

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Kini semakin marak peringatan akan ancaman terjadinya bencana gempa *megathrust* di Indonesia (CNBC Indonesia, 2025; Kompas.com, 2024). Indonesia merupakan kawasan yang termasuk dalam zona *megathrust* (Widiyantoro et al., 2020). BMKG [@infobmkg] (2025) sendiri menyampaikan bahwa *megathrust* merupakan gempa besar yang diperkirakan memiliki potensi berkekuatan hingga 9 *Skala Richter* yang disebabkan oleh pertemuan dua lempeng tektonik. Gempa yang sangat besar dapat memakan banyak korban jiwa jika tidak adanya persiapan. Terinspirasi dari peringatan-peringatan dan berita-berita yang ada, dibuatlah film animasi pendek yang berjudul *7,6 SR* (2025).

Animasi *7,6 SR* (2025) adalah film animasi pendek yang dibuat oleh MAZI Production. Kisah *7,6 SR* (2025) ini terinspirasi dari pengalaman sutradara sebagai salah satu korban bencana gempa 30 September 2009 di Padang, Sumatera Barat yang berkekuatan 7,6 *Skala Richter*. Animasi ini dibuat berdasarkan tragedi bencana gempa yang telah menimpa banyak korban di Sumatera Barat sebagai peringatan betapa bahayanya gempa. Terlebih pada periode waktu tersebut, banyaknya infrastruktur dan bangunan yang belum berstandar tahan gempa (BPBD Kota Padang, 2019; Wahyudi, 2021).

Animasi *7,6 SR* (2025) sendiri menceritakan sebuah kisah terjadinya gempa dari perspektif tokoh utama anak perempuan yang bernama Mayra, hidup hanya bersama ibunya. Mayra dan ibunya tinggal di lingkungan yang cukup sederhana. Animasi ini menggambarkan hancurnya kehidupan dalam hitungan detik saat bencana terjadi. Lingkungan yang tokoh tinggali sangat mempengaruhi pada keamanan dan kenyamanan kehidupan tokoh. Desain lingkungan yang dibuat menggambarkan kehidupan tokoh utama dan mencerminkan strata sosial yang dimiliki tokoh tersebut.

Environment design merupakan bagian penting dalam film animasi. Proses *environment design* ini berupa perancangan dunia yang akan ditinggali oleh tokoh dalam animasi. *Environment* itu sendiri merupakan ruang tempat tokoh dalam cerita hidup (Ahmad & Sayatman, 2020). Lingkungan tempat tokoh hidup akan sangat

mempengaruhi kehidupan tokoh dan sebaliknya tokoh yang hidup akan mempengaruhi keadaan kehidupan tokohnya. Selain sebagai latar, *environment design* juga menjadi bagian gambaran *three-dimensional character* dari tokoh, emosi, dan suasana cerita.

Melalui riset visual yang ada, penulis ingin menciptakan *environment design* yang dapat menggambarkan latar tempat dan waktu yang sesuai agar dapat menyampaikan cerita dengan baik. Referensi lingkungan di Padang menjadi acuan utama dalam merancang ruang yang berfungsi untuk menyampaikan ide dan gagasan yang dimiliki oleh 7,6 SR (2025). Oleh karena latar belakang tersebut, penulis membuat skripsi penciptaan berjudul “Perancangan *Environment* untuk Mendukung *Three-Dimensional Character* dalam Film Animasi Pendek 7,6 SR”.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Rumusan masalah berdasarkan judul adalah bagaimana merancang *environment* untuk mendukung *three-dimensional character* Ibu dan Mayra dalam film animasi pendek 7,6 SR (2025)?

Penelitian yang penulis bahas akan difokuskan pada fokus masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan berfokus menganalisis *environment design*, terutama interior bagian ruang keluarga dan ruang dapur.
2. Penelitian ini hanya akan membahas penerapan *three-dimensional character* Ibu dan Mayra melalui pemilihan *props* yang juga sesuai dengan *setting* cerita 7,6 SR (2025) dan juga tata ruang (*feng shui*) sebagai pendukung.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang *environment* yang dapat mendukung *three-dimensional character* tokoh Ibu dan Mayra dalam film animasi pendek 7,6 SR (2025). Melalui karya ini, penulis bertujuan menciptakan *environment* yang tidak hanya berfungsi sebagai latar cerita, tetapi juga sebagai media yang dapat menyampaikan emosi, karakter, dan suasana agar lingkungan 7,6 SR (2025) tampak lebih hidup dan *immersive*.