

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, metode penelitian yang data dan hasilnya berupa dan bersifat deskriptif (Leavy & Patricia, 2017). Penulis melakukan pengumpulan data menggunakan teknik pengumpulan data melalui studi literatur. Sumber data primer yang digunakan oleh penulis merupakan data didapatkan dari studi literatur berupa buku dan jurnal mengenai *environment*, *interior design*, *three-dimensional character*, bentuk, dan warna. Sumber data sekunder yang digunakan penulis adalah observasi dari foto dan *Google Street View*.

#### **3.2. OBJEK PENCIPTAAN**

Objek penciptaan karya ini adalah film animasi pendek *7,6 SR* (2025). Animasi ini mengambil inspirasi dari bencana gempa di Padang tahun 2009. Penulis melakukan perancangan *environment* interior ruang keluarga dan dapur yang dapat mendukung penggambaran *three-dimensional character* tokoh Ibu dan Mayra yang tinggal di Kota Padang. *Environment* ini dirancang dengan pendekatan visual yang cukup realistis namun sedikit *stylize*, menyesuaikan dengan *workflow* produksi *hybrid 2D* dan *3D* yang digunakan. *Environment* ini dibentuk sesuai dengan menganalisis dan menggambarkan referensi hasil observasi foto dan juga film animasi ke dalam *setting 7,6 SR* (2025).

##### **3.2.1. Deskripsi Karya**

Animasi *7,6 SR* (2025) merupakan sebuah film animasi pendek fiksi dengan total durasi kurang lebih 7 menit. Animasi *7,6 SR* (2025) memiliki tema gempa dan kehilangan. Genre dari film animasi pendek fiksi ini adalah drama dan tragedi. Secara singkat animasi ini menceritakan sebuah kisah seorang gadis kecil bernama Mayra dan ibunya hidup dan tinggal bersama di Padang, lalu tertimpa tragedi gempa pada tahun 2009. Format produksi yang digunakan pada film animasi pendek ini adalah *hybrid*, campuran *2D* dan *3D*. Dalam pembuatan animasi ini,

digunakan metode *2D frame by frame* untuk animasi karakter dan *vfx*, lalu *2D motion graphic*, beberapa *2D background*, dan juga penggunaan *3D background*. Resolusi dari animasi ini adalah gabungan *2560x1440 pixel* dan *2160x1440 pixel*, dengan *frame rate 24 fps*.

### 3.2.2. Konsep Karya

Film animasi pendek *7,6 SR (2025)* ini merupakan film yang membahas mengenai isu bencana alam yang dapat menimpa kapan saja. Tema utama yang diangkat dalam film ini merupakan bencana gempa dan kehilangan. Hal ini ditunjukkan dengan kontras yang diperlihatkan dari perbedaan saat sebelum dan sesudah terjadi gempa. Dalam *environment* rumah Ibunya Mayra dan Mayra sengaja dibuat sedemikian rupa agar terlihat seperti rumah menengah ke bawah yang barang-barangnya banyak yang dijual sejak suaminya telah tiada. Dalam pembuatan karya film animasi pendek ini, penulis mendapatkan beragam referensi sebagai inspirasi dalam pembuatan karya ini.



Gambar 3.1 Referensi keseluruhan suasana  
(Sumber: *Look Back (2024)*, *Dan da Dan (2024)*)

Referensi dan inspirasi keseluruhan suasananya terinspirasi dari beberapa karya, seperti *Look Back (2024)* dan *Dan da Dan (2024)* spesifik pada episode 7. Dari aspek, kamera *angle*, *shot*, warna hingga *overall* dari *looks* dan juga komposisi dari kedua anime tersebut dijadikan inspirasi dalam pembuatan *7,6 SR (2025)*. Kedua animasi tersebut juga menjadi inspirasi dalam pembuatan *pacing* yang bagus dan nyaman, tidak terlalu cepat atau kelambatan. Dari segi warna *Look Back (2024)* digunakan sebagai acuan untuk *shot opening* dan *ending* dalam *7,6 SR (2025)*. Terutama untuk *end credit*, sutradara penulis berusaha menyampaikan visual yang konsepnya sama dengan *end credit Look Back (2024)*.



