

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

7,6 SR merupakan film animasi pendek yang mengambil latar berdasarkan tragedi gempa yang terjadi di Padang pada tahun 2009. Film ini terinspirasi dari kejadian nyata, kemudian dibalut dengan cerita fiksi agar mudah untuk menyampaikan pesan yang tersirat. *7,6 SR* mengisahkan seorang anak perempuan bernama Mayra yang hidup dengan sederhana dan bahagia bersama ibunya. Namun, kebahagiaan Mayra seketika hancur karena rumahnya terkena gempa hingga menewaskan ibunya. Mayra yang terluka harus menerima situasi dimana ia tidak bisa menemukan ibunya, namun harus bertahan hidup dari ancaman tsunami yang akan datang dari informasi penduduk.

Kondisi tokoh Mayra menjadi dasar penulis dalam menjalani penelitian mengenai perancangan dan perkembangan sebuah karakter. Dalam penelitian ini, penulis berperan sebagai *Character Designer* yang bertanggung jawab dalam terbentuknya setiap karakter pada latar cerita *7,6 SR*.

Proses perancangan karakter Mayra bermula dari pemahaman *Design Character* yang mencakup teori prinsip dasar dalam pembuatan karakter. Dalam buku Desain karakter tokoh animasi yang ditulis oleh Dr. Mars Caroline (2023), *Design Character* merupakan proses dalam menciptakan tokoh visual yang memiliki kepribadian, latar belakang, motivasi, nilai, dan sifat yang berkaitan dengan alur cerita. Sebuah karakter harus mampu menarik perhatian audiens melalui penampilan, perilaku, sosial, dan peran dalam cerita.

Dalam pembuatan karakter, terdapat konsep *3 Dimensional Character*. Menurut Lajos Egri (1946) sebuah karakter dibangun dengan 3 dimensi yaitu fisiologis, sosiologis, dan psikologis. Masing-masing dimensi ini memiliki peran penting dalam menguatkan tokoh pada karya agar tidak hanya dipahami dari penampilan luar, namun juga dari segi kepribadiannya.

Perkembangan karakter Mayra dalam cerita *7,6 SR* dapat terlihat dari pendekatan *3 Act Structure*. Struktur ini dibagi menjadi 3 babak, yaitu babak cerita awal, Tengah, dan akhir dimana setiap bagian harus saling terhubung dan mengarahkan pada puncak emosional. (Khairunnisa, 2022). Perancangan dan

perkembangan tokoh Mayra dianalisis untuk menunjukkan bagaimana perubahan tokoh terjadi, ketika ada tragedi gempa yang telah merenggut ibunya dan kehidupannya yang indah. Penulis berharap penelitian ini dapat memberi kontribusi dalam bidang animasi, khususnya mengenai perancangan dan perkembangan karakter utama dalam alur cerita.

1.1. RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Berdasar latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan penelitian ini adalah:

Bagaimana Perancangan Visualisasi Perkembangan Karakter Mayra Dalam Film Animasi *7,6 SR*?

Agar penelitian terarah, fokus dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada Mayra selaku tokoh utama dalam film animasi pendek *7,6 SR*.
2. Proses merancang karakter Mayra dengan menggunakan aspek 3 dimensional karakter
3. Penelitian ini hanya berfokus bagaimana perubahan Mayra dalam 2 act saja yaitu sebelum gempa (babak awal) dan setelah gempa terjadi (babak akhir).

1.2. TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan penelitian ini dibuat untuk meninjau proses perancangan dan perkembangan karakter Mayra dengan penggunaan teori dasar desain karakter dan aspek 3 Dimensional Character. Analisis ini bertujuan untuk memberi pemahaman lebih terhadap pembaca mengenai perbedaan tokoh sebelum dan sesudah tragedi gempa terjadi, terutama pada perubahan Mayra akibat dari kehilangan ibunya dalam film animasi pendek *7,6 SR*.