

Gambar 2.4 6 jenis hue template. Sumber: Javoršek & Weingerl (2018).

3. METODE PENCIPTAAN

3.1 METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif, dimana data diambil menggunakan observasi karya. Karya yang diobservasi adalah serial film animasi *Over The Garden Wall* (2014), film animasi pendek *Bolvalk/Wereawolf* (2023), dan film animasi *Alice in Wonderland* (1865). Berikut observasi penulis mengenai film-film tersebut dalam segi makna, gaya visual, dan color harmony:

Tabel 3.1 Hasil observasi film berdasarkan makna, gaya visual, dan color harmony.

Film	Makna	Gaya visual	Color harmony
------	-------	-------------	---------------

<p><i>Over The Garden Wall</i> (2014)</p> 	<p><i>The Unknown</i> adalah sebuah tempat di antara kehidupan dan kematian yang menggabungkan folklor Amerika, cerita dongeng klasik, dan cerita hantu viktorian untuk membuat sebuah hutan yang tidak memiliki ujung dan selalu berubah.</p>	<p>Gaya visual yang digunakan untuk <i>environment</i> cenderung mirip seperti lukisan dengan penggunaan <i>lineart</i> yang minim dan teknik <i>rendering</i> yang lembut dan lebih realistis.</p>	 <p>Warna yang digunakan di film ini bersifat analog.</p>
<p><i>Bolvalk/Warewolf</i> (2023)</p> 	<p>Warna dan gaya visual yang muncul pada adegan terakhir film yang lahir dari imajinasi Laura diambil dari gambar-gambar nya sendiri yang muncul sepanjang film, menunjukkan pesan pada</p>	<p>Gaya visual yang digunakan cenderung sederhana dengan fitur yang ditingkatkan. Di dunia imajiner, gaya visual dibuat menjadi lebih</p>	 <p>Warna di film ini bersifat analog di dunia realita dan komplementer pada dunia imajiner.</p>

	penonton bahwa fiksi juga mempengaruhi realita.	realistis untuk membuat kontras antara kedua pandangan Laura.	
<p><i>Alice in Wonderland</i> (1865)</p> 	Penggunaan bentuk dan warna yang tidak familiar pada <i>Tugley Woods</i> membantu memberikan kesan pada Alice dan penonton bahwa hutan tersebut tidak nyata. Bentuk dan warna hutan yang tidak familiar menjadi pendorong karakter Alice yang menyebabkannya menjadi frustrasi dan takut.	Gaya visual <i>environment</i> pada film ini adalah Surealisme dengan teknik <i>rendering</i> yang mengikuti gaya yang seperti lukisan.	 <p>Warna yang digunakan dalam film ini bersifat analog.</p>

Sumber: Dokumentasi penulis.

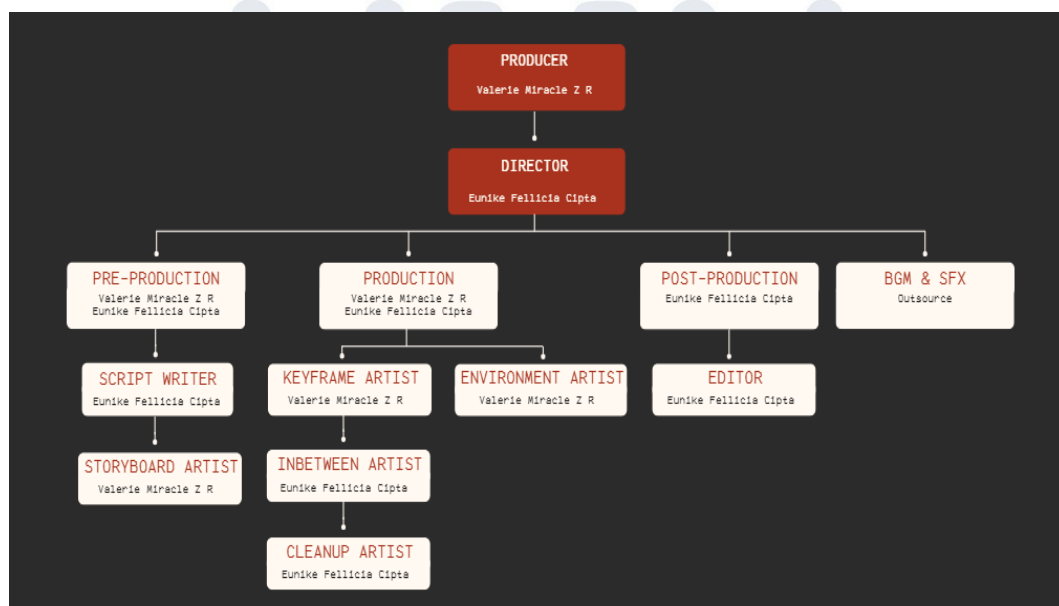
3.2 OBJEK PENCIPTAAN

Karya yang dibuat adalah film animasi 2D pendek naratif yang berdurasi sekitar 4 menit. Dalam proses pra-produksi, film *Blood Moon* menggunakan program Adobe Photoshop pembuatan *storyboard*, lalu Adobe Premiere untuk pembuatan animatik.