Gambar 3.2 Referensi visual untuk scene 2 buku cerita  
(Sumber: *Genshin Impact*, 2020; *Wuthering Waves*, 2024)

Kemudian referensi visual yang digunakan terakhir, yaitu animasi *teaser* dari *Genshin Impact* (2020) dan *Wuthering Waves* (2024) sebagai inspirasi utama pada *scene 2* animasi 7,6 SR (2025). *Scene 2* dalam animasi 7,6 SR (2025) merupakan *scene* yang menceritakan isi buku cerita anak. Dalam *scene 2* ini terbagi menjadi tiga fase, yaitu pengenalan, konflik, dan resolusi. Pada fase awal sebelum serigala menyerang yang merupakan konflik dalam buku cerita anak ini. Pada pembuatan fase awal ini penulis terinspirasi dari *artstyle teaser* Klee yang merupakan salah satu karakter *Genshin Impact* (2020) yang konsep visualnya membawa suasana buku cerita dan imajinasi anak-anak. Dalam *art style* ini, penggunaan warna yang *vibrant*, tekstur garisnya yang agak *sketchy* sehingga dapat terlihat lebih *stylize*, dan *line art* putih seperti *cut out* menjadi perhatian dan dicatat sebagai poin penting yang harus diterapkan pada fase awal *scene 2*. Pada fase saat terjadinya konflik, penulis lalu terinspirasi menggunakan teknik pewarnaan seperti pada *teaser* dari *Wuthering Waves* (2024) yang cenderung menggunakan warna merah sebagai kontras dari sebelum datang masalah.

