puncaknya, ia dikuasai oleh rasa canggung, tidak seimbang, dan keraguan diri. Kehadiran Tyas yang menunjukkan sisi rentannya menjadi kunci untuk melepaskan Safiya dari dunia imajinasinya. Tyas meyakinkan bahwa ketidaksempurnaan bukan berarti menjadikan seseorang tidak berharga. Interaksi emosional tersebut perlahan “menyembuhkan” perubahan wujud mengerikan Safiya.

3.2. Konsep Karya

Film pendek *The Seemstress* membawa konsep bahwa keindahan tidak ditemukan dalam kesempurnaan, melainkan dalam penerimaan diri. Disajikan dalam bentuk animasi 3D, *The Seemstress* menghadirkan perjalanan yang sangat personal namun tetap dapat dirasakan secara universal. Narasinya disusun dengan minim dialog dan lebih mengandalkan ekspresi animasi serta simbolisme visual untuk menggambarkan kondisi batin Safiya.

Film pendek ini menggabungkan visual latar lingkungan 3D dengan warna kuning dan merah muda, serta hijau sebagai warna kunci yang kemudian diberi tekstur goresan kuas. Pendekatan tersebut dilakukan untuk memperkuat suasana nostalgia pada latar pasar layaknya era 1950-an. Sementara itu, terdapat 3 tokoh utama untuk mendukung jalannya cerita, yaitu Safiya, Tyas (ibu Safiya), dan Mariam (pelanggan Tyas). Tokoh utama Safiya pada film ini diceritakan mengalami lonjakan emosional yang membuat ia melihat dirinya sendiri dalam

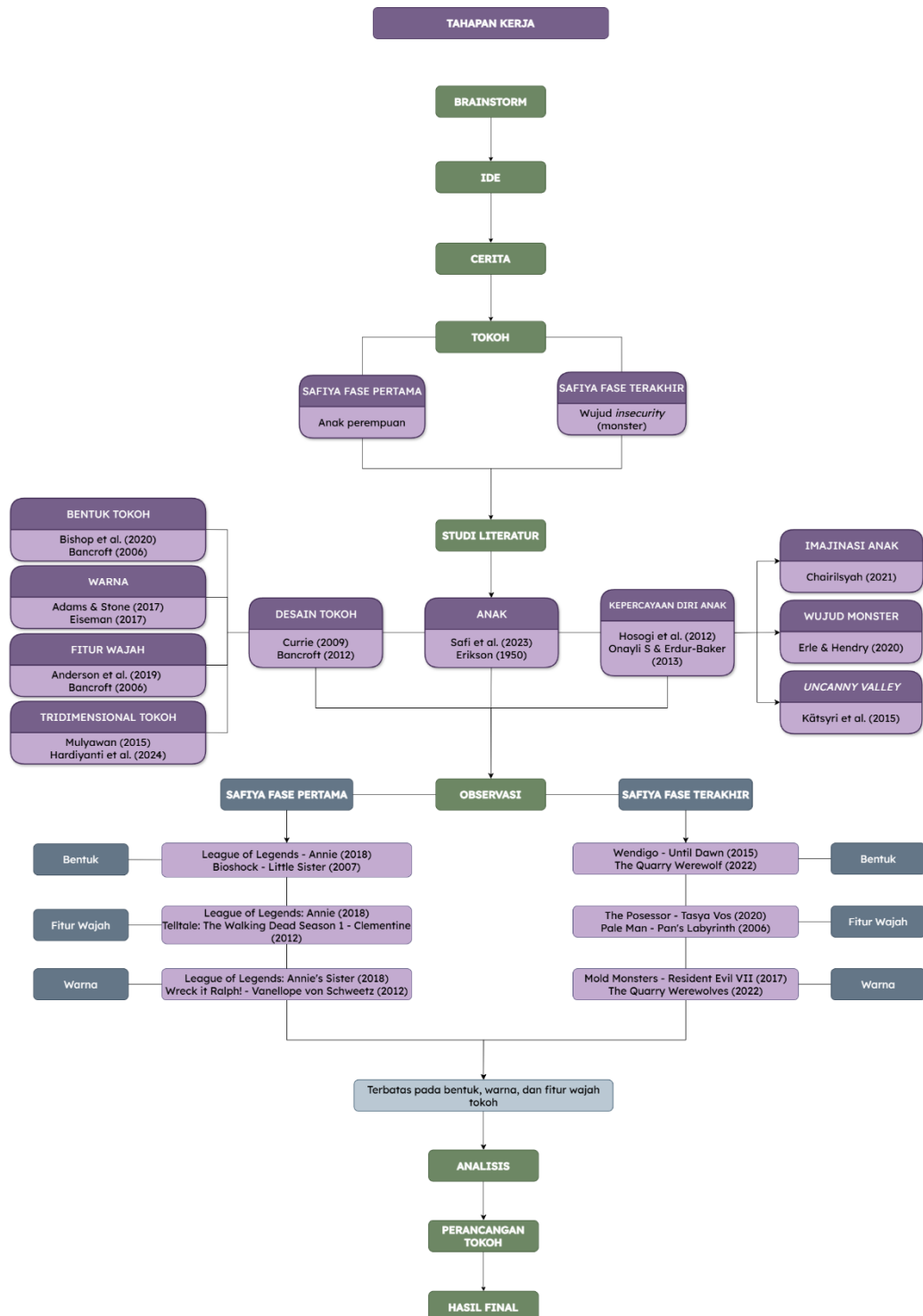
wujud monster. Terdapat 4 fase, fase pertama Safiya berwujud seperti anak perempuan berusia 8 tahun pada umumnya, fase kedua kulit Safiya mengelupas dan terdapat lapisan kain dibawahnya, fase ketiga wajah Safiya menjadi plastis, dan fase terakhir wujud Safiya secara menyeluruh berubah menjadi monster yang tinggi dan kurus dengan wajah seperti meleleh. Penulisan ini berfokus pada perancangan tokoh Safiya fase pertama (anak perempuan) dan fase terakhir (monster). Perancangan visual tokoh menggunakan gaya realisme terutama pada tekstur kulit. Bentuk yang digunakan sedikit surealis terutama pada area mata yang dibuat lebih besar, serta wujud monster dengan alat gerak yang tidak seperti tubuh manusia. Pendekatan ini terinspirasi oleh tokoh Jinx dari serial *Arcane* (2021) dengan gaya realis yang dibuat oleh Joshua Gouw, tokoh Alita dari film *Alita: Battle Angel* (2019), serta tokoh Alien Offspring dari film *Alien Romulus* (2024).



