tertentu melalui simbol-simbol. Penyampaian kisah melalui gambaran kaca patri berfungsi untuk menyampaikan pesan tanpa membutuhkan tulisan (Almeida, 2021).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Film pendek *Weeping Wings* sendiri memiliki tokoh utama seorang makhluk yang menyerupai kupu-kupu, bernama Rara. Alur cerita *Weeping Wings* mengikuti perjalanan Rara yang baru saja keluar dari kepompongnya untuk mencari makan. Memasuki sebuah monument terbengkalai untuk menemukan sumber nektar sebagai makanannya, Rara menghadapi berbagai rintangan. Dimulai dari medan yang sulit dilewati oleh Rara yang belum bisa terbang, sampai dengan kupu-kupu lelaki yang mengganggunya. Namun dalam perjalanannya, Rara juga bertemu dengan tokoh lain yang membantunya, kupu-kupu yang lebih tua bernama Fefe.

Karya ini disajikan dalam bentuk film animasi pendek 2D dan memiliki genre drama. Karya film pendek akan dibuat dengan teknik animasi 2D digital cut-out dan diprediksi memiliki durasi maksimal 5 menit.

3.2. Konsep Karya

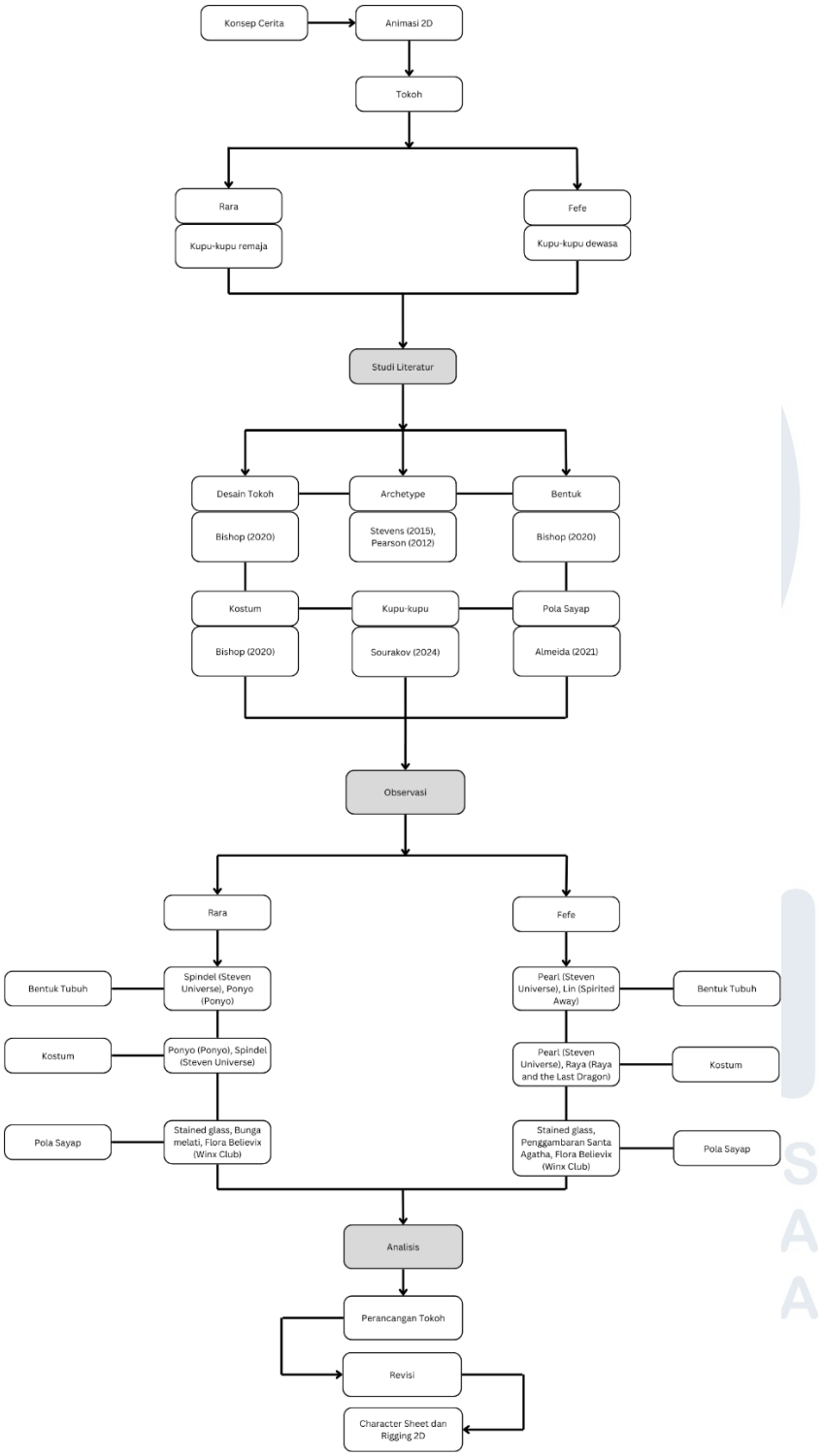
Karya film Weeping Wings mengangkat tema pelecehan seksual yang dialami oleh seorang anak yang baru menginjak usia remaja. Cerita disajikan sebagai bentuk fabel dengan tokoh-tokoh berupa serangga dalam dunia fantasi. Film terletak pada dunia yang besifat post-apocalyptic, dimana sumber makanan kini sangat terbatas. Salah satu tempat mengambil makanan dalam bentuk nektar tersedia dalam sebuah kuil untuk seorang dewi kupu-kupu yang sudah mulai hancur. Latar ini bertujuan menggambarkan dunia dimana seorang perempuan harus bertahan hidup seperti makhluk lainnya, tetapi belum aman dari keberadaan pelaku pelecehan seksual bahkan di tempat-tempat yang harus dilalui setiap hari seperti tempat kerja ataupun sekolah.