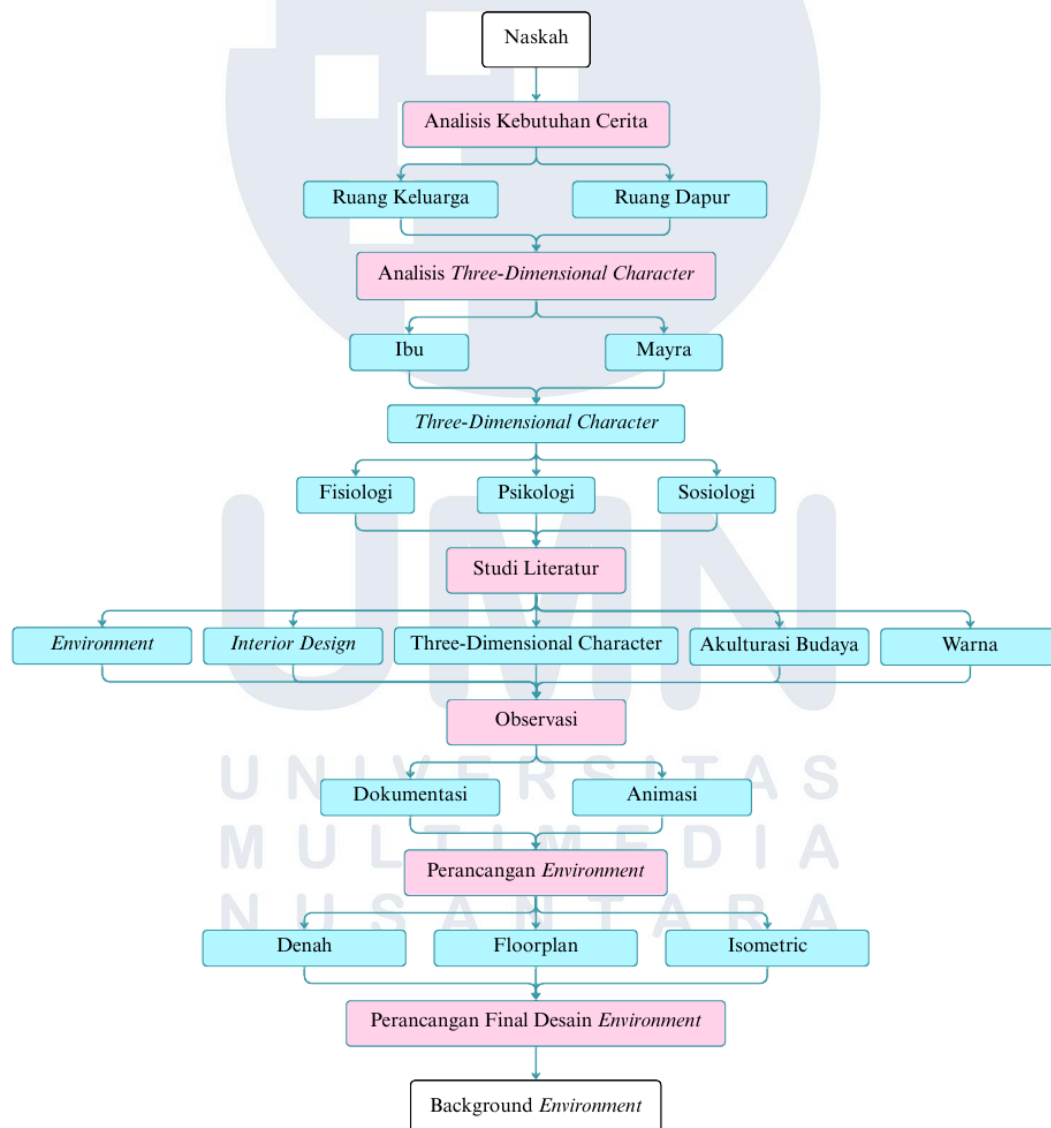


Gambar 3.3 Referensi art style tekstur 3D  
(Sumber: *Arcane*, 2021)

Dalam pembuatan *3D background environment*, *Arcane* (2021) menjadi referensi dan inspirasi yang digunakan. Referensi yang diambil, yaitu pada bagian

tekstur *stylize 3D* yang digunakan dalam animasinya sehingga visual *3D* lebih nampak seperti *2D*. Penggunaan teknik *painting* sangat berguna dalam pembuatan tekstur *3D* seperti *Arcane* (2021). Untuk membuat tampak *2D* dalam *3D*, penulis membuat tekstur dengan menggunakan gabungan *cell shading* dan *painting*. *Arcane* (2021) sendiri dapat mencapai *3D stylize* seperti itu dengan cara menggambarkan *lighting* dan *shading* secara manual pada tekstur, sehingga *3D* nya terlihat seperti *2D* walaupun bukan.

### 3.2.3. Tahapan Kerja



Gambar 3.4 Bagan tahapan kerja environment  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Dalam pembuatan karya animasi 7,6 SR (2025) ini, penulis berperan bukan hanya sebagai *environment designer*, tetapi juga sebagai *2D environment artist* yang bertugas untuk membuat *background final* yang digunakan dalam animasi ini. Berikut merupakan penjelasan dari bagan tahapan kerja di atas yang dilakukan penulis sebagai *environment designer* dalam pembuatan animasi 7,6 SR (2025).

**a. Mempelajari Skrip**

Dalam proses perancangan pembuatan *environment design* penulis memulai dari memahami ide dan poin-poin penting dari naskah skrip yang sudah dibuat. Dari naskah ini, dapat disimpulkan bahwa tujuan yang perlu dicapai, yaitu untuk membentuk *environment* untuk sebuah keluarga yang tinggal di Kota Padang. Lokasi ini ditentukan sebagai pedoman dan acuan karena cerita 7,6 SR (2025) diangkat dan terinspirasi dari pengalaman dan kejadian bencana gempa yang pernah terjadi di Padang pada tahun 2009. Selain itu, untuk mendukung tema cerita, penulis meletakkan posisi rumah di dekat pantai/laut sehingga memudahkan jika dalam skenario terdapat adegan tsunami. Berdasarkan skrip, tempat tinggal yang diperlukan adalah rumah sederhana dengan ruang keluarga, ruang kamar, toilet, dan ruang dapur. Lalu, diperlukannya ada meja yang cukup besar untuk tokoh ibu dan anak berlindung di bawahnya saat gempa terjadi. Untuk penulisan fokus yang akan hanya akan membahas mengenai *environment* di interior ruang keluarga dan ruang dapur.

