

sehingga mampu meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap potensi gempa *megathrust* di Indonesia.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 DIGITAL COMPOSITING

Digital compositing adalah sebuah proses tahap penggabungan berbagai *asset visual* yang berbeda menjadi satu kesatuan *scene* yang indah. Tujuan dari tahapan *digital compositing* dalam sebuah produksi animasi adalah untuk menciptakan sebuah ilusi bahwa semua *asset visual* tersebut berada dalam satu ruang *visual* yang sama. Menurut Wright, S. (2024), *digital compositing* adalah sebuah seni dan sains dari menyatukan beberapa elemen *visual* yang berbeda sumber menjadi satu kesatuan gambar yang dapat membangkitkan emosi tertentu pada penonton.

2.2 DEPTH OF FIELD

Depth of field adalah sebuah istilah untuk fenomena optik yang menunjukkan rentang dalam sebuah jarak tertentu dari titik fokus. Menurut Wright, S. (2024), *depth of field* adalah sebuah efek optik yang hanya muncul ketika sebagian area dalam gambar terlihat tajam, sedangkan area lain terlihat *defocused*. Efek *depth of field* juga muncul karena adanya sebuah perbedaan jarak fokus pada lensa terhadap suatu objek. Dalam animasi pendek 7,6 SR (2025), penulis menggunakan teknik *depth of field* untuk mengarahkan atensi dan emosi penonton kepada suatu subjek atau objek yang ingin difokuskan.

2.3 SHADOW

Shadow adalah sebuah detail *visual* yang sangat penting dalam sebuah film atau animasi karena secara langsung berguna untuk memberitahukan posisi cahaya dari suatu *scene*. Menurut Brinkmann (2008), bayangan adalah sebuah faktor yang sangat penting untuk menambahkan realisme *visual* dalam sebuah animasi. Tanpa

bayangan yang *proper* dalam sebuah film animasi, hasil dari *digital compositing* tersebut akan dianggap tidak realistis dan tidak masuk akal (Wright, S. 2024).

2.4 LIGHTING

Lighting atau pencahayaan adalah salah satu elemen yang paling mendasar tetapi juga sangat penting dalam produksi film maupun animasi. *Lighting* mempunyai peran untuk memastikan bahwa setiap *scene* dalam film atau animasi memiliki pencahayaan yang baik dan konsisten. Menurut Millerson & Owen (2012), *lighting* juga adalah sebuah kunci untuk membuat *mood*, *atmospher*, dan kedalaman visual dalam sebuah cerita. Misalnya seperti dapat menimbulkan rasa sedih dan kehilangan melalui latar pencahayaan yang redup, sementara pencahayaan yang hangat dan terang dapat menimbulkan rasa aman dan harapan.

2.5 CAMERA MOVEMENT

Camera movement adalah sebuah teknik sinematik yang bertujuan untuk menonjolkan narasi cerita supaya penonton dapat menyerap informasi visual di dalam film. Menurut Bordwell & Thompson (2020), *camera movement* dapat membentuk persepsi mata penonton soal ruang sinematik dan dapat mengarahkan perhatian penonton terhadap narasi yang tersirat dalam cerita melalui *camera movement*. Penggunaan gerakan kamera yang dinamis juga dapat membuat penonton merasa seolah ikut “terguncang” dalam peristiwa yang sedang terjadi dalam narasi.

2.6 EMOSI DALAM FILM DAN ANIMASI

Untuk menyampaikan narasi cerita, film dan animasi juga dapat menjadi medium ekspresif yang dapat berfungsi untuk menyampaikan emosi kepada penonton. Menurut Plantinga, C. (2009), film dan animasi dapat disebut sebagai mesin emosi yang bekerja sebagai pengantar emosi kepada penonton melalui penggabungan

dengan narasi, visual, dan suara. Dari sisi psikologi, stimulus tersebut diberikan dengan mempertimbangkan teori emosi dari James-Lange, melalui Northoff (2012) yang menyatakan bahwa emosi merupakan bagaimana otak mengidentifikasi sebuah stimulus fisiologis. Dalam animasi pendek *7,6 SR* (2025), stimulus disajikan dalam bentuk visual yang diperkuat dengan *depth*, *lighting*, dan *camera movement*.

Tan (1996), juga memperkuat teori ini dengan menjelaskan bahwa emosi penonton dapat muncul bukan hanya karena identifikasi terhadap sebuah tokoh karakter, tetapi juga karena atmosfer yang imersif terhadap bentuk visual. Selain itu, didukung juga dengan alur yang dirancang melalui *storyboard*, stimulus yang diberikan selama proses *digital compositing* berharap dapat membuat penonton merasa empati kepada situasi dalam cerita tersebut.

2.7 PEMBANGUNAN ATMOSFER DALAM ANIMASI

Atmosfer dalam film dan animasi dapat tercipta karena adanya suatu kualitas emosional yang tersampaikan dari seluruh keseluruhan elemen dalam sebuah adegan. Menurut Tan (1996), sebuah film dan animasi dapat menciptakan perasaan takut dan *alarming* melalui penggambaran dunia fiksi yang terasa dekat dengan realitas. Selain itu, Tan (1996) juga menyatakan bahwa pembangunan atmosfer adalah sebuah elemen penting karena dapat dihasilkan melalui emosi yang kemudian akan mempengaruhi *mood* penonton. Dalam kasus film animasi pendek *7,6 SR* (2025), atmosfer yang ingin dibangun adalah atmosfer mencekam. Teori ini didukung juga oleh Vorderer, Wulff, dan Friedrichsen (1996) menggunakan konsep *suspense* bahwa atmosfer mencekam dalam film animasi tidak hanya terbentuk dari satu emosi, melainkan gabungan dari beberapa emosi seperti takut, khawatir, cemas, bingung, *shock*, dan rasa terancam yang dialami oleh tokoh.