Tokoh-tokoh dalam film berupa makhluk berupa serangga seperti kupu-kupu. Pemilihan makhluk ini bertujuan menggambarkan proses metamorfosis sebagai anak yang melalui masa pubertas dan mengalami perubahan secara fisik. Selain itu, sayap kupu-kupu sebagai bagian yang memikat dari tubuh kupu-kupu tetapi bersifat rapuh menggambarkan sifat kemurnian tokoh. Sayap tokoh juga dibuat menyerupai kaca patri. Sifat kaca patri yang indah namun rapuh juga menggambarkan kemurnian tokoh, selain itu, penggunaan kaca patri sebagai elemen yang mengikat tokoh dengan lingkungannya yang berupa bangunan berupa dewi raksasa dengan sayap dan hiasan dari kaca patri. Penggunaan kaca patri sebagai bagian dari desain lingkungan dan tokoh untuk menyampaikan metafora tubuh perempuan yang sudah dirusaki oleh perilaku orang di sekitarnya.

Karya ini dibuat dalam bentuk animasi 2D yang menggunakan teknik animasi campuran dari digital cut-out dan frame by frame untuk animasi tokoh. Tokoh dibuat dengan teknik cut-out untuk menjaga konsistensi dari detail dalam desain tokoh, dengan bagian-bagian yang lebih memiliki variasi gerakan seperti mata, mulut, dan tangan menggunakan teknik frame by frame agar dapat mengekspresikan gerakan yang lebih bebas. Tokoh digambarkan dengan garis-garis yang berwarna dan bertekstur agar lebih terlihat menyatu dengan latar yang dibuat secara 2D.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.1. Tahapan Kerja



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

3.1.1. Pra produksi

Dalam proses pembuatan karya film, penulis terlibat mulai dari tahap awal saat menentukan cerita dan tema yang akan dibahas. Setelah menetapkan tema pelecehan yang ingin diangkat, penulis dengan kelompok memulai pembahasan mengenai bagaimana cerita tersebut ingin disajikan. Lalu, keputusan dicapai dimana cerita akan dibuat dalam bentuk fabel menggunakan perilaku makhluk lain sebagai metafora.

Setelah itu, penulis bersama dengan kelompok menentukan konsep awal yang akan digunakan untuk karakter, yaitu penggambaran tokoh sebagai kupu-kupu. Pemilihan makhluk kupu-kupu sebagai karakter diawali dengan riset mengenai hewan yang memiliki sifat sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan. Pada akhirnya, lupu-kupu dipilih karena memiliki proses metamorfosis menjadi kepupu dari ulat dan sifat fisik yang memiliki sayap besar dan memikat.

Seiringnya perkembangan cerita, penulis menggunakan archetype di antara lain untuk lebih memahami sifat dan dinamika antar tokoh. Penentuan archetype dan kepribadian tokoh juga memudahkan penulis untuk memulai tahap berikutnya, yaitu mengumpulkan tokoh lain yang dapat digunakan sebagai acuan untuk desain tokoh. Penulis juga melakukan studi literatur dan mengumpulkan beberapa landasan teori yang dapat membantu dalam membuat desain tokoh.

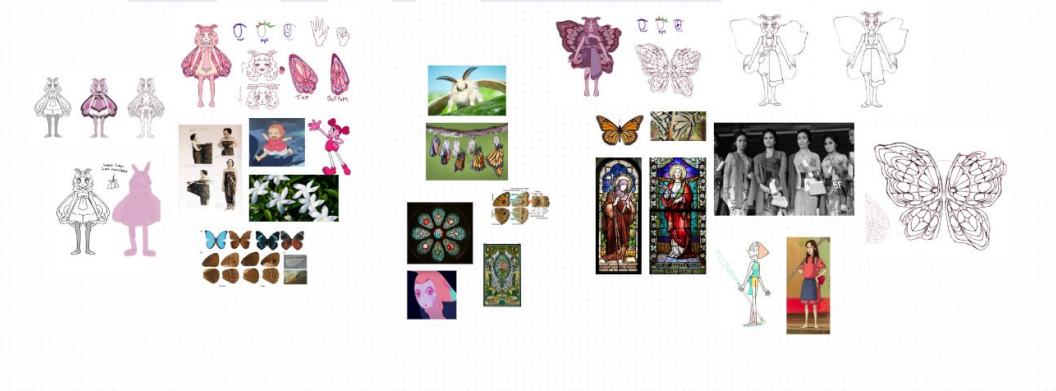
Setelah mengumpulkan materi sebagai dasar dari perancangan konsep tokoh, penulis memulai proses desain tokoh dan kembali melakukan revisi kepada desain seiringnya dengan masukkan yang diterima. Revisi juga dilakukan Ketika ada perubahan pada konsep awal yang dibuat.