**b. Analisis *three-dimensional character* Ibu dan Mayra**

Dalam merancang *environment design*, penting untuk menganalisis *three-dimensional character* tokoh-tokoh yang akan tinggal di dalam lingkungan tersebut. Tokoh-tokoh dalam 7,6 SR (2025) yang penulis akan analisis adalah tokoh Mayra dan Ibu Mayra. Penulis menganalisis dan melakukan *breakdown* poin-poin penting yang perlu diperhatikan dari *three-dimensional character* masing-masing tokoh sehingga dapat menyampaikan cerita dengan baik.





## IBU

F,32

### Fisiologi:

Seorang ibu dengan rambut hitam panjang yang digerai dan wajahnya yang lembut. Dirinya mengenakan pakaian rumah sederhana, biasanya kaos longgar dan celana pendek, atau terkadang daster.

### Psikologi:

Seorang ibu yang lembut, sabar, kuat dan penuh dengan kasih sayang, maupun memiliki beban yang dirinya tidak tunjukkan kepada Mayra. Memiliki anak satu-satunya membuat dirinya sangat sayang dan akan melakukan apapun demi Mayra.

### Sosiologi:

Tinggal di lingkungan Padang kota, dengan tetangga yang mengenalnya sebagai sosok ibu yang sabar dan pekerja keras. Namun tidak terlalu banyak berinteraksi dengan orang luar karena kesibukannya di rumah membesarkan Mayra.

*Gambar 3.5 Three-dimensional character Ibu  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)*

Dalam melakukan *breakdown* tokoh ibunya Mayra, penulis menemukan beberapa poin penting yang perlu ditekankan untuk merancang *environment* yang sesuai. Secara psikologi, tokoh ibu ini memiliki sifat-sifat lembut, sabar, kuat, penuh kasih sayang, tenang, rela berkorban demi anaknya, suka berhemat, suka rapi dan rajin menabung. Kemudian secara sosiologi, tinggal di lingkungan Kota Padang dan memiliki kondisi ekonomi menengah ke bawah. Oleh karena itu, secara fisiologi, tokoh ini tidak terlalu memperhatikan penampilan dirinya dan lebih mengutamakan kebutuhan anaknya.



## MAYRA (arti terang dan harapan)

F,5

### Fisiologi:

Seorang anak perempuan dengan rambut dikuncir 2 diatas bahu. Kulitnya yang agak sawo matang dan dengan mata yang besar. Menggunakan baju yang kebesaran dan celana pendek.

### Psikologi:

Dirinya adalah anak yang polos, ceria, dan penyayang, setidaknya di keluarganya. Sedangkan sedikit pemalu dengan orang luar. Umurnya yang masih 5 tahun membuat dirinya penasaran akan banyak hal. Namun umur dan kepolosan Mayra membuat dirinya tidak dapat memahami konsep yang dalam, terutama mengenai kepergian dan kematian.

### Sosiologi:

Mayra berasal dari keluarga sederhana yang tinggal di Padang. Meskipun kehidupannya yang sederhana, hubungan dirinya dengan ibunya sangat erat. Dirinya terbilang malu karena baru bersosialisasi dengan orang luar dan temannya disekolah. Hal ini membuat persepsi Mayra kepada orang luar rumahnya masih asing.

*Gambar 3.6 Three-dimensional character Mayra  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)*

Selain tokoh ibu, penulis juga melakukan *breakdown* pada Mayra anak dari ibu diatas (gambar 3.6). Penulis menemukan beberapa poin penting dari *three-dimensional character* Mayra yang perlu ditekankan untuk merancang *environment* yang sesuai. Secara psikologi, tokoh Mayra ini merupakan anak yang polos, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, ceria, penyayang, namun sedikit pemalu. Kemudian secara sosiologi, tinggal di lingkungan yang sama dengan ibunya, yaitu Kota Padang dan memiliki kondisi ekonomi menengah ke bawah. Namun, secara fisiologi, tokoh ini sebenarnya tidak terlalu memperhatikan penampilan dirinya dan hidup sederhana mengikuti ibunya, tetapi lebih penasaran dengan hal baru.