Film dibuat menggunakan program Toon Boom Harmony untuk animasi 2D dan program Adobe Photoshop untuk pembuatan *background*. Proses editing dan pascaproduksi dikerjakan menggunakan program Adobe After Effects dan Adobe Premiere.

Konsep dari film *Blood Moon* adalah menstruasi pada perempuan yang seringkali dianggap tabu atau memalukan sehingga terjadi kekurangan informasi dan rasa segan akan menstruasi, baik pada wanita yang sudah lama mengalami menstruasi, anak perempuan yang baru mengalaminya, hingga pria yang tidak mengalami menstruasi sama kali. Kerap, aib akan menstruasi menimbulkan efek negatif yang prevalen dalam masyarakat. Pada film *Blood Moon*, efek negatif tersebut fokus terhadap pengalaman menstruasi atau *menarche* pertama yang dialami oleh anak perempuan yang seringkali merasakan ketakutan atau malu akan fenomena alami yang terjadi pada tubuhnya.

Pipeline produksi dari film *Blood Moon* diketuai oleh produser, kemudian direktor, yang bertanggung jawab atas proses praproduksi, produksi, dan pascaproduksi yang mencakupi proses penulisan skrip, pembuatan *storyboard*, proses animasi yang meliputi *keyframe*, *inbetween*, *cleanup*, dan *color*, dan proses *editing* dan penambahan musik dan efek suara.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi. Sumber: Dokumentasi penulis.

Tujuan dari film *Blood Moon* adalah untuk menyebarkan kesadaran mengenai efek negatif yang diakibatkan topik menstruasi yang dianggap aib. Karakter Heidi dan tema menstruasi pertama pun dipilih setelah melakukan riset kualitatif dengan cara wawancara kepada 5 orang perempuan mengenai pengalaman menstruasi pertama mereka. Berikut adalah hasil dari wawancara tersebut:

Tabel 3.1 Hasil wawancara.

Pertanyaan		Jawaban	Translasi
What was your first experience with period like? (Bagaimana pengalaman menstruasi pertamamu?)	Julie (17)	I woke up on a random school day when i was 8, and I felt a little sick so i went to the bathroom as you do. I used the toilet, noticed I was losing blood, and freaked out. no one had taught me about periods before so i ran to my moms room, woke her up frantically yelling at her to take me to the ER. She then very angrily but calmly explained i was in fact not dying, but having my period.	Saya terbangun pada saat hari sekolah saat saya berumur 8 tahun, dan saya merasa sedikit sakit sehingga saya pergi ke kamar mandi. Saya menggunakan toilet, tersadar saya kehilangan darah, dan mulai panik. Tidak ada yang mengajarkan saya mengenai menstruasi sebetulnya sehingga saya pun lari ke kamar ibu saya, membangunkannya dengan berteriak kepadanya untuk membawa saya ke IGD. Dia kemudian menjelaskan dengan marah namun tenang bahwa saya tidak sedang sekarat, melainkan mengalami menstruasi.
	Valisha (19)	I got it in Jakarta when I was 12, so I didn't know how to use the	Saya mendapatkannya di Jakarta saat saya berumur 12 tahun, jadi saya tidak tau cara

	Softex and spent like half an hour in there before telling Cece there's blood in my undies.	memakai Softex dan menghabiskan kurang lebih setengah jam di dalam sana (kamar mandi) sebelum memberi tau Cece (kakak perempuan) bahwa ada darah di celana dalam saya.
Kayla (21)	I was around 12 and in middle school. I went to pee in my school toilet and saw dark spots in my underwear, thinking it was poo. I was embarrassed. When I got home, I sat alone in the bathroom and found that it was actually blood. I was alone at home and panicked because I didn't know what to do. I ended up waiting for my mom to get home for around an hour.	Saya berumur sekitar 12 tahun dan berada di SMP. Saya pergi untuk buang air kecil di toilet sekolah dan melihat noda gelap pada celana dalam saya yang saya kira adalah tinja. Saya merasa malu. Ketika saya pulang, saya duduk sendirian di kamar mandi dan menemukan bahwa itu sebenarnya adalah darah. Saya sendirian di rumah sehingga saya panik karena tidak tau harus berbuat apa. Akhirnya saya menunggu sekitar satu jam sampai ibu saya pulang.
Fellicia (21)	First got it when I was about 8 and it was terrifying because I was bleeding and I had	Saya pertama kali mendapatkannya saat berumur 8 tahun dan itu sangat menyeramkan karena