1. Gagasan

Tabel 3.1 Three-dimensional character tokoh

	Rara	Fefe
Fisiologi	• Kupu-kupu • Kurus • Usia manusia 14 tahun • Bentuk dasar lingkaran	• Kupu-kupu • Kurus tinggi • Usia manusia 18 tahun

Psikologi	• Polos • Memiliki rasa penasaran tinggi • Pemberani • Ceria • Baru melalui masa pubertas	• Mudah cemas • Pasif • Pemalu
Sosiologi	• Mudah mempercayai orang lain • Terbuka pada orang baru • Ingin mengikuti apa yang dilakukan oleh orang lain	• Rela mengorbankan diri • Rasa peduli tinggi terhadap kupu-kupu lain • Suka membantu



Gambar 3.2 Moodboard perancangan tokoh

(Dokumentasi Pribadi)

Proses pembuatan desain tokoh dimulai dengan gagasan mengenai konsep tokoh yang akan dibuat. Di tahap ini penulis bersama dengan kelompok melakukan pembahasan mengenai seperti apa tokoh akan dibuat. Proses ini dibuat dengan bantuan Analisa three-dimensional character, moodboard, dan penentuan archetype tokoh. Tokoh Rara ditentukan sebagai tokoh *innocent* dan tokoh Fefe sebagai *caregiver* berdasarkan pembagian archetype Pearson (2012).

2. Observasi

Setelah mendapatkan pengertian yang lebih dalam mengenai konsep tokoh, penulis memulai dengan mencari tokoh animasi lainnya dengan archetype yang sesuai

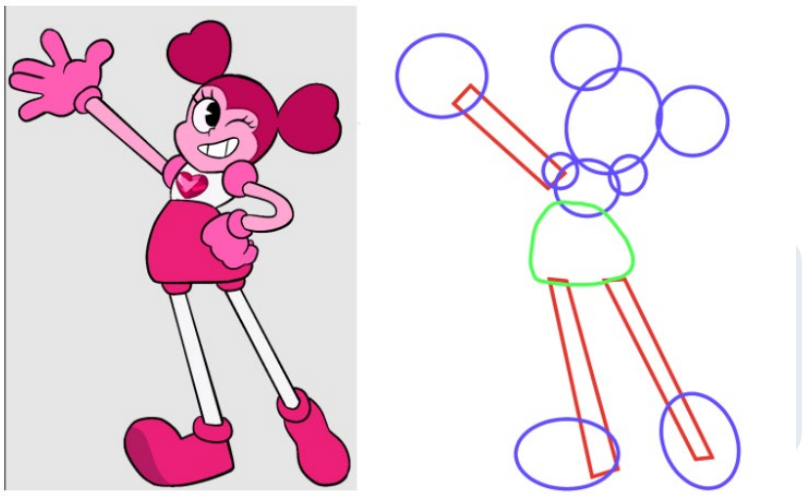
dengan tokoh Fefe dan EDengan ini, Elemen-elemen dari desain tokoh yang sudah ada menjadi acuan bagi pembuatan desain tokoh karya ini.

a. Rara

Dalam proses ini, desain tokoh Rara mengambil inspirasi dari beberapa acuan dengan factor yang dilihat seperti bentuk dasar, kostum, dan juga pola sayap pada tokoh.

1.) Bentuk Dasar

Sebagai acuan bentuk tubuh tokoh Rara, penulis mengambil observasi dari dua tokoh. Salah satu dari kedua tokoh tersebut yakni Spinel dari karya *Steven Universe* (2013), seorang tokoh yang digambarkan sebagai sosok remaja muda yang periang dan polos.



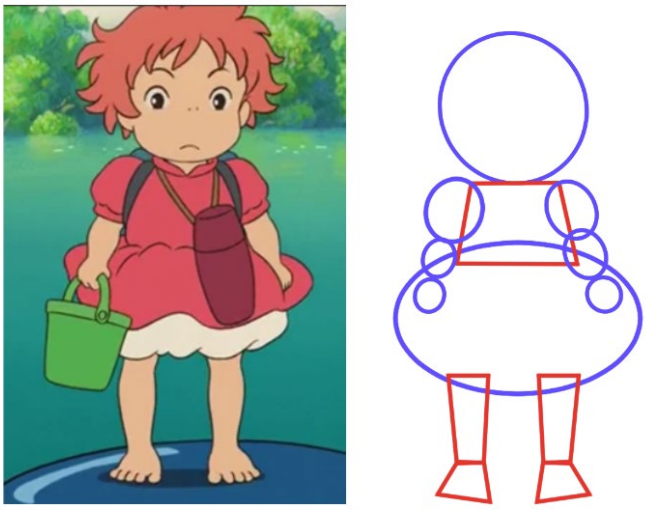
Gambar 3.3. Bentuk dasar tokoh Spinel

(https://static.wikia.nocookie.net/universosteven/images/b/b3/Spinel_(Modelsheet_Reset)_by_RylerGamerDBS.png/revision/latest/scale-to-width-down/250?cb=20200122232346&path-prefix=es)

Bentuk tokoh Spindel terdiri atas kombinasi bentuk lingkaran dan persegi, namun menghindari adanya bentuk-bentuk sudut yang lebih tajam, menggambarkannya sebagai sosok yang ramah dan polos. Proporsi tangan dan kaki yang Panjang dibandingkan dengan bentuk tubuh yang bulat dan pendek juga menyarankan

bahwa Spinel merupakan tokoh yang ekstrovert dan tidak tertutup pada dirinya sendiri (Bishop, 2021).

Acuan lainnya untuk bentuk tokoh Rara yaitu tokoh Ponyo, dari karya film *Ponyo* (2008). Tokoh ini diceritakan sebagai seorang anak kecil polos yang pemberani dan ingin mengeksplorasi dunia tidak familiar di sekitarnya.

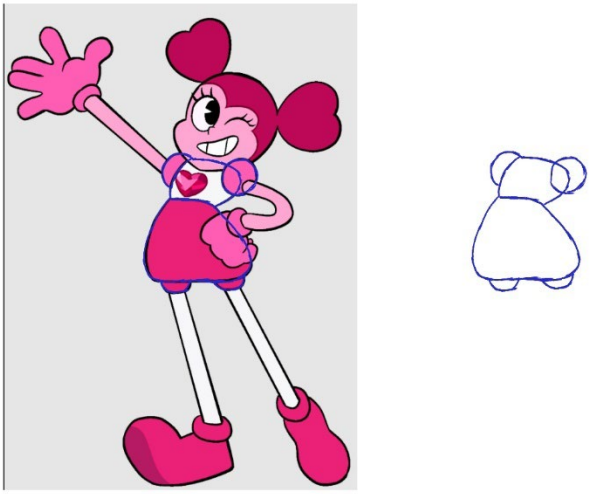


Gambar 3.4. Bentuk dasar tokoh Ponyo

(https://static.wikia.nocookie.net/studio-ghibli/images/e/e5/Ponyo_Standing.png/revision/latest/scale-to-width-down/126?cb=20230519130300)

Seperti tokoh sebelumnya, Ponyo memiliki kombinasi antara bentuk lingkaran dan persegi, dengan kaki dan tangan yang Panjang dibandingkan bentuk tubuh yang terkondensasi. Tetapi, tokoh ponyo memiliki penekanan pada kepolosan dan usia tokoh yang muda dengan proporsi kepala yang tidak jauh berbeda dari ukuran tubuhnya (Bishop, 2021).

2.) Kostum

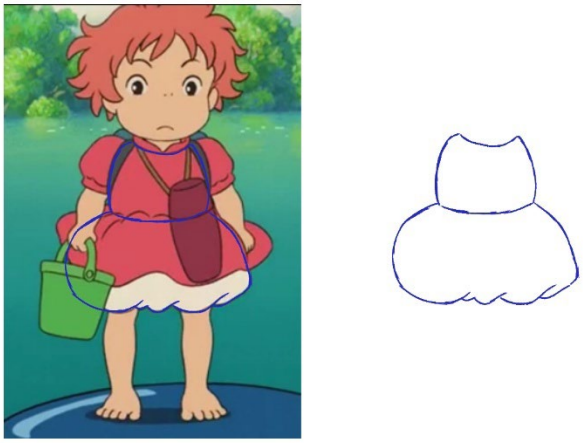


Gambar 3.5. Kostum tokoh Spinel

(https://static.wikia.nocookie.net/universosteven/images/b/b3/Spinel_(Modelsheet_Reset)_by_RylerGamerDBS.png/revision/latest/scale-to-width-down/250?cb=20200122232346&path-prefix=es)

Kostum tokoh Rara memiliki konsep dasar yaitu sebagai sutra yang sudah ada pada tubuh tokoh semenjak ia beranjak dari kepompong. Untuk menyampaikan ini, penulis kembali mengambil acuan dari tokoh Spinel. Tokoh yang merupakan personifikasi batu dianggap telah dilahirkan dengan baju yang dikenakannya, sehingga kostum memiliki bentuk yang sederhana dan seolah menempel pada tubuh tokoh. Kostum tokoh ini juga memiliki bagian gelembung di bagian bawah tubuh seolah menyambungkan kakinya yang Panjang.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.6. Kostum tokoh Ponyo

(https://static.wikia.nocookie.net/studio-ghibli/images/e/e5/Ponyo_Standing.png/revision/latest/scale-to-width-down/126?cb=20230519130300).

Kostum tokoh Ponyo juga menjadi referensi bagi kostum tokoh, terlebih untuk mendukung bentuk. Tokoh ponyo mengenakan pakaian yang berbentuk sederhana, tetapi memiliki elemen yang menonjol berupa rok yang bulat dan mengembang. Desain kostum yang mengandalkan bentuk ini untuk menggambarkan sifatnya yang polos. Namun, ukurannya dibandingkan sisa proporsi tokoh menunjukkan sifat keberanian dan ekstrovert (Bishop, 2021).

Gambar 3.7. Pakaian kemben

Selain itu, kostum tokoh juga mengambil referensi dari pakaian kain kemben sebagai pakaian kain yang sederhana dan sesuai dengan latar karya yang berada di kuil dewi. Kain kemben terdiri dari satu potongan kain yang besar yang dilipat. Pakaian ini berupa satu potongan kain yang terlipat membungkus tubuh dengan ikatan di bagian bawah dada untuk menyangga kain. Bagian kain yang tersisa dari ikatan tersebut akan dibiarkan menggantung di bagian depan tubuh.

3.) Pola Sayap

Pola sayap tokoh mengambil inspirasi utama dari karya seni kriya kaca dan juga pola sayap kupu-kupu. Pengambilan inspirasi seni kriya kaca digunakan atas fungsi seni kriya yang dulunya digunakan untuk menceritakan kisah melalui gambar di dinding sehingga tidak membutuhkan tulisan (Almeida, 2021). Selain itu, kaca patri yang umumnya dikaitkan dengan tempat-tempat religi membantu menggambarkan sayap tokoh sebagai simbol kemurnian.