#### c. Studi Literatur dan Observasi

Pada tahap ini, penulis melakukan pencarian studi literatur *environment*, *interior design*, warna, serta budaya *Chinese* dan Minang (Padang), seperti yang telah dituliskan pada bab dua landasan penciptaan. Dari studi literatur yang ditemukan, penulis menemukan bahwa cara hidup masyarakat di Padang tidak jauh berbeda dari kehidupan di wilayah Indonesia lainnya. Namun, benar adanya beberapa perbedaan terjadi di Padang, seperti adanya akulturasi budaya antara etnis *Tionghoa* (*Chinese*) dan juga etnis Minang (Padang). Perbedaan dengan wilayah lain yang paling mudah ditemukan adalah perbedaan bahasa dan dialek. Etnis Minang menggunakan Bahasa Minangkabau, sedangkan etnis *Tionghoa* menggunakan Bahasa Mandarin. Namun, pengecualian untuk etnis *Tionghoa* Peranakan yang mulai menggunakan bahasa lokal tempat tinggalnya, yaitu Bahasa Minang dan juga Bahasa Indonesia.

Selain melakukan studi literatur, penulis mulai melakukan riset dan observasi yang lebih mendalam dengan mencari referensi-referensi daerah Kota Padang di Sumatera Barat pada tahun 2009. Latar tempat dan latar waktu yang menjadi acuan referensi dalam pembuatan animasi 7,6 SR (2025) mengambil latar di Kota Padang tahun 2009 karena animasi ini ingin

membawakan kembali peristiwa 7,6 *Skala Richter* sebagai peringatan mengenai bahayanya gempa.



Gambar 3.7 Moodboard awal keseluruhan environment  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Dalam melakukan riset, penulis juga melakukan observasi pada foto-foto masa kecil sutradara yang pernah mengalami secara langsung kejadian gempa berskala 7,6 *Skala Richter* di Padang. Setelah menetapkan suasana yang ingin dicapai, penulis mulai mencari referensi yang lebih detail dan mencari foto-foto lokasi untuk mengobservasi dan memastikan detail-detail kecil. Berikut ditemukan oleh penulis foto-foto yang telah dikumpulkan dan dijadikan satu *moodboard* yang menjabarkan referensi properti-properti apa saja yang akan masuk dalam rancangan desain interior rumah keluarga Ibu dan Mayra.



Gambar 3.8 Moodboard interior ruang keluarga  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Dalam proses merancang interior ruang keluarga, penulis membuat *moodboard* dari foto-foto nyata sebagai referensi *furniture* yang akan dibuat dalam rancangan. Berikut dapat dilihat pada gambar 3.8, terdapat barang-



barang tua, seperti TV, pigura, kalender, stiker, dan banyak hal lainnya. Detail-detail kecil yang penulis temukan, seperti barang-barang yang terlihat tua atau barang yang mahal sering kali diwariskan pada anak-anaknya, sehingga pasangan muda sering menerima bantuan baik dari orang tua mereka sendiri maupun kerabat dan rekan-rekan mereka. Hal tersebut dapat terjadi karena orang yang memberi telah merasa cukup dan tidak memerlukan barang tersebut lagi atau orang yang memberi ingin membuang tapi merasa sayang kalau dibuang sehingga barang tersebut diberikan secara cuma-cuma pada orang lain.



Gambar 3. 9 Moodboard interior ruang dapur  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Pada perancangan interior ruang dapur, penulis menemukan banyak benda-benda furniture yang sudah cukup tua, seperti adanya guci galon, kain lap, hiasan di tembok, piring, kursi, lemari, kulkas, dan lain-lainnya. Terdapat penggunaan keramik untuk bagian *kitchen sink* dan juga adanya barang-barang lain dibawah meja *kitchen sink*.