	no idea why it was doing that, and I told a teacher who phoned my mother, and she had to explain it to me that I didn't accidentally tear anything and that it was normal.	saya berdarah dan saya tidak mengetahui kenapa, dan saya memberitahukannya kepada guru saya yang kemudian menelpon ibu saya, dan ia harus menjelaskan kepada saya bahwa saya tidak merobek apapun dan bahwa itu (menstruasi) adalah normal.
Desti (22)	I was 11 and I was buying pentol after school, when suddenly a girl from another class told me that there were blood stains on my white skirt and that I was having my period. I was confused at first but luckily she gave me her jacket to cover up until my dad came to pick me up.	Saya berumur 11 tahun dan saya sedang membeli pentol (jajanan) sepulang sekolah, saat kemudian seorang perempuan dari kelas lain memberi tau saya bahwa ada noda darah di rok putih saya dan bahwa saya sedang menstruasi. Pada awalnya saya bingung, namun untungnya ia memberikan saya jaketnya untuk menutupi noda sampai ayah saya datang untuk menjemput saya.

Sumber: Dokumentasi penulis.

Kelima dari mereka memiliki persamaan dalam jawaban mereka dimana mereka menyatakan bahwa mereka bingung dan tidak tau harus berbuat apa setelah melihat darah yang keluar. Hal ini disebabkan karena mereka tidak memiliki informasi ataupun pengetahuan yang cukup mengenai menstruasi, sehingga mereka menjadi takut dan bingung. 2 dari 5 orang berkata bahwa mereka awalnya berpikir

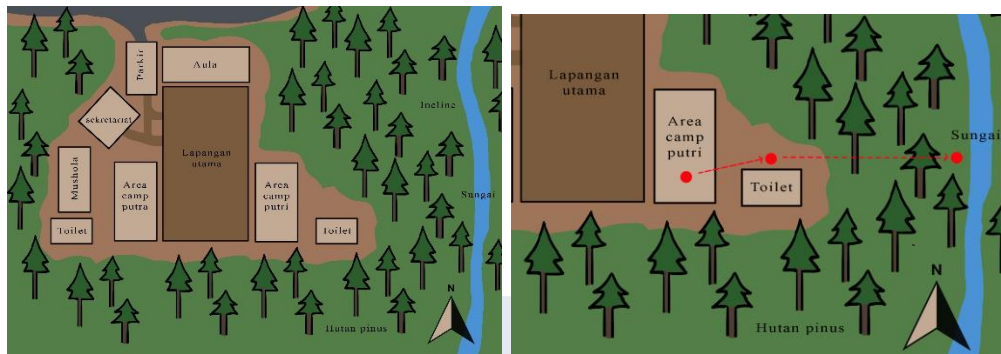
bahwa mereka sedang sakit atau akan meninggal sehingga menimbulkan rasa takut yang mendalam mengenai sesuatu yang normal pada tubuh mereka.

Seiring dengan penulisan cerita *Blood Moon*, riset terhadap karakter dan *environment* dibuat dengan menggunakan referensi lukisan surealisme karya Max Ernst dan M. C. Escher dan mitologi Kuntilanak di Indonesia. Film *Blood Moon* mengambil lokasi pada situs perkemahan di hutan pinus pada malam hari, mengikuti Heidi yang terbangun di tengah malam saat mengalami menstruasi pertamanya. Lokasi hutan pinus dipilih berdasarkan pengalaman pribadi kedua anggota Roomies Production yang mengalami pengalaman menstruasi tidak menyenangkan saat melaksanakan perkemahan Pramuka saat sekolah. Referensi lokasi yang digunakan adalah Bumi Perkemahan Cikole di Lembang, Bandung.



Gambar 3.2 Bumi Perkemahan Cikole. Sumber: Dokumentasi penulis.

Film *Blood Moon* dimulai dengan Heidi yang awalnya terbangun di tendanya pada area *camp* putri. Kemudian, ia beranjak menuju toilet untuk mencuci bercak darah pada bajunya, sebelum berlari ke hutan menuju arah sungai. Pergerakan tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas menggunakan *siteplan* yang sebelumnya telah dibuat sebagai bahan referensi.