Gambar 3.1. Tokoh Jinx oleh Joshua Gouw, tokoh Alita, dan tokoh Alien Offspring
(Sumber: Film *Arcane* (2021), *Alita: Battle Angel* (2019), *Alien Romulus* (2024))

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3. Tahapan Kerja



Gambar 3.2. Skema tahapan perancangan tokoh Safiya (wujud anak perempuan) dan tokoh Safiya (wujud monster) dalam film *The Seemstress*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Sebagai perancang tokoh Safiya dalam animasi 3D *The Seemstress*, penulis memulai proses berkarya dengan melakukan *brainstorming* dengan tim produksi. Melalui proses tersebut, terciptalah sebuah cerita dengan benang merah kepercayaan diri pada anak kecil. Anak kecil kemudian menjadi kunci yang menggerakkan proses penulisan cerita *The Seemstress*. Kata kunci anak kecil kemudian menjadi pendorong bagi penulis untuk melakukan eksplorasi dan observasi lebih dalam untuk mewujudkan tokoh Safiya.

Pada tahap awal, penulis bersama pembuat cerita merancang tridimensional tokoh, yaitu aspek sosiologis, psikologis, dan fisiologis dari Safiya. Analisis ini dilakukan untuk memastikan bahwa perubahan bentuk dan warna kulit dalam perubahan wujud tokoh memiliki dasar yang kuat dalam narasi serta mampu merepresentasikan konflik emosional yang dialami tokoh.

Selanjutnya, penulis menggunakan teori bentuk untuk memperjelas perbedaan visual antara wujud awal dan akhir Safiya. Dengan prinsip bahwa bentuk memberikan pengaruh pada persepsi penonton terhadap tokoh, penulis mengeksplorasi bagaimana perubahan dari bentuk yang lembut, lebih bulat, dan tumpul menjadi bentuk yang lebih tajam dan tidak seimbang guna mencerminkan pergeseran emosional dan psikologis tokoh.

Selain itu, penulis juga mengobservasi perubahan warna dan tekstur kulit sebagai simbol transisi dari realitas ke imajinasi seorang anak. Dalam tahap ini, studi literatur mengenai psikologi warna dan pengaruh perubahan tekstur kulit terhadap emosi menjadi landasan utama. Penulis juga menganalisis bagaimana perubahan warna kulit dapat menggambarkan perasaan ketidakamanan dan kecemasan yang meningkat seiring dengan perubahan wujud Safiya.

Sebagai referensi visual, penulis mengumpulkan dan menganalisis tokoh-tokoh dari film animasi, *video game*, serta ilustrasi konseptual yang memiliki pendekatan serupa dalam perubahan wujud tokoh. Referensi ini digunakan untuk memperkaya eksplorasi desain dan memastikan bahwa perubahan wujud Safiya tetap koheren dengan prinsip estetika dan teknis dalam animasi 3D. Setelah melalui

tahap eksplorasi awal dan memperoleh berbagai masukan mengenai desain tokoh, penulis kemudian melakukan serangkaian revisi untuk menyempurnakan perubahan wujud Safiya agar lebih mencerminkan perubahan psikologisnya. Proses ini menghasilkan visualisasi akhir yang secara efektif menggambarkan pergeseran tokoh dari bentuk awalnya yang manusiawi ke wujud monster yang merepresentasikan ketakutan dan ketidakamanan yang ia alami.

Dalam proses pra produksi, penulis melewati bermacam tahapan proses kreatif yang dimulai dari gagasan sampai eksplorasi tokoh.

a. Ide atau gagasan

Ide utama dalam perancangan perubahan wujud tokoh Safiya dalam animasi 3D *The Seemstress* berfokus pada bagaimana perubahan bentuk dan warna kulit dapat merepresentasikan perubahan psikologis tokoh. Safiya, seorang gadis kecil yang awalnya percaya diri, mulai mengalami perasaan mendalam yang membuatnya merasa tidak nyaman dengan dirinya sendiri setelah menerima komentar negatif dan kemudian pernyataan tersebut divalidasi melalui aksi sosok ibunya sendiri tentang penampilannya. Hal ini memicu perubahan wujud dalam pikirannya, di mana ia melihat dirinya berubah menjadi sosok monster. Perubahan ini mencerminkan perasaan takut dan cemas yang semakin kuat dalam dirinya.

Konsep ini berakar pada ide penulis yang ingin, membiaskan antara realitas dan imajinasi, di mana wujud asli Safiya (realitas) perlahan berubah menjadi representasi visual dari ketidakpercayaan dirinya (imajinasi). Perancangan perubahan wujud ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman emosional yang mendalam bagi penonton dengan menggunakan prinsip tridimensional tokoh, teori bentuk, warna, dan fitur wajah untuk menggambarkan konflik batin Safiya.

b. Observasi

Dalam tahap observasi, penulis mengumpulkan referensi dari berbagai sumber untuk memahami bagaimana bentuk, warna, dan fitur wajah dapat digunakan

untuk menggambarkan perubahan emosional dalam tokoh. Beberapa pendekatan yang dilakukan meliputi:

1. Tokoh Safiya – Wujud Anak Perempuan

Dalam animasi *The Seemstress*, wujud anak perempuan Safiya digambarkan sebagai seorang gadis dengan rasa ingin tahu yang tinggi. Penampilan Safiya selalu menjadi perhatian ibunya, sehingga tampilan gadis kecil ini selalu diusahakan rapih terlepas dari kondisi ekonomi yang biasa saja. Dalam menciptakan visual tokoh Safiya, penulis mengacu kepada beberapa referensi film dan *video game*.

a. Inspirasi Wujud Anak Perempuan Tokoh Safiya



Gambar 3.3. Moodboard tokoh Safiya wujud anak perempuan

(Sumber: *League of Legends* (2018), *Bioshock* (2007), *Telltale: The Walking Dead Season 1* (2012), *Internet Archive: buku sewing pattern* (1950))

Pada tokoh Safiya wujud anak perempuan, diambil inspirasi dari tokoh video game seperti tokoh Annie dari *League of Legends* (2018), tokoh Little Sister dari *Bioshock* (2007), dan Clementine dari *Telltale: The Walking Dead Season 1* (2012). Selain itu, diambil juga dari buku jahit yang menggambarkan gaya berpakaian anak-anak pada era tahun 1950. Pada era tersebut anak perempuan dominan terlihat mengenakan pakaian gaun yang mekar dengan panjang diatas lutut.

b. Bentuk Dasar



Gambar 3.4. Bentuk tubuh tokoh Annie dan tokoh Little Sister

(Sumber: *Trailer League of Legends* (2018), *video game Bioshock* (2007))

Sebagai tokoh utama yang menggerakkan cerita, desain tokoh Safiya dirancang dengan basis bentuk lingkaran. Dalam teori desain karakter, bentuk lingkaran sering digunakan untuk menggambarkan sifat kekanak-kanakan, tidak mengancam, serta mencerminkan kepolosan dan kerentanan emosional. Referensi yang digunakan dalam perancangan karakter Safiya mencakup tokoh Annie dari *trailer League of Legends* (2018) dan Little Sister dari *BioShock* (2007), yang keduanya menampilkan bentuk tubuh dan wajah dengan siluet bulat serta kontur yang halus atau tumpul, sehingga memperkuat visual yang sesuai dengan karakter anak perempuan yang imajinatif dan sensitif secara emosional.

c. Warna



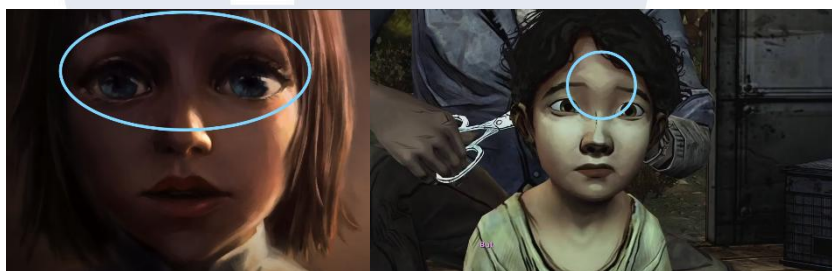
Gambar 3.5. Warna pakaian tokoh Annie's Sister dan tokoh Vanellope von Schweetz

(Sumber: *Trailer League of Legends* (2018), film *Wreck it Ralph!* (2012))

Warna mampu mencerminkan kepribadian suatu tokoh. Dalam menentukan warna yang digunakan dalam proses perancangan tokoh

Safiya, penulis menggunakan referensi yaitu Annie's Sister dari *trailer League of Legends* (2018) dan tokoh Vanellope von Schweetz dari film animasi *Wreck it Ralph!* (2012). Tokoh Annie's Sister diperlihatkan menggunakan pakaian berupa luaran gaun terusan berwarna kuning, yang mana hal ini mendukung aksinya dalam *trailer* yang cenderung polos, ceria, dan suka bermain. Sementara itu, warna merah muda menyala pada pita rambut tokoh Vanellope von Schweetz melambangkan feminitas bahwa ia masih seorang gadis kecil terlepas dari tingkahnya yang tergolong maskulin dikarenakan ia memiliki mimpi dan hobi untuk memenangkan balapan mobil.

d. Fitur Wajah



Gambar 3.6. Mata besar tokoh Annie dan alis tokoh Clementine

(Sumber: *Trailer League of Legends* (2018), *video game Telltale: The Walking Dead Season 1* (2012))

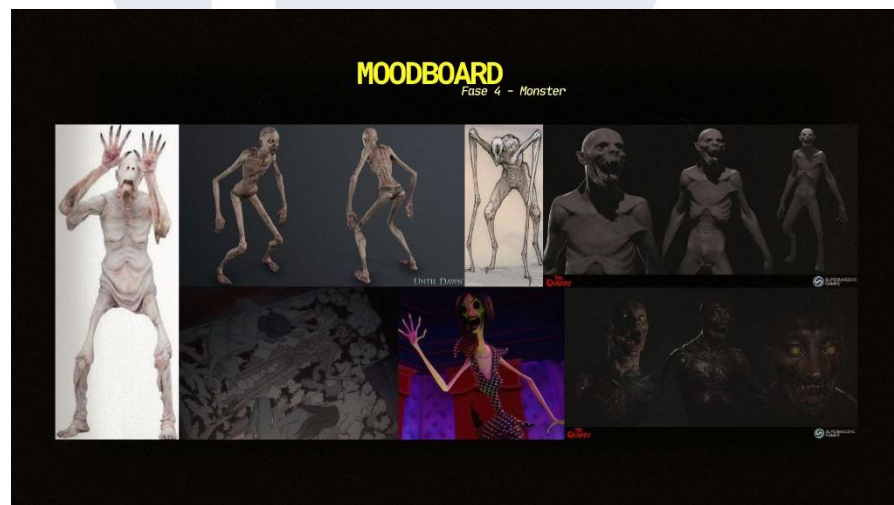
Tokoh Safiya dalam wujud anak perempuan diceritakan merupakan anak yang masih polos dan lembut. Untuk mempertegas penceritaan tersebut, penulis menggunakan referensi fitur wajah tokoh Annie dari *trailer League of Legends* (2018) dan tokoh Clementine dari *video game* berjudul *Telltale: The Walking Dead Season 1* (2012). Kedua tokoh tersebut memiliki kesamaan yaitu anak perempuan dengan usia yang sama seperti tokoh Safiya. Tokoh Annie memiliki bentuk mata besar yang biasanya disebut sebagai *bambi's eyes*, hal ini untuk menggambarkan kepolosan. Terlepas dari bentuk mata yang juga besar, tokoh Clementine juga memiliki jarak antar alis yang cukup jauh dan alis yang tinggi. Hal tersebut melambangkan tokoh Clementine yang

suka bermain dan penuh rasa penasaran. Dalam ceritanya, Clementine terlihat terbuka untuk melakukan hal-hal baru, bahkan mengoleksi serangga.

2. Tokoh Safiya – Wujud Monster

Pada awal cerita, wujud tokoh Safiya digambarkan sebagai seorang gadis kecil. Namun, karena komentar dari orang lain mulai menanamkan keraguan dalam dirinya, rasa percaya diri dalam dirinya pun runtuh. Ketidakstabilan emosi yang Safiya rasakan memicu pikirannya untuk mengimajinasikan perubahan fisik agar terlihat “sempurna”. Dalam merancang wujud monster tokoh Safiya, penulis menggunakan referensi seperti film, animasi, dan *video game*.

a. Inspirasi Wujud Monster Tokoh Safiya



Gambar 3.7. Moodboard tokoh Safiya wujud monster

(Sumber: *Pan's Labyrinth* (2006), *Until Dawn* (2015), *The Quarry* (2022), *Coraline* (2009), *Junji Ito Maniac: Japanese Tales of the Macabre* (2023), *creature sketch* oleh Constantine Sekeris (2010))

Pada tokoh Safiya wujud anak perempuan, diambil inspirasi dari tokoh video game, film, dan juga desain monster dari desainer tokoh bernama Constantine Sekeris. Wujud monster Safiya masih memiliki rupa *humanoid* karena monster tersebut adalah manifestasi dari kepercayaan dirinya yang retak, sehingga ada citra diri yang terdistorsi. Transformasi Safiya sendiri didorong oleh persepsi diri dan rasa malu, sehingga

dengan fitur yang masih dikenali menjadi cara pandang Safiya akan dirinya sendiri ketika emosinya hancur.

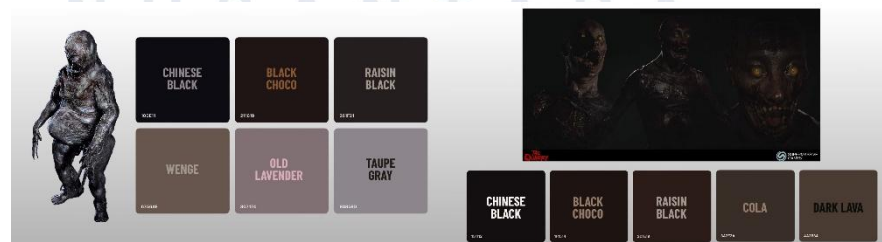
b. Bentuk Dasar



Gambar 3.8. Bentuk tubuh tokoh Wendigo dan tokoh Werewolf
(Sumber: *video game Until Dawn* (2015), *The Quarry* (2022))

Tokoh Wendigo pada *video game* berjudul *Until Dawn* (2015) diceritakan sebagai sosok manusia yang mendapatkan kutukan dari area pegunungan yang dianggap sakral. Seseorang akan berubah menjadi Wendigo ketika mereka memakan satu sama lain, bahkan dalam situasi bertahan hidup. Perubahan menjadi Wendigo digambarkan dengan bola mata yang berubah menjadi warna putih susu, gigi yang memanjang dan tajam, tangan dan kaki yang kurus dan memanjang, bentuk torso yang sangat kurus terutama pada bagian pinggang layaknya jam pasir, dan kulit yang semakin merekat ke tulang. Begitupun dengan tokoh Werewolf dari *The Quarry* (2022) dengan tampilan fisik yang serupa. Namun, tokoh Werewolf memiliki bentuk kaki seperti serigala, lengan yang lebih panjang daripada kaki, dan struktur otot yang lebih besar dibandingkan dengan Wendigo yang sangat kurus.

c. Warna



Gambar 3.9. Warna kulit tokoh Mold Monster dan tokoh Werewolf
(Sumber: *video game Resident Evil 7* (2017), *The Quarry* (2022))

Tokoh Mold Monster dari *video game Resident Evil 7* (2017) dan tokoh Werewolf dari *The Quarry* (2022) memiliki kemiripan pada warna kulit mereka. Kulit kedua tokoh didominasi warna seperti merah muda, hitam, serta coklat, dan memiliki rona warna yang gelap dan pucat. Hal tersebut dikarenakan kedua tokoh mengalami perubahan menjadi sosok buas yang kehilangan akal kemanusiaannya. Fisik kedua tokoh tersebut juga berubah menjadi sesuatu yang diluar kemampuan fisik tubuh manusia, sehingga kulit mereka menggelap karena rusak atau matinya jaringan dan organ di dalam tubuh karena perubahan yang drastis.

d. Fitur Wajah



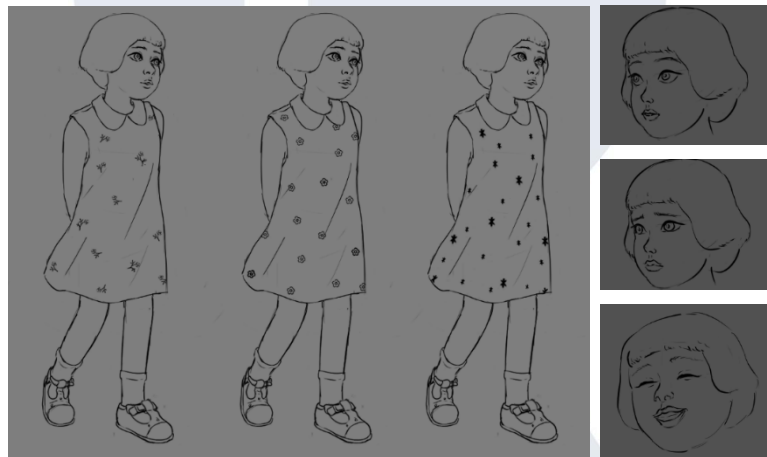
Gambar 3.10. Fitur wajah tokoh Tasya Vos dan tokoh The Pale Man
(Sumber: film *The Possessor* (2020), *Pan's Labyrinth* (2006))

Wajah tokoh Tasya Vos dari *The Possessor* (2020) memiliki bentuk layaknya topeng dengan kulit yang terlihat seperti lapisan plastis yang tidak pas dengan wajahnya. Hal tersebut menceritakan bahwa tubuh inang yang dikuasainya mulai melakukan perlawanan. Dimana tubuh inang berusaha mendominasi kesadarannya kembali. Wajah tersebut merupakan metafora perjuangan psikologis antara tubuh inang dengan tokoh Tasya Vos. Fitur wajah yang terlihat plastis menggambarkan kehilangan identitas dan sifat invasif dari proses pengalihan kepemilikan tubuh. Sementara itu, tokoh The Pale Man dari *Pan's Labyrinth* (2006) memiliki fitur wajah yang terlihat meleleh terutama pada bagian pipi dan leher. Fitur tersebut terlihat sangat surealis dikarenakan dunia dalam filmnya dilihat dari perspektif anak-anak.

Tokoh utama, Ophelia, merupakan anak kecil yang menggunakan fantasinya sebagai mekanisme koping yang merefleksikan perjuangan emosionalnya akan dunia, dimana ia hanya memiliki sedikit kendali. Selain itu juga tidak adanya batasan yang pasti antara dunia nyata dengan fantasi anak kecil, sehingga visualisasi tokoh The Pale Man sendiri merupakan pengalaman subjektif Ophelia.

c. Eksperimen/Eksplorasi Bentuk dan Teknis

Setelah melakukan observasi melalui berbagai media audiovisual, penulis melakukan eksplorasi dalam merancang pendekatan yang sesuai dengan penceritaan dari tokoh Safiya.



Gambar 3.11. Eksplorasi perancangan tokoh Safiya wujud anak perempuan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Berdasarkan *moodboard* tokoh di atas, eksplorasi dilakukan untuk menemukan bentuk secara menyeluruh bagi anak perempuan berusia 8 tahun. Visual tokoh Safiya berwujud anak perempuan sudah mulai mudah dibayangkan dari eksplorasi ini. Namun, berdasarkan cerita Safiya berasal dari ekonomi yang terbatas dengan ibunya sebagai penjahit pasar, visual tersebut masih terlihat terlalu rapih dari segi rambut, bentuk mata, pakaian, dan sepatu.



Gambar 3.12. Eksplorasi perancangan tokoh Safiya wujud monster
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Berdasarkan eksplorasi di atas, penulis berusaha memvisualisasikan bentuk fisik dari salah satu adegan dalam skrip *The Seemstress*. Visual di atas berusaha menggambarkan rasa sakit baik secara fisik maupun emosional seorang anak melalui wujud monster tokoh Safiya. Namun, visualisasi di atas masih belum terlihat jelas dan masih dibutuhkan penggambaran secara menyeluruh untuk memperjelas perancangan tokoh nantinya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Pada tahap produksi sebagai desainer tokoh dalam animasi *The Seemstress*, fokus utama adalah merancang desain Safiya sampai menemukan kombinasi yang sesuai dengan pendekatan dari ceritanya, sebagai berikut:

1. Tokoh Safiya – Wujud Anak Perempuan

a. Tridimensional Tokoh

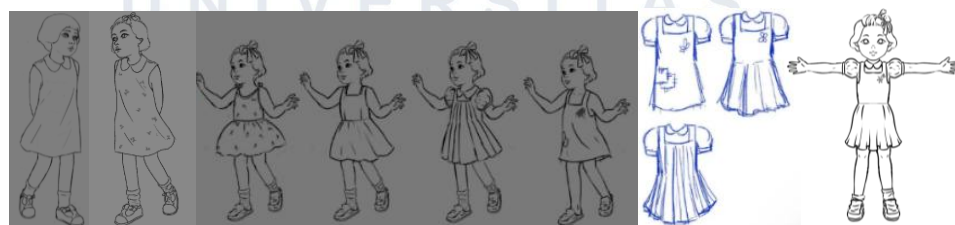


Gambar 3.13. Tridimensional tokoh Safiya wujud anak perempuan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Melalui eksplorasi yang telah dilakukan, penulis mampu menentukan tridimensional tokoh bagi Safiya wujud anak perempuan. Tridimensional tokoh pada fase ini menggambarkan tokoh Safiya sebagai anak penuh imajinasi yang mengagumi ibunya. Melalui tridimensional tokoh, penulis mampu menggambarkan perwujudan tokoh Safiya.

b. Bentuk Dasar



Gambar 3.14. Tahapan produksi perancangan bentuk tokoh Safiya wujud anak perempuan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Gambar di atas merupakan proses produksi perancangan tokoh Safiya berwujud anak perempuan. Pada rancangan ini, rambut Safiya dibuat

sedikit lebih berantakan dengan ditambahkan juga pita. Selain itu, divisualisasikan juga beberapa opsi pakaian yang disesuaikan dengan latar cerita yang berada pada lingkungan penjahit di pasar tradisional dengan pendekatan Indonesia era 1950-an dan karakterisasi tokoh Safiya yang merupakan anak seorang penjahit pasar yang penampilannya selalu diperhatikan ibunya. Sepatu Safiya juga dibuat lebih berantakan dan sedikit rusak untuk memperlihatkan bahwa anak seusianya masih gemar bermain dan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.

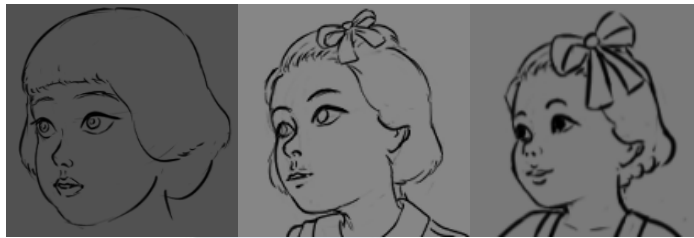
c. Warna



Gambar 3.15. Tahapan produksi perancangan warna tokoh Safiya wujud anak perempuan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Perancangan warna pakaian pada tokoh Safiya melewati beberapa perubahan. Pada rancangan pertama dengan dominasi warna biru dan merah muda pada pakaian, serta warna kuning pada pita dinilai kurang menunjukkan kesederhanaan latar pasar sehingga terlihat terlalu “bersih”. Rancangan kedua didominasi oleh warna coklat, meskipun lebih sederhana, warna ini membuat tokoh Safiya menjadi terlalu dewasa sehingga eskalasinya ketika menjadi wujud monster kelak kurang terasa kontras. Kombinasi warna kuning, putih, serta merah muda menjadi kombinasi yang lebih cocok karena mewakili sifat kekanak-kanakan tetapi juga masih memiliki nilai kesederhanaan.

d. Fitur Wajah

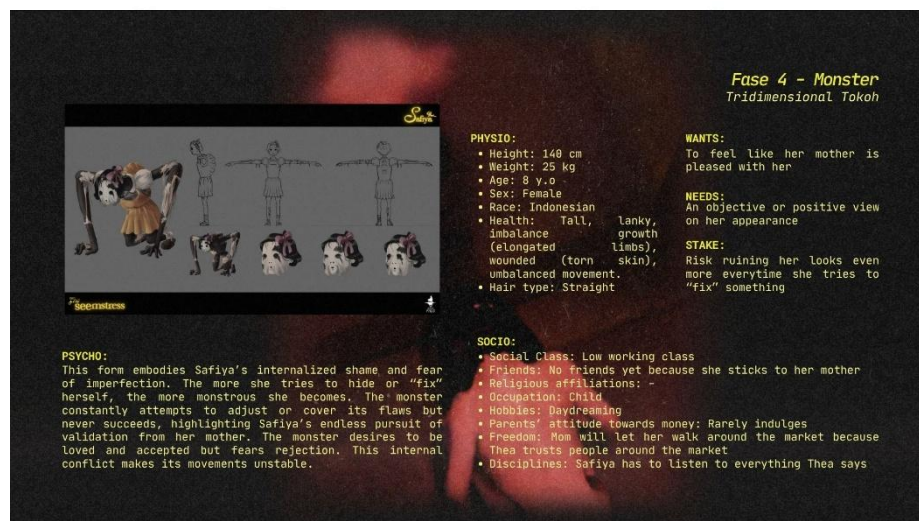


Gambar 3.16. Tahapan produksi perancangan fitur wajah tokoh Safiya wujud anak perempuan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Fitur wajah Safiya mengalami perubahan dari eksplorasi pertama sampai ke tahap produksi. Pada eksplorasi pertama, fitur mata dan serta bibir Safiya terlihat lebih realistis dan kompleks. Mata Safiya digambarkan dengan detail seperti penambahan bagian iris dan pupil mata. Sementara itu, pada proses produksi fitur mata, alis, serta bibir Safiya disederhanakan untuk menggambarkan latar cerita dan karakterisasi yang lebih natural dan rendah hati.

2. Tokoh Safiya – Wujud Monster

a. Tridimensional Tokoh



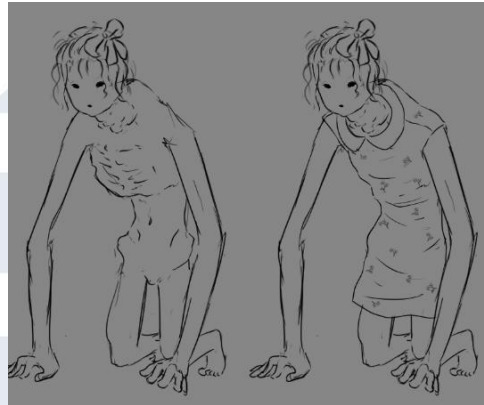
Gambar 3.17. Tridimensional tokoh Safiya wujud monster

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Tridimensional tokoh pada fase monster Safiya menggambarkan bahwa wujud monster merupakan respon dari meluapnya emosi kekecewaan

Safiya yang tidak mampu diregulasi. Secara psikologis, wujud monster merupakan ketakutan akan ketidaksempurnaan. Selain itu, wujud ini merupakan visualisasi ketergantungan Safiya akan validasi ibunya.

b. Bentuk Dasar



Gambar 3.18. Tahapan produksi perancangan bentuk tokoh Safiya wujud monster
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Gambar di atas menunjukkan tridimensional tokoh Safiya wujud monster dan kemudian bentuk tubuh tokoh Safiya pada wujud fase akhirnya yaitu monster. Pada perancangan ini, Safiya memiliki bentuk tubuh keseluruhan yang menjadi kurus dan lengan yang lebih panjang. Selain itu kaki Safiya terlihat kurus dan lebih pendek daripada lengannya.

c. Warna



Gambar 3.19. Tahapan produksi perancangan warna tokoh Safiya wujud monster
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Proses perancangan warna kulit tokoh Safiya pada fase terakhir yaitu monster, memiliki warna coklat polos pada sekujur tubuhnya. Dominasi warna coklat dilengkapi dengan warna wajah yang jauh lebih terang

dibandingkan tubuhnya. Warna pita merah muda juga terlihat memiliki rona yang lebih gelap dibandingkan Safiya pada fase pertama yaitu anak perempuan.

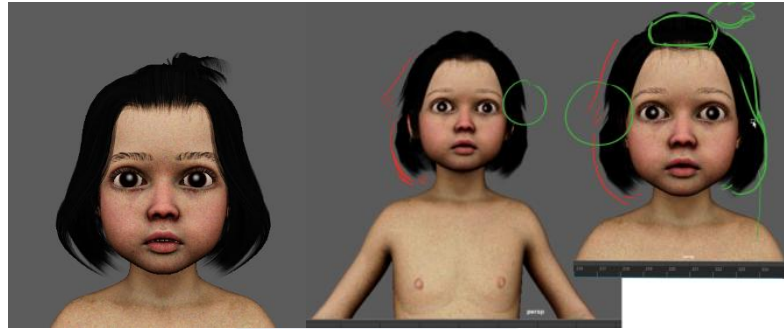
d. Fitur Wajah



Gambar 3.20. Tahapan produksi perancangan fitur wajah tokoh Safiya wujud monster
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Perancangan fitur wajah Safiya pada tahapan ini terlihat lebih kosong. Pada pengembangan ini tokoh Safiya kehilangan fitur hidungnya. Area mata Safiya menjadi lebih cekung seperti berkurang volumenya dan kosong. Mulut Safiya juga berubah menjadi lebih kecil dan tipis.

Tahap pascaproduksi pada perancangan tokoh untuk *The Seemstress* adalah merealisasikan desain Safiya dalam bentuk 3D. Proses ini dimulai dengan pembuatan model tokoh menggunakan perangkat lunak 3D, di mana bentuk tubuh, fitur wajah, serta detail tekstur kulitnya dibuat secara teliti agar sesuai dengan transformasi emosional yang dialaminya dalam cerita. Setelah tahap pemodelan selesai, dilakukan proses *rigging* untuk memberikan struktur tulang dan kontrol yang memungkinkan tokoh dapat dianimasikan dengan ekspresi yang dinamis. Selama produksi, dilakukan uji tampilan (*look development*) dalam 3D secara berkala untuk memastikan bahwa setiap aspek tokoh mendukung narasi dan atmosfer yang ingin disampaikan dalam animasi.



Gambar 3.21. Perancangan 3D tokoh Safiya

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Selain itu, fokus lainnya adalah menyempurnakan visual dan integrasi tokoh ke dalam adegan yang telah melewati proses *render*. Proses ini dimulai dengan pengecekan akhir terhadap tekstur, pencahayaan, dan *shading* untuk memastikan bahwa tampilan tokoh sesuai dengan atmosfer cerita. Selain itu, dilakukan tahap *compositing* untuk menyatukan tokoh dengan lingkungan serta menyesuaikan warna dan efek visual agar transisi antara wujud awal Safiya dan bentuk monsternya terasa lebih halus dan dramatis. Tahap ini juga mencakup koreksi teknis seperti perbaikan jika terdapat distorsi, serta penyelarasan gerakan dengan musik dan suara agar ekspresi emosional tokoh semakin kuat. Setelah semua elemen disatukan, dilakukan tahap *rendering* akhir dan evaluasi menyeluruh untuk memastikan bahwa tokoh Safiya tampil sesuai dengan visi kreatif dalam animasi *The Seemstress*.



Gambar 3.22. Hasil uji *render* pertama perancangan 3D tokoh Safiya

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)