Gambar 3.10 Dokumentasi kejadian gempa di Padang  
(Sumber: (Tribun Padang Official, 2022))

Selain itu, penulis juga mencari melalui dokumentasi berita di *YouTube* mengenai kejadian gempa tersebut. Penulis menemukan bahwa

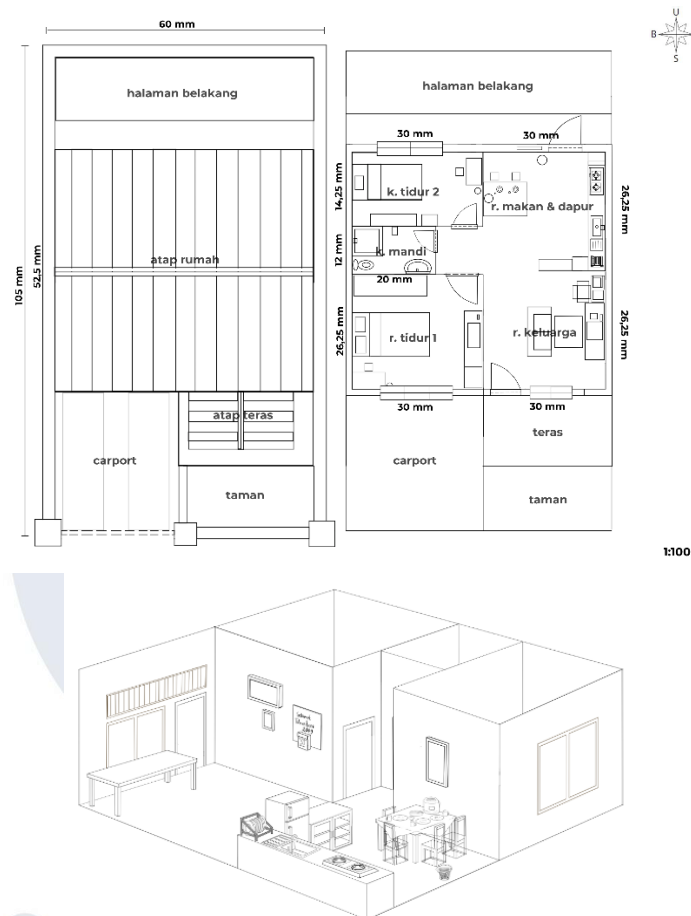
banyak sekali bangunan pada tahun itu masih belum berstandar gempa sehingga menimbulkan banyak korban saat gempa berskala 7,6 *Skala Richter* mengguncang Kota Padang, Sumatera Barat.



Gambar 3.11 Moodboard referensi ruang keluarga dan ruang dapur dalam animasi (Sumber: *K-On!*, 2009; *Tokyo Magnitude 8.0*, 2009; *Wolf Children*, 2012; *A Lull in the Sea*, 2013; *Maquia: When the Promised Flower Blooms*, 2018; *Spy x Family*, 2022; *Dan da Dan*, 2024)

Tidak hanya melakukan observasi terhadap referensi dokumentasi dunia nyata, penulis juga melakukan observasi terhadap referensi dari beragam anime. Penulis melakukan observasi terhadap anime-anime pada gambar 3.11. Dari observasi yang dilakukan, penulis menemukan bahwa secara keseluruhan ruang keluarga merupakan ruang yang memiliki kecenderungan penggambaran *three-dimensional character* yang tercampur. Hal yang dimaksud penulis, yaitu *three-dimensional character* beragam tokoh muncul dalam ruangan tersebut, sehingga cenderung lebih sedikit *three-dimensional character* salah satu tokoh saja yang dominan. Penulis menemukan adanya beberapa sentuhan personal pada ruang keluarga tergantung dari kebiasaan hidup tokoh yang tinggal di ruang tersebut. Begitu juga dengan ruang dapur, kecenderungan barang yang ada dalam ruangan tersebut sudah disesuaikan dengan tiap tokoh yang beraktivitas dan menggunakan ruangan tersebut, baik dari segi pemilihan tata letak, warna, dan *props*.