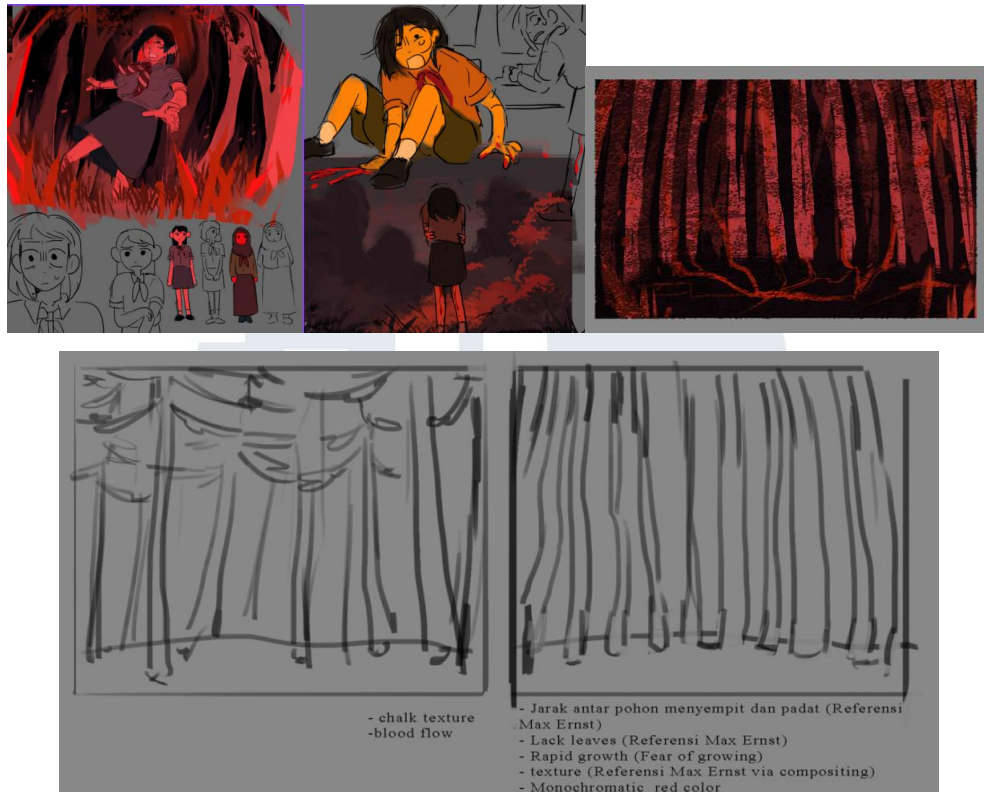
Gambar 3.3 Siteplan film *Blood Moon* dan pergerakan Heidi. Sumber: Dokumentasi penulis.

Dalam perancangan environment film *Blood Moon*, analisis karya dan gaya visual pada Max Ernst dan M.C. Escher dilakukan untuk diaplikasikan pada suasana hutan alam bawah sadar Heidi. Rasa takut yang dialami oleh Max Ernst pada saat ia berjalan di hutan seringkali ia visualisasikan dalam karya-karyanya. Visualisasi ketakutan tersebut menjadi referensi utama dari hutan alam bawah sadar Heidi, yang juga merupakan visualisasi ketakutan yang sedang ia alami terhadap tubuhnya sendiri. Karakteristik yang diambil dari karya-karya Max adalah jarak antar pohon yang menyempit dan padat seperti tembok, kurangnya daun ataupun dahan pada pohon, dan juga tekstur yang kasar.

Warna monokromatik dan bentuk yang tajam juga diambil dari karya-karya M.C. Escher sebagai referensi tambahan. *Environment* yang runcing dan kasar kontras dengan sosok wanita yang lembut memberikan perbedaan bentuk antara latar belakang dan karakter yang merupakan titik utama dalam sebuah gambar, sekaligus menunjukkan karakter yang seolah-olah teropresi oleh dunia sekitarnya. Visual tersebut, ditambahkan dengan suasana hutan yang kini menyerupai tembok yang mengkekang, memberikan kesan seakan-akan Heidi terperangkap dalam pikirannya sendiri.

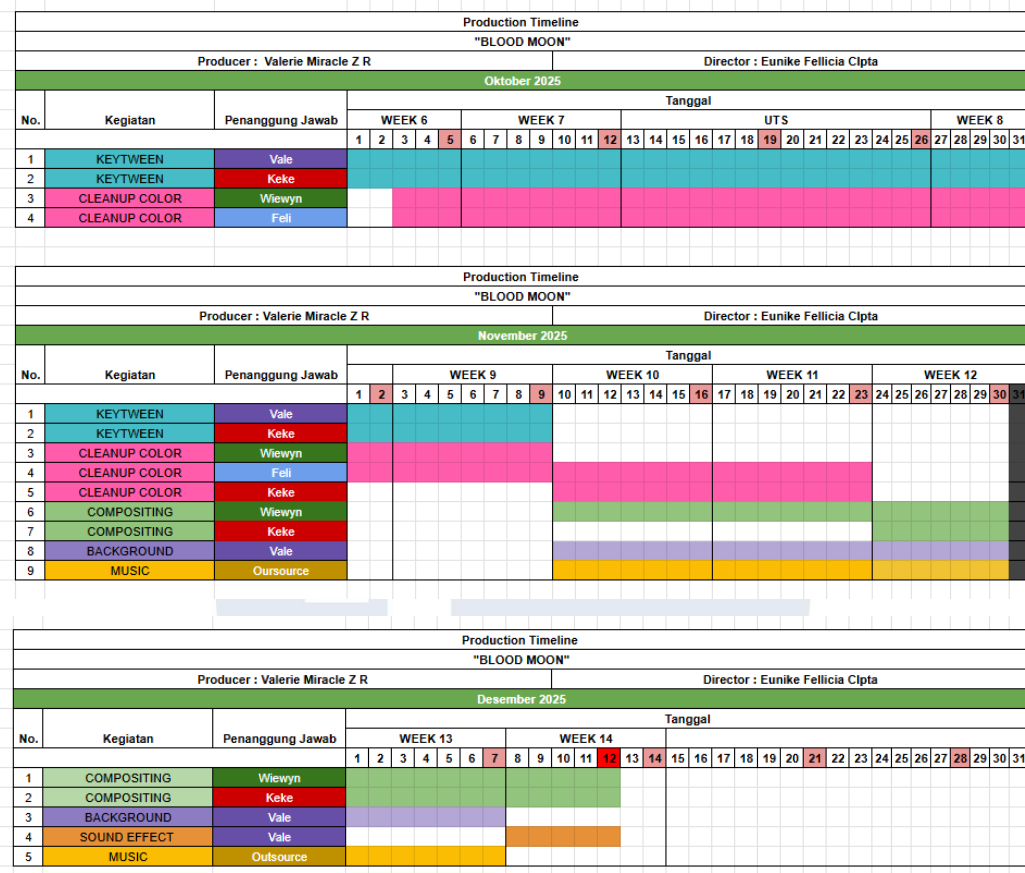
Selain dari referensi yang diambil dari kedua pelukis tersebut, hutan alam bawah sadar Heidi menggunakan warna merah sebagai simbol dari darah menstruasi. Saturasi warna yang tinggi digunakan untuk menunjukkan kontras yang tinggi sehingga memberikan kesan yang tajam, sekaligus untuk memberikan kesan aneh dan tidak nyaman. Pertumbuhan pohon yang cepat menunjukkan aspek dari menstruasi dan pubertas yang menunjukkan pertumbuhan akan diri seorang remaja.

Kecepatan pertumbuhan yang tinggi menjadi visual akan ketakutan remaja akan perubahan tubuh mereka yang drastis dan kehilangan kendali mereka akan pertumbuhan yang mereka alami.



Gambar 3.3 Konsep environment Blood Moon. Sumber: Dokumentasi penulis.

Total *background* yang digunakan dalam film adalah 33 *background* yang berkisar pada 4 adegan. 33 latar belakang tersebut meliputi tempat perkemahan, hutan yang normal, hutan dengan gaya surealis, dan sungai pada waktu malam hari. Proses animasi dan pembuatan latar belakang dilacak menggunakan *spreadsheet tracker* agar sesuai dengan timeline yang sudah dibuat pada fase praproduksi. *Compositing* dilakukan setelah animasi dan latar belakang sudah selesai menggunakan perangkat lunak Adobe After Effect dan Adobe Premiere.



Gambar 3.4 Timeline. Sumber: Dokumentasi penulis.

Proses praproduksi dimulai pada April 2025, dilanjutkan oleh proses produksi yang berkisar sampai pada bulan November, yang kemudian diakhiri oleh proses pascaproduksi yang menghasilkan hasil akhir film pendek animasi pada 12 Desember 2025.