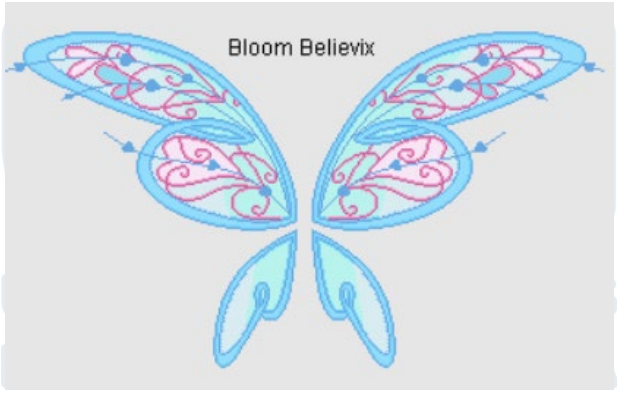
Gambar 3.8. Contoh penggambaran adegan dalam seni kriya kaca
(https://www.flickr.com/photos/jpguffogg/17314948686/)

Sayap tokoh juga didasarkan dengan pola bunga melati. Pemilihan bunga melati sebagai bunga yang biasanya digunakan dalam upacara ritual dalam budaya Indonesia. Sebagai contohnya, dalam upacara pernikahan adat Jawa, bunga melati digunakan sebagai hiasan tubuh pengantin. Pemanfaatan bunga melati ini disebabkan oleh karakteristik bunga yang berukuran kecil, berwarna putih, dan memiliki wangi yang menarik sehingga menjadi simbol kemurnian (Lestari, 2019).

Gambar 3.9. Bunga melati

(https://dinkes.jakarta.go.id/berita/read/melati-gambir-ikonik-puspa-bangsa-filosofis)

Untuk membawa konsep-konsep tersebut ke dalam desain tokoh animasi, penulis juga mengambil acuan dari sayap pada tokoh Bloom dari *Winx Club* (2004). Desain sayap tokoh peri ini juga mengambil inspirasi dari sayap kupu-kupu. Namun, untuk menggambarkan sifat tokoh yang belum lama menyadari kekuatannya, dan memiliki sifat canggung, sayap tokoh memiliki beberapa modifikasi pada bentuk sayapnya. Bentuk sayap tokoh ini terdiri dari lengkungan-lengkungan panjang, dengan ujung yang cenderung menghadap ke bagian bawah. Pola sayap juga terdiri dari beberapa garis yang memisahkan warna-warna dalam sayap, layaknya seni kriya kaca.



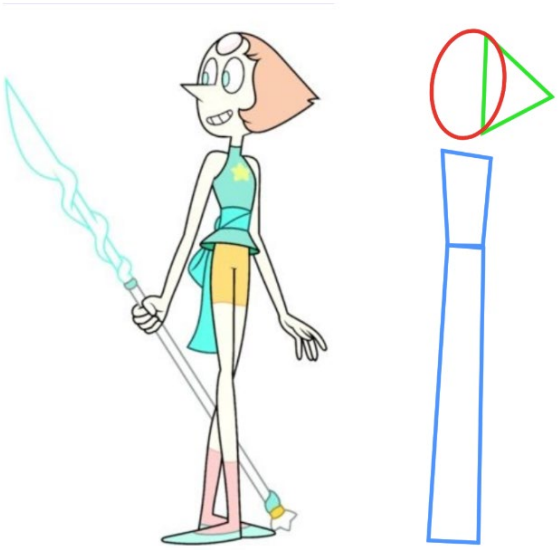
Gambar 3.10. Sayap tokoh Bloom

(Winx Club, 2004)

b. Fefe

1.) Bentuk Tubuh

Bentuk tubuh tokoh Fefe mengambil acuan proporsi dari tokoh Pearl dari *Steven Universe* (2013). Tokoh ini merupakan sosok pengajar yang tegas namun lembut kepada tokoh utama.



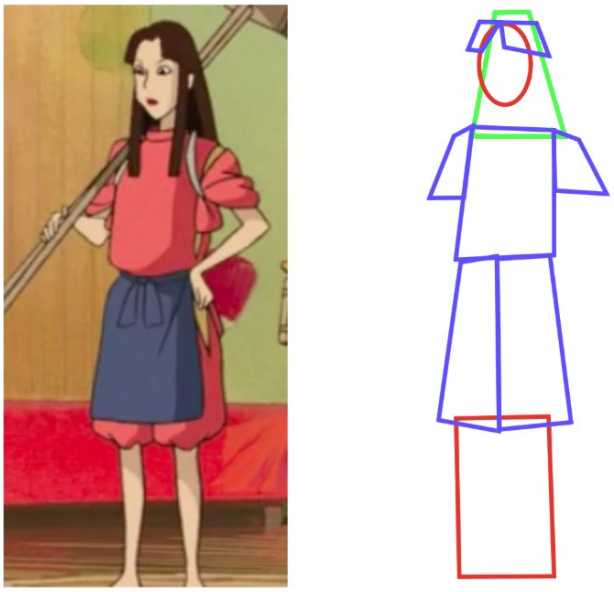
Gambar 3.11. Tokoh Pearl dan Analisa bentuk dasarnya

(Steven Universe, 2013)

Tokoh memiliki proporsi yang Panjang dan kurus untuk menggambarkan sifatnya yang cerdas dan teguh, namun menghindari bentuk lebar yang memberikan kesan lebih mendominasi.

Tokoh lainnya yang menjadi acuan bentuk yaitu Chihiro yang berasal dari film *Spirited Away* (2001). Tokoh ini menggambarkan sosok mentor yang masih muda layaknya seorang kakak perempuan.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.12. Tokoh Chihiro dan analisa bentuk dasarnya

(Spirited Away, 2001)

Tokoh memiliki bentuk yang terdiri atas persegi, menunjukkan kepribadiannya sebagai sosok yang kokoh dan berpendirian, namun tidak memiliki sudut tajam sebagai tokoh yang tegas namun baik hati. Dalam cerita film, karakter mengambil peran sosok kakak perempuan yang lebih tua yang membimbing tokoh utama. Secara keseluruhan, tokoh memiliki proporsi bagian tubuh yang berukuran sama dari atas sampai bawah.

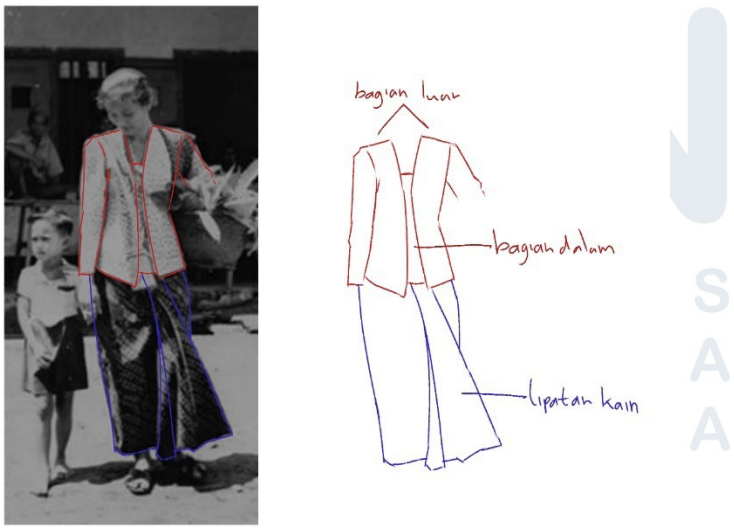
b. Kostum

Seperti tokoh Rara sebelumnya, kostum tokoh Fefe dianggap sebagai bagian yang sudah menjadi satu dengan tubuhnya, sehingga penulis mengambil acuan dari tokoh Pearl yang memiliki kostum yang menjadi bagian dirinya. Tetapi, sebagai tokoh yang lebih dewasa, Fefe memiliki bentuk kostum yang lebih kompleks.

Gambar 3.13. Tokoh Pearl dan analisa kostumnya

(Steven Universe, 2013)

Selain memiliki kostum yang menjadi bagian dari tubuhnya, tokoh ini juga diceritakan sebagai seorang petarung yang handal yang juga berlaku seperti ibu bagi tokoh utama. Karena itu, kostum tokoh melekat pada tubuhnya. Kostum tokoh juga hanya menyelubungi bagian batang tubuh tokoh dan tidak menutupi persendian. Tetapi, kostum memiliki satu bagian kecil yang menggantung dari tubuh tokoh, yakni pita dan rok yang terikat pada bagian pinggang.



Gambar 3.14. Analisa pakaian kebaya

(http://collectie.wereldculturen.nl/?query=search=*=TM-60040289)

Sebagai bentuk yang lebih kompleks dari konsep kain kemben yang digunakan oleh tokoh Rara, tokoh Fefe menggunakan pakaian yang mengambil inspirasi dari pakaian kebaya. Pakaian kebaya terdiri atas bagian atas dan bawah. Bagian atas dari kebaya adalah satu setelan yang menyerupai sebuah jaket, terkadang dengan bagian yang menghubungkan antara kedua sisi di depan. Bagian ini memberikan ilusi satu lapisan pakaian lagi di bawah kebaya yang dikenakan. Bagian bawah kebaya terdiri dari satu potong kain yang dilipat serupa dengan kain kemben.

Gambar 3.15. Tokoh Cinderella dengan kostum yang sudah rusak

(Cinderella, 1950)

Tokoh Cinderella dalam film *Cinderella* (1950) menjadi referensi kostum pada adegan tertentu. Cinderella terkenal sebagai sosok yang rendah hati yang rela berkorban untuk orang-orang di sekitarnya tanpa mempedulikan bagaimana perlakuan yang ia terima kembali. Pada adegan ini, sifat Cinderella disalahgunakan sehingga menyakitinya. Kostum tokoh yang merupakan gaun kesayangan tokoh yang ditampilkan dalam kondisi sobek. Kostum dalam adegan ini menunjukkan Cinderella sebagai tokoh yang sebelumnya memiliki poros indah namun telah mengalami situasi sulit.

c. Pola Sayap

Sebagai makhluk kupu-kupu yang sama dengan Rara, tokoh Fefe juga memiliki pola sayap dengan acuan yang serupa, yakni seni kriya kaca yang biasa digunakan sebagai media bercerita tanpa tulisan. Namun, secara lebih spesifik, pola pada sayap Fefe mengambil inspirasi dari seni kriya dalam gereja yang menggambarkan tokoh-tokoh suci seperti malaikat ataupun santa. Ketika digambarkan dalam karya seni termasuk kriya kaca, tokoh-tokoh ini tampak memiliki bentuk lingkaran Cahaya di sekitar bagian wajah atau kepala.

Gambar 3.16. Seni kriya kaca

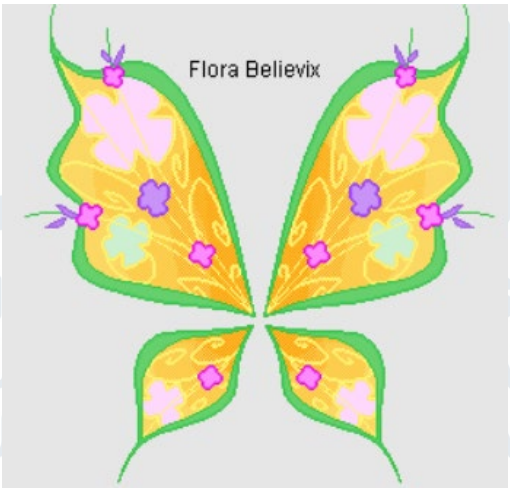
(https://news.stthomas.edu/publication-article/linked-forever-through-a-window/)

Jenis bunga mawar sharon menjadi inspirasi lain untuk pola sayap tokoh Fefe. Bunga ini dikenal dengan sifatnya yang mudah bertahan di kondisi dataran rendah dengan mudah. Sleian itu, bunga mawar sharon memiliki keunikan usia yang cukup lama. Faktor ini disebabkan oleh siklus pendewasaannya yang lama.

Gambar 3.17. Bungan mawar sharon

(https://pixabay.com/photos/rose-of-sharon-tamra-hongdan-center-3637594/)

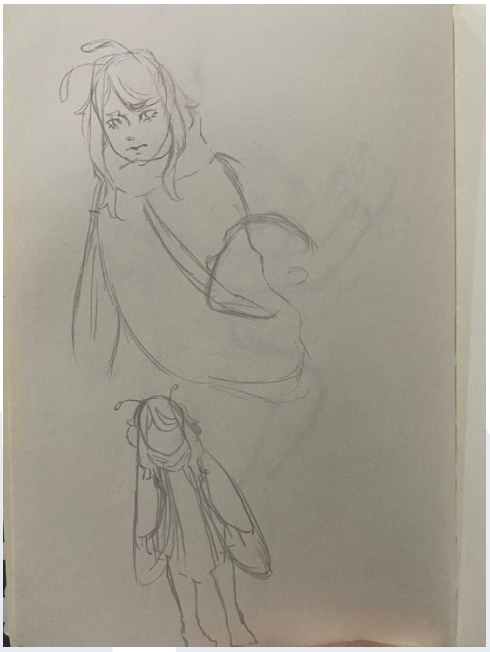
Sebagai acuan pola sayap dalam gaya animasi, penulis mengambil inspirasi dari sayap tokoh Flora dari *Winx Club* (2004). Flora merupakan sosok yang lembut dan keibuan. Tokoh ini cenderung memilih untuk memecahkan masalah dengan cara yang tidak konfrontatif. Sayap tokoh Flora juga mengambil inspirasi utama dari bentuk sayap kupu-kupu. Sayap memiliki banyak lengkungan di bagian luar, dan menggambarkan bunga-bunga di dalamnya.



Gambar 3.18. Sayap tokoh Flora

(Winx Club, 2004)

3. Eksplorasi



Gambar 3.19. Sketsa konsep awal tokoh Rara

(Dokumentasi Pribadi)

Sebelum memulai perancangan tokoh secara resmi, eksplorasi dilakukan tanpa menerapkan teori landasan. Sketsa-sketsa eksplorasi dibuat dengan tujuan utama untuk memberi gambaran bagaimana sosok kupu-kupu yang sesuai dengan dunia dalam cerita. Karena itu, sketsa eksplorasi dibuat sebagai proses dari pematangan konsep karya. Eksplorasi dibuat untuk menjawab pertanyaan mengenai bagaimana sosok yang membawa karakteristik kupu-kupu tetapi juga memiliki kemampuan sosial seperti manusia.

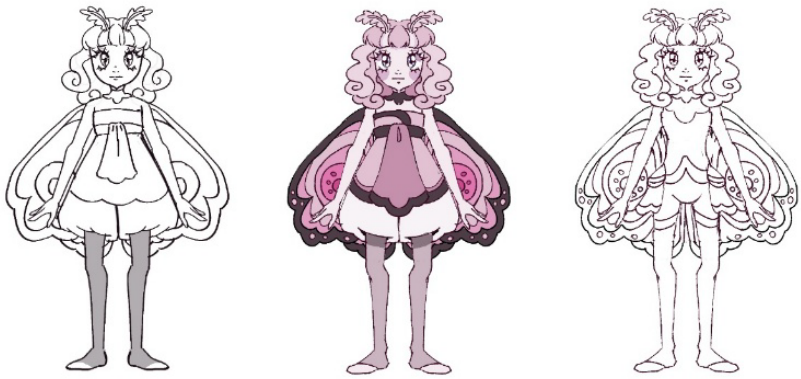
4. Produksi

Setelah melalui proses observasi dan eksperimen pada masa pra-produksi, penulis memulai pembuatan desain tokoh. Desain tokoh dibuat berdasarkan penemuan yang didapat dari tahap sebelumnya, dimulai dengan desain tokoh Rara sebagai tokoh utama.

a. Tokoh Rara

Dengan watak dan archetype yang diketahui mengenai tokoh, rancangan desain tokoh dimulai dengan landasan teori sebagai

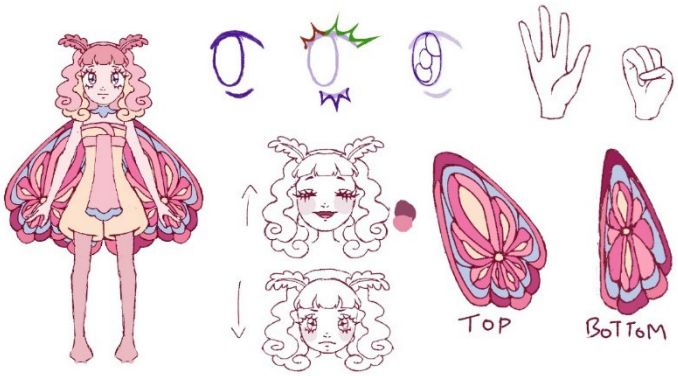
acuan. Berdasarkan acuan, dihasilkan desain tokoh tahap awal yang paling sederhana, beserta dengan beberapa desain alternatifnya. Perubahan dan penyesuaian pada desain tokoh dilakukan dengan tujuan kompatibilitas dengan cerita. Selain itu, penyesuaian juga dilakukan jika ada perubahan dalam konsep dan cerita yang mengubah pengertian terhadap watak tokoh. Selama penyesuaian berlangsung, archetype tokoh sebagai dasar tetap sama yaitu *the innocent* (Pearson, 2012).



Gambar 3.20. Rancangan alternatif tokoh Rara

(Dokumentasi Pribadi)

Semenjak tahap awal desain tokoh Rara, tokoh ini mengalami perubahan paling besar pada kostum. Bentuk dan proporsi tokoh menjadi elemen yang sudah cukup tetap semenjak awal. Tetapi, kostum tokoh mengalami penyesuaian agar menjadi lebih sederhana untuk kebutuhan konsep cerita. Bentuk tubuh tokoh juga mengalami perubahan pada bagian pinggang, dengan tujuan membuat proporsi tubuh tokoh terlihat lebih kurus. Meskipun begitu, bentuk lingkaran tetap menjadi bagian yang konsisten pada tokoh Rara untuk memberi visual yang terkesan polos dan identic dengan tokoh anak muda (Bishop, 2020). Pola sayap pada tokoh menjadi tahap akhir setelah menentukan elemen desain lainnya.



Gambar 3.21. Detil pada rancangan akhir tokoh Rara

(Dokumentasi Pribadi)

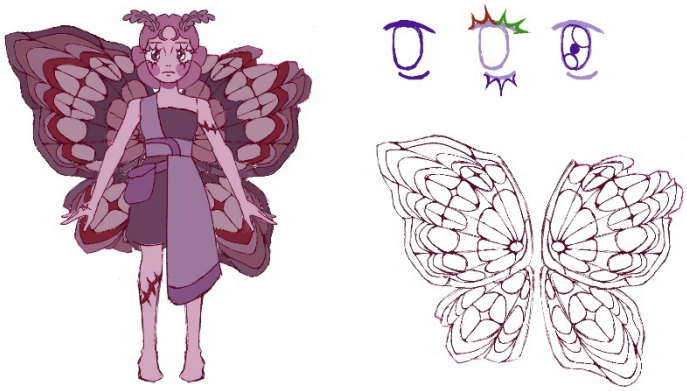
Kemudian, setelah mendapatkan desain akhir tokoh, penulis memecah kembali detil dari tokoh tersebut. Beberapa bagian yang membutuhkan perincian lebih lanjut seperti bentuk mata, ekspresi tokoh, dan tangan tokoh yang memiliki tiga jari. Pada tahap ini, dilakukan juga perancangan dan penentuan warna bagi pola sayap tokoh. Pola sayap dibuat mengikuti bentuk luar sayap yang sudah ditentukan sebelumnya.

b. Tokoh Fefe

Gambar 3.22. Sketsa rancangan awal tokoh Fefe

(Dokumentasi Pribadi)

Rancangan desain tokoh Fefe mulai dikembangkan setelah adanya desain tokoh untuk Rara. Karena itu, rancangan tokoh Fefe tidak mengalami perubahan semenjak awal dibandingkan dengan rancangan tokoh Rara. Tetapi, beberapa penyesuaian yang dilakukan pada tokoh Fefe meliputi membuat desain kostum yang lebih sederhana sehingga lebih sesuai dengan kondisi sosiologis dunia dalam karya. Penyesuaian lain juga ditambahkan pada kostum Fefe, dimana kostum fefe pad akhirnya kehilangan sebagian dari pakaian yang menutupi batang tubuhnya. Perubahan ini dilakukan untuk menjaga aspek asimetri dari tokoh Fefe. Meskipun telah mengalami beberapa perubahan kepribadian, pada akhirnya archetype Fefe ditentukan sebagai *the caregiver* (Pearson, 2012) dalam relasinya dengan tokoh utama Rara.



Gambar 3.23. Detil rancangan tokoh Fefe

(Dokumentasi Pribadi)

Seperti tokoh sebelumnya, pada rancangan Fefe, pola sayap dibuat setelah desain utama tokoh sudah ada. Pola sayap fefe dibuat pada desain bentuk sayap yang masih utuh, kemudian ditambahkan sobekan. Tangan Fefe memiliki desain yang sama dengan tokoh Rara, yaitu dengan tiga jari utama dan satu jari jempol. Berbeda dengan Rara, Tokoh Fefe memiliki bentuk mata yang lurus dengan