d. Membuat desain konsep *environment*



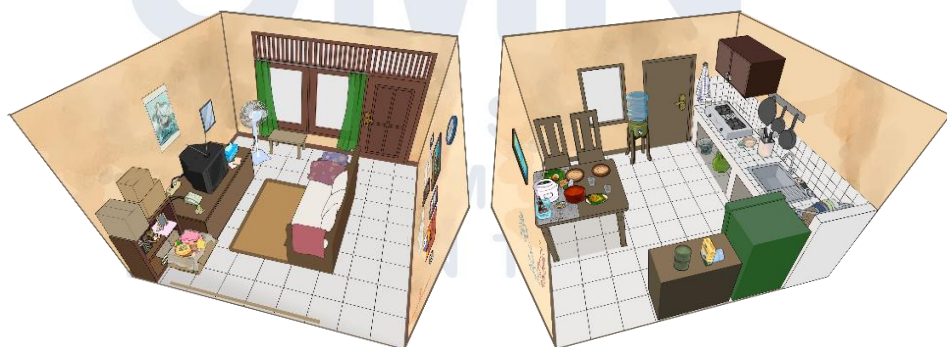
Gambar 3.12 Denah dan floorplan rumah Ibu dan Mayra  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Dalam pembuatan *environment design*, selain mempertimbangkan *three-dimensional character*, penulis juga mempertimbangkan sesuai kebutuhan naskah sehingga bentuk *floorplan* dibuat sedemikian rupa. Hal ini juga telah mempertimbangkan dengan referensi di dunia nyata dan juga studi literatur. Beberapa letak barang yang awalnya mau diletakkan berdasarkan referensi dunia nyata, tetapi karena kebutuhan cerita tata letak tersebut terpaksa perlu dipindah dan menyesuaikan naskah tanpa mengubah makna *three-dimensional character* dalam desain interiornya. Desain konsep yang dibuat ini dalam bentuk 2D dengan menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*.



Gambar 3.13 Desain *environment interior* keseluruhan awal rumah Ibu dan Mayra  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Salah satu tahapan yang dilakukan oleh penulis adalah membuat denah rumah awal (gambar 3.12). Di sini penulis telah mengaplikasikan kebutuhan utama dari cerita dan juga memperhatikan konsep karakter awal yang telah didesain oleh *character designer*. *environment design* mulai dari *isometric* keseluruhan rumah, *props*, *floorplan* ruang keluarga, dan *floorplan* ruang dapur. Untuk membuat seluruh *environment*, penulis telah mempertimbangkan antara kebutuhan skrip dan juga perbandingan dengan dunia nyata sehingga tidak terlalu melenceng dari kenyataan dan menghilangkan sifat realistis dari cerita yang diangkat.



Gambar 3.14 Desain final *environment* ruang keluarga dan dapur  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)



e. Membuat *background 2D* dan *3D Environment* dan tambahan *props 2D*



Gambar 3.15 Modelling hingga texturing dan lighting 3D environment background  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Dalam pembuatan *environment* interior rumah 3D yang digunakan sebagai *background* dalam animasinya, dimulai dari tahap *layouting* lalu dilanjutkan dengan tahap *modelling*, *texturing*, dan *lighting*. Seluruh *environment* dalam bentuk 3D pada 7,6 SR (2025) dibuat dengan aplikasi Blender. Tahap *modelling* ini dilakukan dengan membuat 3D model *environment* berdasarkan *floorplan 2D* yang sudah dibuat. Lalu dilanjutkan dengan membuat *texture* dan *lighting* pada 3D model yang sudah selesai dibuat.





Gambar 3.16 Background scene 4 shot 1  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Berikutnya, penulis menambahkan aset 2D dengan menggambarkannya diatas hasil 3D render yang akan dijadikan *background shot* yang diperlukan. Penulis membuat tambahan 2D objek dalam *background* ini menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*. Setelah 2D objek selesai ditambahkan, maka tahap selanjutnya adalah melakukan asistensi pada sutradara lalu mengumpulkan asetnya dan diberikan kepada *compositor* untuk dilakukan tahapan *compositing* (penggabungan aset animasi dan *background*).

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA