

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

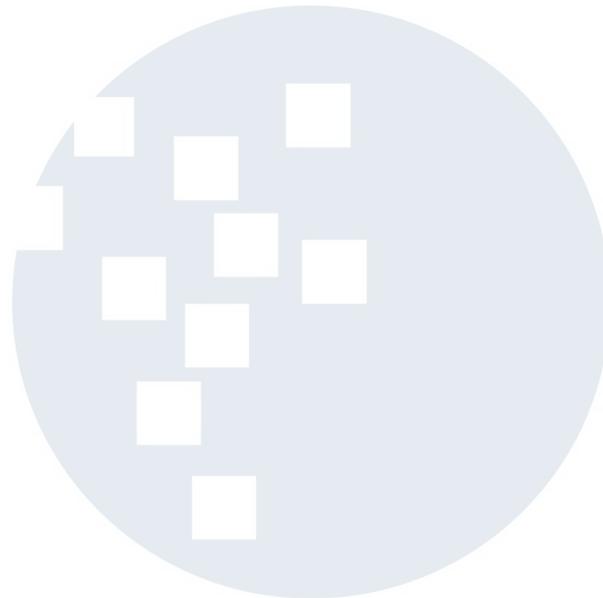
Weeping Wings merupakan film pendek animasi yang berdurasi 6 menit 42 detik yang dibuat secara 2D dengan rasio 21 : 9. Teknik animasi yang digunakan adalah gabungan dari *cut-out* dan *frame-by-frame*. Tema utama dari film tersebut adalah hilangnya kepolosan ketika seorang perempuan bertumbuh dewasa dalam dunia yang patriarkis. *Weeping Wings* bergenre fantasi, dan berlatar pada dunia yang sudah berbentuk reruntuhan. Tokoh utama film, Rara, adalah seorang kupu-kupu yang melakukan perjalanan menyusuri salah satu gedung terbengkalai dalam upayanya untuk mencari nektar.

3.2. Konsep Karya

Film *Weeping Wings* mengangkat isu dan mengandung penggambaran kekerasan seksual pada perempuan di bawah umur yang tidak ditunjukkan secara eksplisit, mengingat sensitivitas subyek yang diangkat dan *target audience*-nya yaitu penonton yang berusia 13 tahun ke atas. Melalui dunia dan tokoh yang ada, film tersebut melakukan eksplorasi akan perubahan pandangan dunia yang dialami oleh seorang perempuan muda dalam transisinya menuju kedewasaan. *Weeping Wings* menggambarkan kepolosan seorang anak perempuan yang baru mengeksplorasi dunia, yang ditunjukkan dengan tokoh Rara yang baru keluar dari kepompongnya.

Metafora visual menjadi cara utama dari karya film tersebut untuk menggambarkan pesan utamanya, terutama dari segi tokoh dan setting. Dinamika tokoh antara kupu-kupu dan capung dalam dunia serangga *Weeping Wings* merefleksikan dunia yang patriarkis, dimana hak bagi perempuan seringkali dikesampingkan. Hal tersebut direfleksikan melalui kesulitan Rara dalam mencari nektar, dan bagaimana para capung justru menguasai sumber daya tersebut. Tema tersebut juga digambarkan melalui *setting* film yang *post-apocalyptic*.

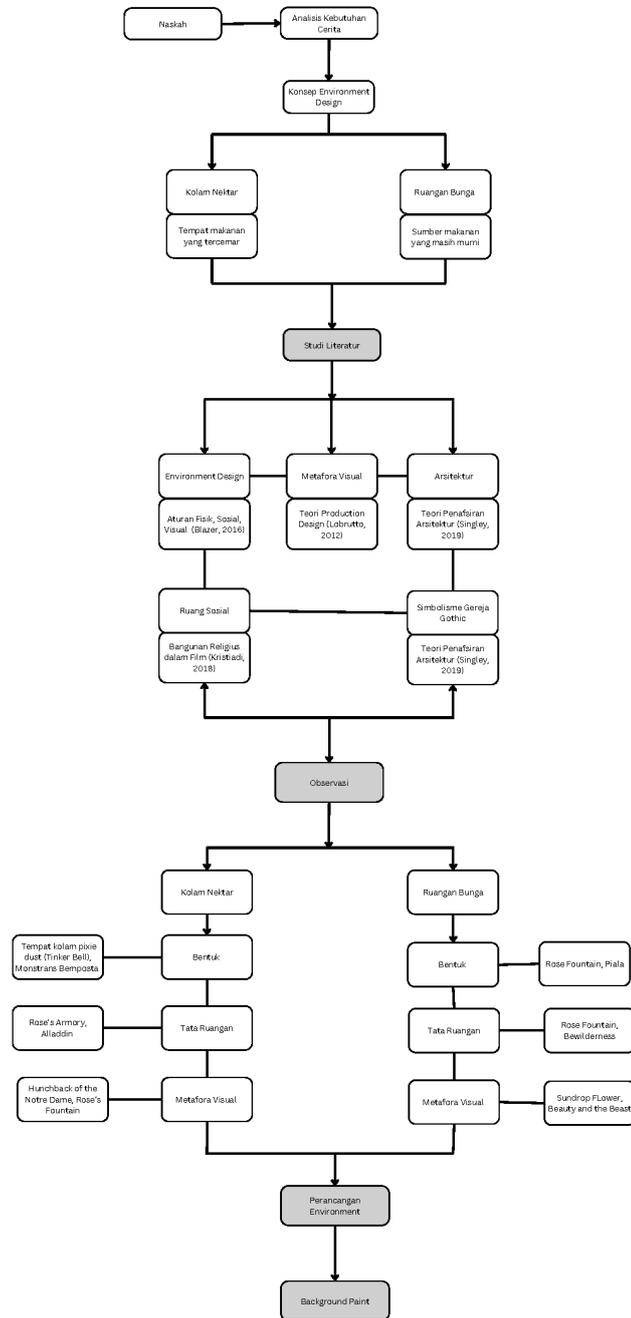
Keseluruhan film *Weeping Wings* bertempat dalam reruntuhan yang berbentuk patung dewi tanpa kepala. Bagian dalamnya yang sudah porak-poranda dan ditumbuhi duri menggambarkan masa kejayaannya yang sudah lampau. Setting yang ada merepresentasikan bagaimana dunia yang seharusnya menjadi tempat aman bagi perempuan muda, justru gagal untuk melindungi dan menjaga mereka.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3. Tahapan Kerja



Gambar 3.1 Skematika Perancangan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Berikut adalah bagan proses studi pustaka hingga observasi yang telah dilakukan. Setelah menentukan konsep dari rancangan latar yang hendak dilakukan, penulis melakukan studi pustaka terhadap teori-teori yang berhubungan dengan konsep tersebut. Pada tahap selanjutnya, penulis melakukan observasi terhadap acuan yang telah ditentukan. Penulis kemudian menerapkan hasil observasi dan analisis yang telah didapatkan pada tahap pra-produksi dan produksi.

3.4. Praproduksi

1. Ide atau gagasan

Konsep environment *Weeping Wings* dirancang sesuai dengan keperluan tokoh utama, Rara, akan nektar. Berangkat dari tujuan utama tersebut, penulis akhirnya merancang *setting* utama berupa kuil setengah runtuh yang melindungi bunga penghasil nektar. Ide utama dari kuil tersebut adalah bangunan yang sudah beralih fungsi dari sesuatu yang melindungi menjadi hal yang sebaliknya menjadi berbahaya bagi tokoh yang ada di dalamnya. Dalam dunia *Weeping Wings*, kuil tersebut sebelumnya merupakan tempat penyembahan Dewi Kupu-Kupu sebagai penyedia nektar. Pada masa sekarang, dimana film tersebut bertempat, kuil tersebut sudah terbengkalai dan termakan waktu. Rongga kosong dalam bangunan itu dikuasai oleh capung yang akhirnya bersarang disana.

Sepanjang film, perjalanan Rara dimulai dari bagian bawah patung hingga memuncak pada ruangan nektar yang menjadi tujuannya. Ruangan nektar tersebut terbagi menjadi dua bagian, yakni kolam nektar dan ruangan bunga. Keduanya menggambarkan perbandingan antara ruangan yang sudah tercemar dan ruangan yang masih utuh. Karena fungsi *setting* utama film sebagai bangunan religius, aspek arsitektur dari latar *Weeping Wings* mengambil inspirasi dari prinsip dan gaya bangunan dari gereja Gothic.

Inspirasi yang diambil dari gaya arsitektur tersebut terwujud secara visual dalam bentuk kaca patri, dekorasi Gothic, dan *layout ruangan* serta hubungannya dengan garis vertikal. Keseluruhan aspek tersebut merupakan representasi dari sesuatu yang sebelumnya merupakan tempat perlindungan yang akhirnya

disalahgunakan dan terbengkalai, khususnya pada ruangan kolam nektar yang sudah dibanjiri dengan kotoran. Hal tersebut menunjukkan kontras dengan ruangan bunga, yang meskipun masih utuh dan berfungsi seperti aslinya, kerusakan yang menggerogotinya dari dalam membuat kebersihan tersebut seolah ilusi belaka.

2. Studi Pustaka

Penulis melaksanakan studi pustaka sebagai bentuk riset setelah menentukan konsep bahwa *environment* dalam film menjadi lambang dari sudut pandang Rara akan dirinya sendiri dalam sepanjang film. Penulis menggunakan teori *Environment Design* dari Blazer (2016) sebagai teori dasar untuk menciptakan rancangan latar, terutama dalam pembagiannya mengenai tiga aspek *environment design* berupa aturan fisik, aturan sosial, dan aturan visual. Teori dasar tersebut didukung oleh teori *production design* dari Lobrutto (2018), yakni teori metafora visual dalam film yang menjelaskan mengenai peran props dan set dalam menyampaikan pesan utama film.

Dalam melambangkan hilangnya kepolosan tokoh utama, penulis menggunakan aplikasi dari teori penafsiran arsitektur (Singley, 2019), secara spesifik implikasi dari visual reruntuhan. Desain dari *Weeping Wings* yang terinspirasi dari arsitektur Gothic menggunakan teori Kristiadi (2018) terutama dalam hubungan arsitektur Gothic dengan vertikalisme, transparansi, dan simbol religius.

3. Observasi

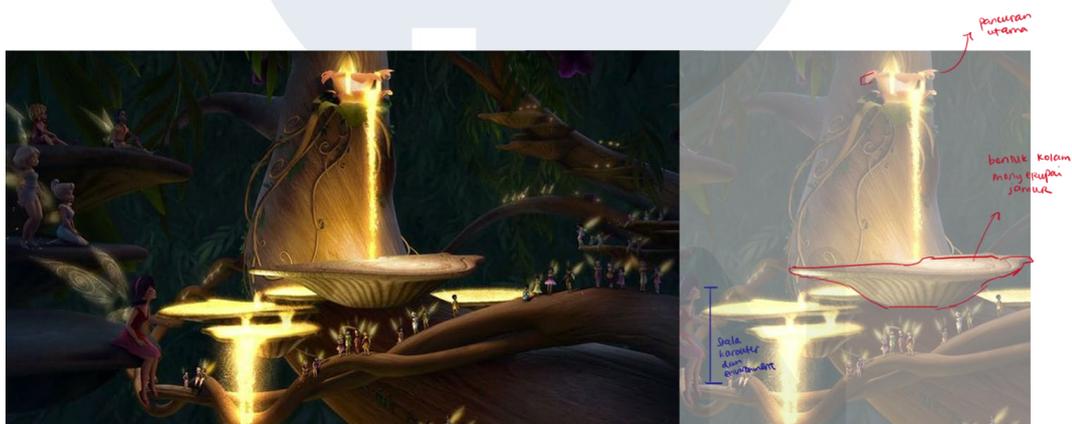
Sebagai referensi perancangan, penulis melakukan observasi terhadap beberapa sumber film yang menunjukkan kerusakan dari *environment* sebagai bentuk representasi dari tema utama film. Untuk ruangan kolam nektar, penulis melakukan observasi terhadap acuan: (1) Bentuk *Pixie Dust Fountain* dari *Tinker-Bell* (2008) dan bentuk tempat hosti sebagai acuan dari bentuk kolam dan Monstrans Bemposta (2) *Rose's Secret Armory* (*Steven Universe*, 2011) dan *Cave of Dreams* (*Aladdin*, 1997) (3) *Hunchback of the Notre-Dame* (1995) dan *Rose's Fountain* (*Steven Universe*, 2013)

a. Ruang Kolam Nektar

Penulis melakukan observasi terhadap ruangan kolam nektar berdasarkan aspek bentuk, layout ruangan, dan dekor.

1.) Bentuk

Penulis melakukan observasi terhadap referensi utama *Pixie Dust Fountain* dari *Tinker-Bell* (2008) sebagai referensi dalam menciptakan rancangan bentuk kolam nektar. Referensi tersebut dipilih karena serupa dengan kolam nektar dalam film, kolam *pixie dust* dalam film tersebut merupakan *setting* yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan elemen yang penting bagi tokoh. Dalam *Weeping Wings*, elemen tersebut adalah nektar yang menjadi sumber makanan bagi kupu-kupu, sementara dalam *Tinkerbell*, elemen tersebut adalah serbuk peri yang memberi mereka kemampuan untuk terbang.



Gambar 3.2. Observasi Ruang Pixie Dust

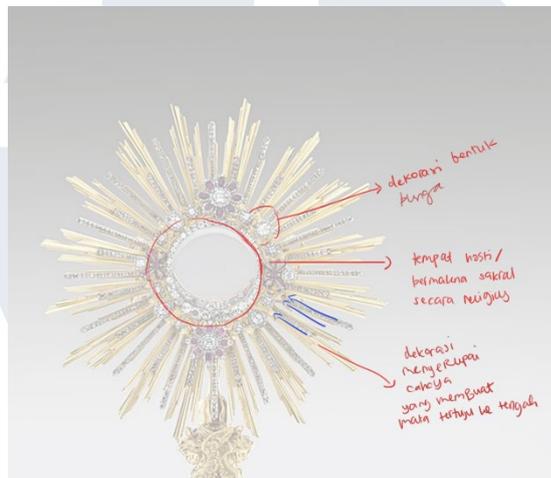
(Sumber :*Tinkerbell*, 2008)

Berdasarkan kategorisasi *environment design* menurut Blazer (2016):

Aturan fisik dari *setting* tersebut mempunyai persamaan dan perbedaan dengan realita. Aspek yang realistis dari kolam serbuk sari adalah bentuk kolam utamanya yang terbuat dari jamur yang tersambung pada pohon. Cara serbuk sari mengalir dari atas ke bawah juga mengikuti aturan realita. Perbedaan dari *setting* tersebut dengan realita terletak pada skala dan sifat serbuk sari yang ada di dalamnya.

Aturan sosial kolam tersebut menjadi bagian penting dari kehidupan tokoh peri dalam film- ditunjukkan bahwa ketika kolam tersebut mengalami malfungsi, kehidupan mereka tidak dapat berjalan dengan lancar.

Aturan visual kolam serbuk peri merupakan lingkungan organik yang menyerupai bentuknya dalam realita.

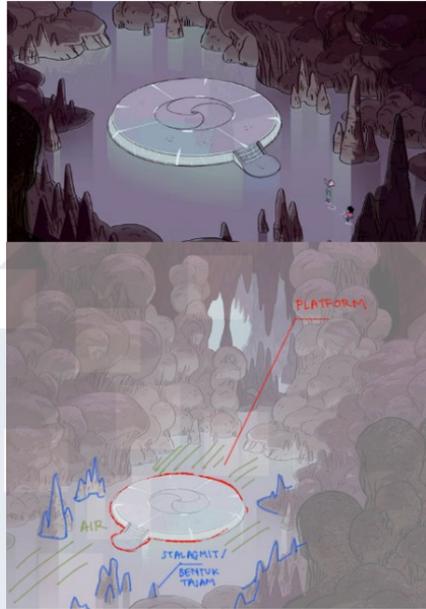


Gambar 3.3. Monstrans Bemposta

(Sumber :National Museum of Ancient Art, Portugal)

Penulis juga melakukan observasi terhadap *Monstrans Bemposta* dalam *National Museum of Ancient Art* di Portugal. Secara religius dan menurut aturan sosialnya, monstrans dalam gereja Katolik sebagian besar digunakan untuk menyimpan hosti (*wafer* tidak beragi yang digunakan dalam upacara keagamaan Katolik). Terdapat bentuk utama bulat yang melambangkan kesatuan, dan dekorasinya bersifat floral atau mengandung elemen bunga. Dekorasi disusun mengelilingi bagian bulat yang menjadi fokus dari alat tersebut.

2.) Tata Ruang



Gambar 3.4. Rose's Secret Armory

(Sumber :Steven Universe, Season 1 Episode 17, 2011)

Penulis menggunakan acuan desain dari *Rose's Secret Armory* yang terdapat *Steven Universe* Season 1 Episode 17 sebagai referensi dari kolam nektar.. Ruangannya tersebut terletak di dalam gua dengan *platform* di bagian tengah dengan tangga undakan.

Aturan fisik dari lokasi tersebut bersifat fiksi dan berbeda dengan realita, terutama karena lokasinya yang berbahaya menjadikannya tempat perlindungan yang kurang efektif dalam kehidupan nyata. Meski begitu, *environment* tersebut sesuai dengan dunia yang ada di dalam cerita, dimana sebagian besar tokoh adalah alien dengan tubuh kristal yang dapat hidup dalam kondisi yang ekstrim.

Secara aturan sosial, lokasi tersebut berfungsi sebagai tempat bersejarah rahasia yang menyimpan artefak berbentuk senjata dalam pemberontakan yang terjadi di masa lalu. Tokoh yang berkunjung ke lokasi tersebut sebelumnya tidak

tahu kegunaan maupun sejarah dari tempat itu sebelum mencoba untuk membuka *platform*.

Aturan visual dari lokasi tersebut menunjukkan *hierarki* melalui adanya undakan pada panggung bagian tengah untuk melambangkan bahwa tempat tersebut merupakan tempat yang penting.



Gambar 3.5. Cave of Dreams, Aladdin

(Sumber : *Aladdin*, 1997)

Penulis juga menggunakan tata ruang dari *Cave of Dreams* dalam *Aladdin* (1997) sebagai acuan tata ruang kolam nektar. Ruangan tersebut berupa gua yang gelap, dimana Aladdin harus mengambil lampu ajaib tanpa terdeteksi. Ruangan tersebut berupa gua yang dikelilingi air, dengan undakan batu di bagian tengah yang menunjukkan tempat diletakkannya lampu ajaib. Timbul cahaya dari tempat tersebut yang menandakannya sebagai objek yang mistis.

Aturan fisik dari latar tersebut sebagian besar bersifat realistis, dengan bebatuan yang tidak melayang semata, tetapi menandakan keberadaan gravitasi dengan diperlihatkannya bagian dasar dari undakan. Perbedaan dari realita dan *setting* tersebut hanya terletak pada cahaya dari lampu ajaib yang bersifat fiksi dan tidak memungkinkan untuk direkreasi dalam kehidupan nyata.

Secara aturan sosial, tempat tersebut bersifat rahasia dan mistis dalam cerita. Hal tersebut karena hanya beberapa orang yang tahu mengenai lokasi gua tersebut. Gua tersebut juga dianggap sebagai tempat yang berbahaya karena kecenderungannya untuk menghukum siapapun yang cukup maruk untuk datang ke tempat tersebut. Secara aturan visual, latar tersebut menggunakan warna biru, undakan, dan cahaya untuk menunjukkan sifat mistis dan misterius dari tempat tersebut.

1) Metafora Visual

Penulis menggunakan acuan aspek *environment* dari *Hunchback of the Notre-Dame* (1995) dalam bagian elemen *Gothic* yang ada. Adegan yang belatar pada *Notre-Dame* mengandung banyak elemen gothic, terutama pada bagian jenis jendela dan dekor *quatre-foil*. Fitur-fitur tersebut sesuai dengan fungsi simbol religius dari



NUSANTARA

Gambar 3.6. Bentuk Jendela Notre Dame

(Sumber : *Hunchback of the Notre-Dame*, 1995)

gereja Gothic yang disampaikan oleh Kristiadi (2018), yakni asosiasi ketinggian jendela dengan kesucian, karena bentuk jendela yang tinggi menandakan bahwa tempat tersebut semakin dekat dengan langit. Aturan fisik dari latar tersebut mengikuti realita, karena film tersebut merupakan adaptasi dari cerita yang ditulis berdasarkan tempat yang nyata.

Secara aturan sosial, gereja *Notre-Dame* dalam film cukup sesuai dengan fungsinya dalam kehidupan nyata, tetapi disesuaikan dengan kejadian yang dialami oleh tokoh utama dalam film, Quasimodo. Quasimodo dalam film tersebut tinggal dalam gereja dan disembunyikan disana karena fisiknya yang dianggap buruk rupa oleh masyarakat sekitar. Dalam cerita, gereja tersebut diasosiasikan dengan kaum borjuis, secara spesifik, sang antagonis utama, Frollo, yang merupakan seorang pemimpin gereja. Secara aturan visual, latar tersebut diciptakan dengan gaya Disney lama, yang menggunakan teknik cat tradisional untuk melukis background. Alhasil, setting yang ada terlihat seperti lukisan pada masanya.



Gambar 3.7. Bentuk Jendela Notre Dame

(Sumber : *Hunchback of the Notre-Dame*, 1995)

Keberadaan *setting* gereja *Notre-Dame* dalam film tersebut juga berfungsi sebagai metafora visual sesuai dengan teori Lobrutto (2018). Dalam film, *Notre-Dame* merepresentasikan banyak hal bagi tiga tokoh utama. *Notre-Dame* melambangkan dinamika antara Frollo dan Quasimodo, yakni sang penguasa dan yang dikuasai. Bagi Esmeralda, *Notre-Dame* adalah sebuah tempat perlindungan.

Pada bagian akhir film, fakta bahwa gereja tersebut merupakan jenis metafora visual dibuktikan kembali dengan kehancurannya, dimana untuk melindungi Esmeralda, Quasimodo harus menghancurkan gereja tersebut. Singley (2019) berpendapat bahwa secara interpretasi arsitektur, cerita tersebut melambangkan akhir dari era Gothic di Perancis dan dampaknya bagi orang-orang disekitarnya. Dalam cerita tersebut, *Notre-Dame* gagal untuk melindungi tokoh-tokoh yang mengagungkan bangunan tersebut.



Gambar 3.8. Rose Fountain

(Sumber : *Steven Universe*, 2013)

Acuan lain dalam penggunaan metafora visual pada desain latar adalah penggunaan metafora duri dalam Season 1 Episode 24 *Steven Universe*. Latar pada film tersebut merupakan tempat ibadah yang telah ditinggalkan, sehingga ditumbuhi duri. Pada serial tersebut, duri diasosiasikan dengan sosok dewi Rose Quartz, yang mempunyai dualitas sebagai sosok ibu yang penyayang, serta sebagai pemimpin pemberontakan yang menyakiti orang-orang disekitarnya.

Setiap kali ada asosiasi dengan tokoh tersebut, muncul dua jenis *props* sebagai bentuk metafora, yakni bunga mawar dan duri. Bunga mawar diasosisasikan dengan sifat-sifat positif Rose, sementara duri melambangkan sisi gelapnya. Pada reruntuhan yang didatangi oleh tokoh utama, duri menjadi motif utama yang menunjukkan bahwa tempat tersebut sudah tidak berfungsi sebagaimana mestinya.

b. Ruang Bunga

Penulis melakukan observasi terhadap acuan ruangan bunga berdasarkan aspek bentuk, layout ruangan, dan metafora visual, yakni :

1.) Bentuk



Gambar 3.9. Bentuk Rose Fountain

(Sumber :Steven Universe, 2013)

Dalam perancangan bentuk kolam ruang nektar, penulis menggunakan bentuk *Rose Fountain* (Steven Universe, 2013) dan Piala dari gereja *St. John the Baptist*, Spanyol. Bagian yang diamati dari *Rose Fountain* secara spesifik adalah bagian bawah dari air mancur yang berbentuk bunga. Bentuk air mancur tersebut sesuai dengan metafora visual yang terkandung dalam narasi, sesuai teori Lobrutto

(2018) mengenai *setting* dan *properti*. Pada animasi *Steven Universe*, air mancur tersebut milik tokoh yang mempunyai motif bunga mawar. Air dalam kolam tersebut dapat menyembuhkan tokoh yang terluka. Aplikasi dari kedua konsep tersebut menciptakan hasil desain kolam dengan gabungan bentuk gelas dan bunga.

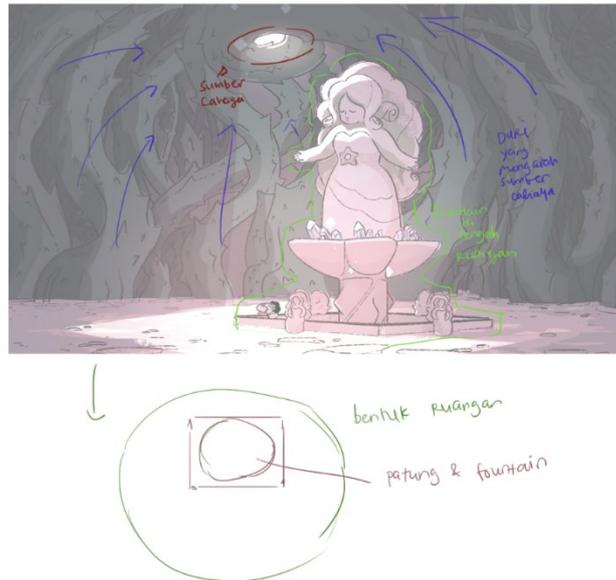


Gambar 3.10. Piala

(Sumber: St. John the Baptist, Spain)

Penulis juga menggunakan acuan bentuk piala dalam gereja *St. John the Baptist* di Spanyol sebagai acuan bentuk kolam. Objek tersebut dipilih sebagai acuan karena fungsinya dalam Gereja Katolik yang digunakan dalam ritual keagamaan untuk menyimpan anggur perjamuan yang dianggap sakral. Piala tersebut dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bagian cawan, tangkai, dan dasar. Dalam piala dengan gaya Gothic, bagian dasar dan dekorasi yang mengelilingi bagian cawan biasanya mengandung simbol religius, seperti gambar figur-figur agamawi.

2.) Tata Ruangan



Gambar 3.11. Rose Fountain

(Sumber : Steven Universe, 2013)

Tata ruangan dari ruangan bunga mengambil referensi dari *Rose Fountain* dari Season 1 Episode 24 *Steven Universe*. Secara cerita, ruangan tersebut berfungsi sebagai tempat perlindungan dengan air mancur ajaib di bagian tengah ruangan yang mengandung air yang dapat menyembuhkan tokoh yang terluka. Berdasarkan pembagian Blazer (2016): Aturan fisik dari environment tersebut merupakan gabungan dari aspek realistis dan non-realistis. Air dari air mancur tersebut bergerak secara realistis, sementara bagian dinding yang terbuat dari duri bersifat non-realistis.

Berdasarkan aturan sosial dalam film tersebut, *Rose Fountain* merupakan tempat yang sudah ditinggalkan dan sudah sejak lama tidak berfungsi. Berdasarkan teori penafsiran arsitektur Singley (2019), reruntuhan melambangkan kekuatan masa lalu yang termakan waktu. Menurut aturan visual Blazer (2016), cahaya yang ada di bagian tengah ruangan memberikan implikasi bahwa patung yang berada di tengah ruangan bersifat suci atau magis, meskipun tidak ada lambang lain yang menunjukkan fungsi dari patung tersebut. Rancangan ruangan bunga mengacu pada

layout yang serupa, dimana bagian tengah ruangan menunjukkan benda yang dianggap sakral yang sudah ditinggalkan.



Gambar 3.12. Latar *Bewilderness*

(Sumber : Mariposa, 2008)

Sebagai acuan rancangan ruangan, penulis juga menggunakan acuan pada latar *Bewilderness* pada Barbie Mariposa (2008), Secara susunan ruangan, bunga dalam film tersebut relatif mempunyai skala yang sangat besar dibandingkan dengan tokoh peri dan berada di bagian tengah. Pada adegan tersebut, para tokoh sedang mencari bunga putih yang menjadi tempat mereka mencari obat penyembuh untuk Ratu mereka yang sakit. Ketika tiba di tempat tersebut, mereka kebingungan hingga menyadari bahwa bunga tersebut hanya tidak terlihat karena ukurannya yang besar. Berdasarkan pembagian Blazer (2016):

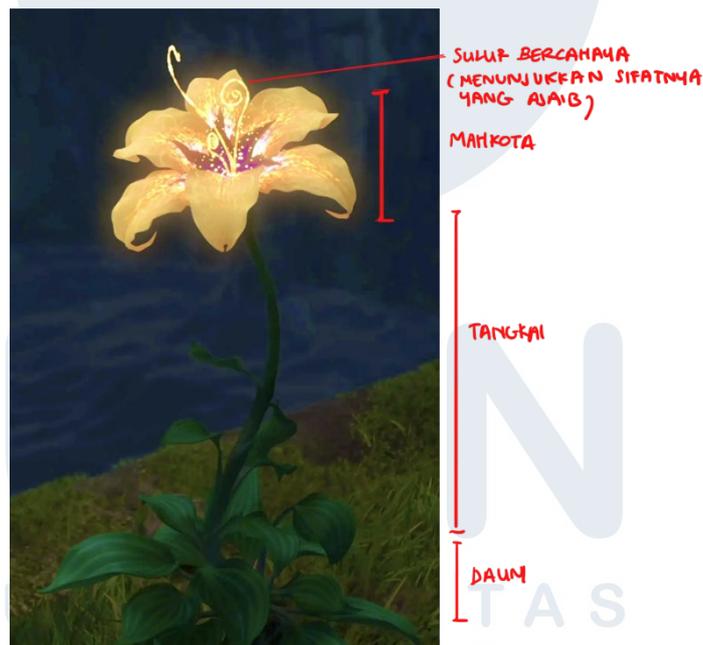
Aturan fisik dari environment tersebut tidak realistis, karena skalanya yang relatif sangat besar dibandingkan dengan kakarakter humanoid. Rupa dari bunganya juga tidak terlihat seperti spesies bunga yang ada dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan aturan sosial dalam film tersebut, *Bewilderness* menjadi tujuan dari ketiga tokoh utama, dan merepresentasikan lokasi yang seharusnya menjadi akhir dari perjalanan mereka.

Menurut aturan visual Blazer (2016), bunga tersebut didesain secara fantastikal, sesuai dengan *art style* dari film animasi Barbie. Realisme tidak menjadi tujuan utama dari gaya visual penggambaran latar tersebut, melainkan memberikan kesan yang ajaib melalui sulur tanaman yang meliuk. *Foreshadowing* dari rasa bahaya juga ditunjukkan dari bayangan duri-duri dari pohon yang ada disekitarnya.

3.) Metafora Visual

Elemen Gothic yang terkandung dalam rancangan ruangan bunga terletak pada bunga yang ada di tengah ruangan dan berfungsi sebagai sumber nektar. Sebagai acuan desain, penulis menggunakan referensi dari *Sundrop flower* (Tangled, 2010) dan bunga sepatu pada Season 4 Episode 11 *Steven Universe* yang berjudul *Steven's Dream*.



Gambar 3.13. Sundrop Flower
(Sumber : Tangled, 2010)

Secara komposisi struktur, *Sundrop Flower* didominasi dengan bagian daun dan tangkai. Bagian dasar bunga yang terdiri dari kumpulan daun jauh lebih besar dibandingkan ukuran mahkota bunga. Mahkota bunga dirancang dengan warna yang cerah, sehingga menunjukkan sifatnya yang ajaib. Sebuah tangkai

melengkung menghubungkan mahkota bunga dengan bagian dasar. Berdasarkan kategori rancangan *environment* Blazer (2016):

Perbedaan aturan fisik bunga tersebut dengan bunga di kehidupan nyata adalah bentuknya yang tidak menyerupai spesies bunga manapun dan bagian mahkotanya yang bercahaya.

Menurut aturan sosial dalam cerita, bunga tersebut merupakan bunga ajaib satu-satunya yang jika dibuat menjadi ramuan, akan memberikan penggunanya kekuatan, termasuk kekuatan untuk menyembuhkan luka dan menjadi awet muda.

Secara aturan visual, keajaiban bunga tersebut tergambar melalui desainnya yang berwarna emas dan bercahaya. Bagian mahkota dan benang sari juga diciptakan secara dekoratif, dengan bagian ujung kelopak yang melengkung dan benang sari yang membentuk pola ukiran.



Gambar 3.14. *Enchanted Rose*

(Sumber : Beauty and the Beast, 1997)

Props lain yang digunakan penulis sebagai acuan adalah *Enchanted Rose* dari Beauty and the Beast. *Props* tersebut berbentuk bunga mawar ajaib yang mengambang dalam selubung kaca. Bunga tersebut berfungsi sebagai penanda waktu dan keinginan akan kecantikan. Dalam film, seiring kutukan melanda Beast, kelopak dalam bunga tersebut jatuh satu per satu, menandakan waktunya yang akan

habis. Tema film akan *inner-beauty* dan tidak menghakimi orang lain berdasarkan penampilan luar juga disimbolkan melalui *enchanted rose*, karena hubungan antara bunga dan kecantikan. Berdasarkan kategori rancangan latar Blazer (2016):

Aturan fisik bunga tersebut tidak mengikuti kehidupan nyata, terutama karena rupanya yang melayang di bagian tengah kaca.

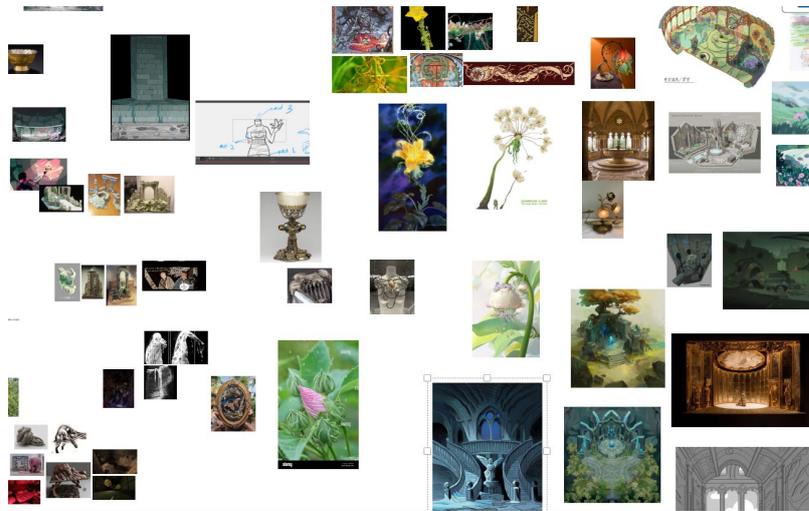
Menurut aturan sosial dalam cerita, bunga tersebut melambangkan *stake* dari cerita, yakni keinginan Beast untuk kembali menjadi manusia.

Secara aturan visual, bunga tersebut didesain agar memberi kesan rapuh dan terlindungi, karena bentuknya yang lunak dan material kaca yang digunakan sebagai tempat pelindung.

4. Eksperimen dan Eksplorasi Perancangan

Perancangan desain *environment* dalam *Weeping Wings* dimulai dengan menganalisis kebutuhan cerita melalui naskah. Sejak awal, ditentukan dalam segi konsep dan *character design* bahwa dinamika antara kupu-kupu dan capung merupakan metafora visual. Kupu-kupu melambangkan perempuan, sementara capung melambangkan laki-laki yang menjunjung patriarki. Subteks yang tersampaikan dalam naskah *Weeping Wings* adalah bagaimana lingkungan yang patriarkis dan kekerasan seksual dapat menghalangi seorang perempuan dalam menjalankan hidup yang sejahtera.

Dalam konteks dunia *Weeping Wings*, 'hidup yang sejahtera' tersebut direpresentasikan dengan tujuan utama Rara, yaitu kupu-kupu yang lapar dan ingin mencari nektar. Simbolisme signifikan lainnya terletak pada sayap kupu-kupu, yang melambangkan kebebasan dan kecantikan seorang perempuan. Karena itu, kekerasan seksual yang terjadi pada Rara dan kupu-kupu lainnya digambarkan dengan kerusakan sayap mereka oleh para capung. Secara visual, kerapuhan sayap kupu-kupu digambarkan dengan motif kaca patri.



Gambar 3.15. Moodboard Konsep
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Penulis memulai proses desain dengan mempelajari acuan dan menyusun *moodboard* untuk melakukan proses *brainstorming*. Berdasarkan *moodboard* yang disusun, akhirnya penulis memulai dengan melakukan *worldbuilding* melalui menentukan tampilan dari bagian luar latar.

Sebelum melakukan sketsa, penulis menentukan parameter berdasarkan teori Blazer (2016) mengenai aturan-aturan dalam dunia fiksi yang harus didefinisikan oleh perancang, yakni aturan fisik, sosial, dan visual. Penulis menentukan aturan-aturan tersebut berdasarkan naskah dan perkembangan pola pikir tokoh. Karena keseluruhan cerita didasarkan atas keinginan yang primal akan makanan, penulis memutuskan untuk menciptakan setting yang berkisar dengan fungsi bangunan sebagai tempat penyimpanan nektar. Aturan dari dunia dalam *Weeping Wings* berdasarkan teori Blazer (2016) adalah sebagai berikut:

Aturan fisik dari dunia *Weeping Wings* bersifat non-realistis, hal tersebut karena tokoh-tokoh yang ada merupakan serangga, sehingga segala sesuatu terlihat lebih besar. Skala antara hal-hal yang alami, seperti ukuran bunga, ranting, dan daun, telatif pada perbandingan ukuran serangga dalam kehidupan nyata. Selain itu, terdapat pula bangunan-bangunan buatan serangga yang mempunyai skala yang

sama dengan perbandingan manusia dan gedung pada umumnya. Aturan fisik dari bangunan yang ada dalam film juga menyesuaikan dengan fakta bahwa sebagian besar tokoh utama mempunyai kemampuan untuk terbang, sehingga ada fitur dalam arsitekturnya yang hanya dapat diakses melalui udara.

Dunia dalam *Weeping Wings* mempunyai aturan sosial yang diciptakan berdasarkan kondisi dunianya yang *dystopian*. Dalam film, masa kejayaan serangga telah berakhir, sehingga nektar menjadi sumber daya yang terbatas. Sebagai hasilnya, serangga harus menjelajahi reruntuhan bangunan yang tidak lagi megah untuk mencari makan dalam kondisi berbahaya. Aturan tersebut timbul dari diperlukannya *stake* lebih bagi Rara untuk mencari nektar. Selain itu, penulis juga ingin merancang dunia yang mempunyai dua sisi, seusai dengan pola pikir Rara pada awal dan akhir film.

Pada awal film, Rara memandang dunianya dengan sudut pandang yang naif dan idealis, sehingga segala sesuatu terlihat indah dan aman. Setelah ia mengalami kekejian dari para capung, Rara merasa tidak aman meskipun telah mencapai tujuannya di akhir cerita. Secara *environment* hal ini diekspresikan melalui perbedaan metafora visual yang ada, terutama asosiasi Rara dengan hal-hal yang bersifat indah tetapi rapuh, dan para capung yang digambarkan dengan duri.

Aturan visual dalam *environment* *Weeping Wings* sebagian besar mengambil inspirasi dari acuan *Steven Universe* (2013) karena keduanya menggambarkan dunia yang sekilas terlihat indah, tetapi sebenarnya sudah tidak aman lagi. Sama seperti *Weeping Wings*, *Steven Universe* banyak merujuk pada kejayaan masa lampau melalui artefak dan reruntuhan peninggalan yang harus dijelajahi oleh tokoh utama. Selain itu, penggunaan simbol religius dan dekorasi natural juga menjadi alasan animasi tersebut menjadi acuan perancangan.

Setelah melakukan analisis dan menentukan parameter yang ada, akhirnya diciptakan konsep dari eksterior *environment* dari *Weeping Wings*. Pada awalnya terdapat tiga jenis alternatif untuk bagian bangunan luarnya, tetapi akhirnya dipilih

opsi yang mempunyai tata ruang vertikal untuk menunjukkan perjalanan Rara yang semakin dekat dengan tujuan akhirnya.

Konsep penggunaan simbolisme Gereja Gothic untuk menggambarkan kerusakan dunia Rara timbul dari perbandingan tokoh antara kupu-kupu dan capung. Kupu-kupu dalam *Weeping Wings* digambarkan dengan sayap yang terbuat dari kaca patri untuk menunjukkan kerapuhannya dibandingkan dengan sayap capung yang terlihat lebih kokoh. Karena hal tersebut, penulis melakukan studi pustaka terhadap periode dalam sejarah kesenian dan arsitektur sebagai acuan visual dari konsep *environment* yang akan dibuat. Akhirnya, ditemukan prinsip-prinsip arsitektur Gothic dari Kristiadi (2018) yang menggambarkan hubungan antara penggunaan kaca patri yang melambangkan kesucian dalam jendela Gereja Gothic.



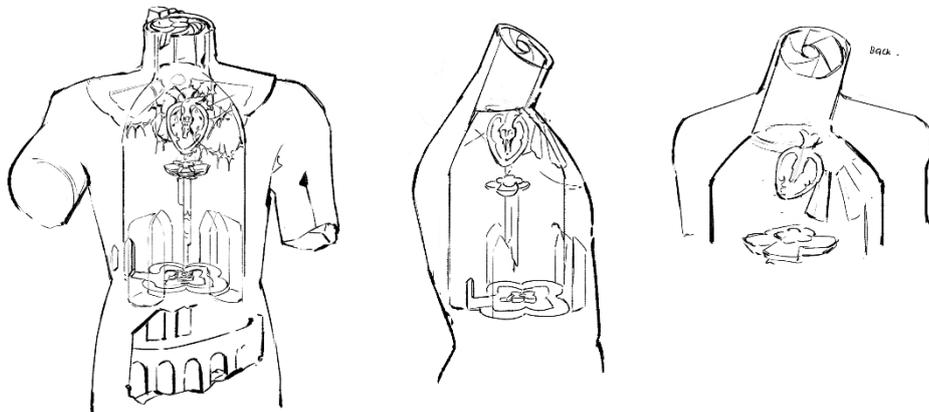
Gambar 3.16. Sketsa Awal Menara Dewi Kupu-Kupu

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan acuan dan menentukan aturan *worldbuilding* berdasarkan teori Blazer (2016), akhirnya penulis menciptakan konsep awal eksterior dari *setting* dimana keseluruhan *Weeping Wings* bertempat, yakni pada reruntuhan menara

patung dewi kupu-kupu yang ada di pinggir pantai. Bagian yang akan menjadi pembahasan dalam penelitian ini, yakni ruangan kolam nektar dan ruangan altar bunga ditentukan akan dirancang pada bagian atas menara sebagai bentuk akhir dari perjalanan Rara.

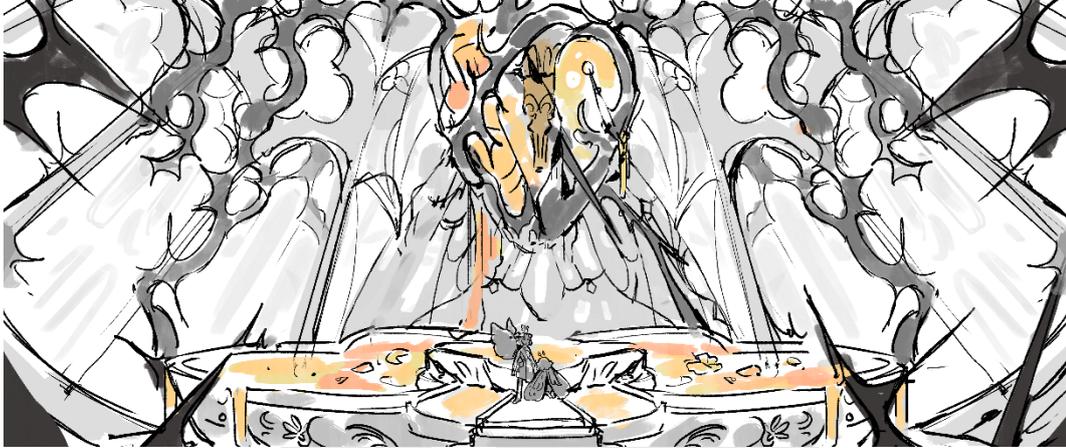
Lokasi dari kedua ruangan tersebut berhubungan dengan metafora visual dari nektar sebagai pusat dari keseluruhan cerita. Dengan begitu, ruangan nektar diletakkan di bagian jantung karena mencari nektar merupakan *goal* Rara dalam cerita, dan bahwa manipulasi dari capung terwujud melalui penguasaan mereka atas nektar yang menjadi sumber makanan kupu-kupu.



Gambar 3.17. Sketsa Awal Bagian dalam Menara

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada konsep awal, posisi ruangan nektar juga dirancang berada di bagian rongga dada patung karena pada naskah awal *Weeping Wings*, Rara dan Fefe akan melarikan diri dari bagian atas patung, menghancurkan keseluruhan patung tersebut dengan kepergian mereka. Ending tersebut akhirnya mengalami perubahan menjadi ending dimana Rara berhasil mencapai tujuannya untuk mendapatkan nektar, tetapi tetap terperangkap di dalam sistem yang gagal untuk melindunginya.



Gambar 3.18. Sketsa Awal Ruangan Bunga

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Berdasarkan studi pustaka dan observasi terhadap acuan, Penulis melakukan eksplorasi konsep ruangan yang akan digunakan dalam Photoshop. Pada sketsa awal, ruangan nektar hanya terdiri dari satu ruangan. Konsep awal dari ruangan tersebut berupa artefak jantung yang bocor, meneteskan nektar pada kolam penampung dibawahnya. Hal tersebut disebabkan oleh bagian luar dari bangunan yang berbentuk tubuh dewi, sehingga rupa sumber nektar bersifar organik.

Penulis juga ingin menggunakan metafora visual yang menggambarkan pelanggaran batas dari tubuh seseorang untuk menunjukkan trauma yang dialami oleh Rara. Hal tersebut ditunjukkan melalui duri-duri yang merusak arsitektur dari ruangan yang ada. Pada rancangan awal tersebut, penulis juga mengambil konsep *body horror*, sehingga bentuk-bentuk yang ada lebih organik dibandingkan konsep akhirnya yang cenderung naturalis. Karena ruangan nektar berupa jantung dan duri mempunyai asosiasi tokoh terhadap capung, penulis ingin menggambarkan konsep tubuh yang ‘diinfeksi’ oleh makhluk lain yang bermaksud jahat.



Gambar 3.19. Konsep Awal Ruang Nektar

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

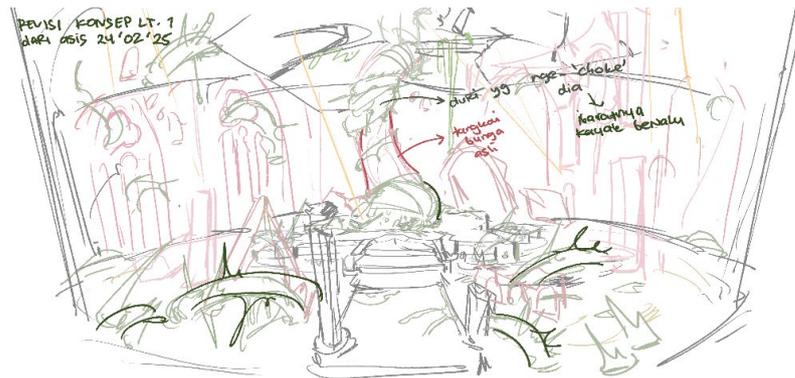
Iterasi kedua dari ruangan tersebut timbul dari perkembangan cerita yang akhirnya lebih mengarah menuju simbolisme visual melalui hal-hal yang berhubungan dengan alam. Karena hal tersebut, diciptakan alternatif baru dengan bunga sebagai sumber nektar di tengah ruangan. Ruang tersebut juga akhirnya dibagi menjadi dua bagian, yaitu ruang kolam nektar dan ruangan mahkota bunga.



Gambar 3.20. Sketsa Interior Atas Patung

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Hal yang dipertahankan dari konsep awal dari ruangan nektar adalah rancangan bentuk dari kolam yang berbentuk sesuai dengan acuan desain monstrans dan piala tempat hosti. Simbol religius yang didasarkan atas ikonografi arsitektur gothic juga menjadi motif yang konsisten dari awal proses perancangan hingga bagian akhir.



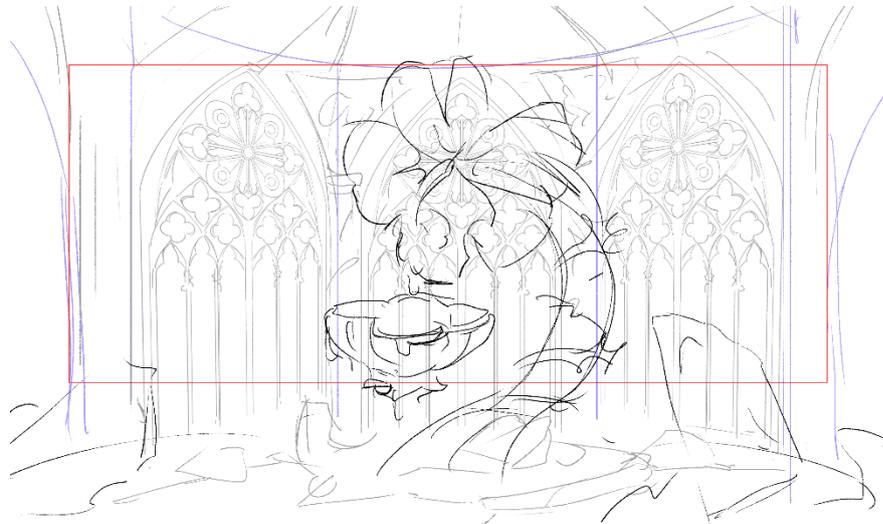
Gambar 3.21 Sketsa Ruang Kolam Nektar

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pembagian antara ruang nektar menjadi dua lantai, yakni kolam nektar dan altar bunga, membantu dalam membedakan fungsinya dalam cerita. Pada penciptaan final dari kolam nektar, aspek bahwa ruangan tersebut merupakan tempat dimana capung bersarang dan menggambarkan kekuasaan mereka atas keseluruhan menara menjadi lebih kentara. Sementara itu, peran ruangan bunga sebagai tujuan akhir Rara dan tempat dimana ia seharusnya merasa aman lebih terlihat.

3.5. Produksi

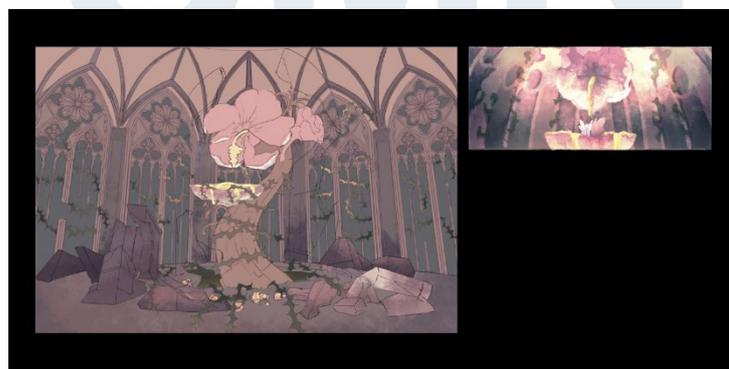
Pada tahap produksi, penulis bertanggung jawab untuk mengerjakan ilustrasi *background paint* untuk sebagian scene dalam film. Proses tersebut dibagi menjadi tiga tahap, yakni sketsa kasar, *lineart*, dan pewarnaan. Selain itu, untuk *props* yang cenderung lebih detail seperti rongga jendela, penulis juga menciptakan aset *lineart* yang akan digunakan ulang dalam berbagai scene.



Gambar 3.22 Sketsa Ruangan Altar Bunga

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada bagian sketsa kasar, penulis melakukan *mapping* setiap lokasi agar sesuai dengan *shot* dan pergerakan dari *storyboard*. Penyusunan tersebut dilakukan agar penulis mempunyai gambaran kasar akan lokasi *props* yang ada sebelum melanjutkan proses pengerjaan. Pada tahap ini, penulis juga melakukan asistensi kepada sutradara agar keseluruhan sketsa sudah sesuai.



Gambar 3.23 Perbandingan Color Script dan Background

(Dokumentasi Pribadi)

Setelah posisi dari *background* telah sesuai, penulis melanjutkan menuju tahap *base color*. Warna yang dipilih dibuat berdasarkan *color script*. Pada tahap ini, penulis juga memisahkan dan menggabungkan layer sesuai dengan jenis props dan *background* untuk mempermudah proses rendering.



Gambar 3.24. Hasil Render Color Script dan Background

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Tahap final dari proses yang dikerjakan selama produksi adalah *rendering*. Dalam tahap ini, penulis menambahkan tekstur dan *lighting* sesuai dengan pencahayaan pada *color script*. Penulis juga kembali merapikan bagian-bagian dari *lineart* yang masih kurang rapi.

3.6. Pascaproduksi

Dalam tahap pascaproduksi, penulis menyiapkan hasil *background* yang telah dibuat dengan memisahkan layer sesuai dengan bagian *foreground*, *midground*, dan *background*. Penulis juga menambahkan dan menyesuaikan tekstur agar masuk ke dalam setiap objek. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah proses *projection mapping* yang dilakukan oleh compositor.