

### 3. METODE PENCIPTAAN

#### 3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam laporan ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data yang bersifat kualitatif dengan pendekatan praktik berbasis penciptaan. Menurut Anggito, A. & Setiawan, J. (2018), penelitian kualitatif tidak menggunakan statistik, melainkan melakukan pengumpulan data, data, analisis, dan kemudian di interpretasikan.

#### 3.2. OBJEK PENCIPTAAN

##### 3.2.1 DESKRIPSI KARYA

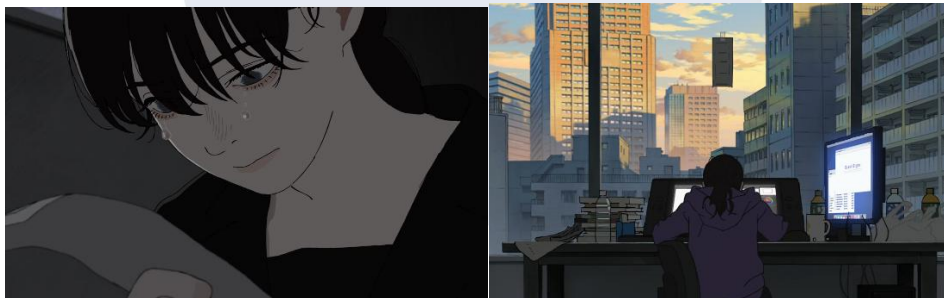
7,6 SR (2025) adalah sebuah film animasi pendek karya MAZI Production yang menceritakan soal keluarga ibu dan anak di tengah tragedi gempa yang terjadi di Sumatera Barat pada tahun 2009 yang lalu. Film animasi pendek 7,6 SR (2025) terinspirasi oleh pengalaman gempa yang nyata dari *director* MAZI Production. Format pengerjaan animasi 7,6 SR (2025) menggunakan metode animasi *hybrid*, yaitu pencampuran antara 2D dan 3D. MAZI Production menggunakan animasi 2D untuk animasi dan *VFX*, sedangkan 3D digunakan pada bagian *background*. Pengerjaan animasi 2D menggunakan software *ToonBoom*, sedangkan bagian 3D menggunakan software *Blender*. Kemudian setelah semua aset sudah tersedia, akan dibagikan kepada penulis sebagai *compositor* untuk dilakukan proses *digital compositing* menggunakan software *Adobe After Effects*. Aspek rasio untuk animasi ini adalah 6:18 dengan resolusi campuran antara 2560x1440 *pixel* dan 2160x1440 *pixel*.

##### 3.2.2 KONSEP KARYA

Film animasi pendek 7,6 SR (2025) ini merupakan karya yang mengangkat isu bencana alam gempa yang terjadi di Sumatera Barat pada tahun 2009. Salah satu tujuan utama dari pembuatan film animasi pendek 7,6 SR (2025) ini adalah karena MAZI Production ingin mengingatkan bahwa gempa bumi bisa terjadi kapan saja.

Terutama dengan adanya berita tentang gempa *megathrust* yang mengancam Indonesia. Film animasi pendek *7,6 SR* (2025) mempunyai karakter utama yang bernama Mayra, seorang anak kecil perempuan yang masih berumur 5 tahun. Mayra tinggal di kota Padang dengan bahagia bersama ibunya, mereka hanya keluarga biasa yang menjalani kesehariannya dengan normal. Tetapi pada suatu saat terjadilah gempa berkekuatan *7,6 SR* yang kemudian menghancurkan kehidupan Mayra.

*Digital compositing* dalam produksi film animasi pendek *7,6 SR* (2025) mempunyai peran yang sangat penting, karena penulis diwajibkan untuk membuat seluruh *scene* gempa untuk terlihat seperti kejadian nyata. Maka dari itu, penulis melakukan berbagai riset sebelum memulai *digital compositing* perihal kejadian gempa yang sebenarnya terjadi itu seperti apa.

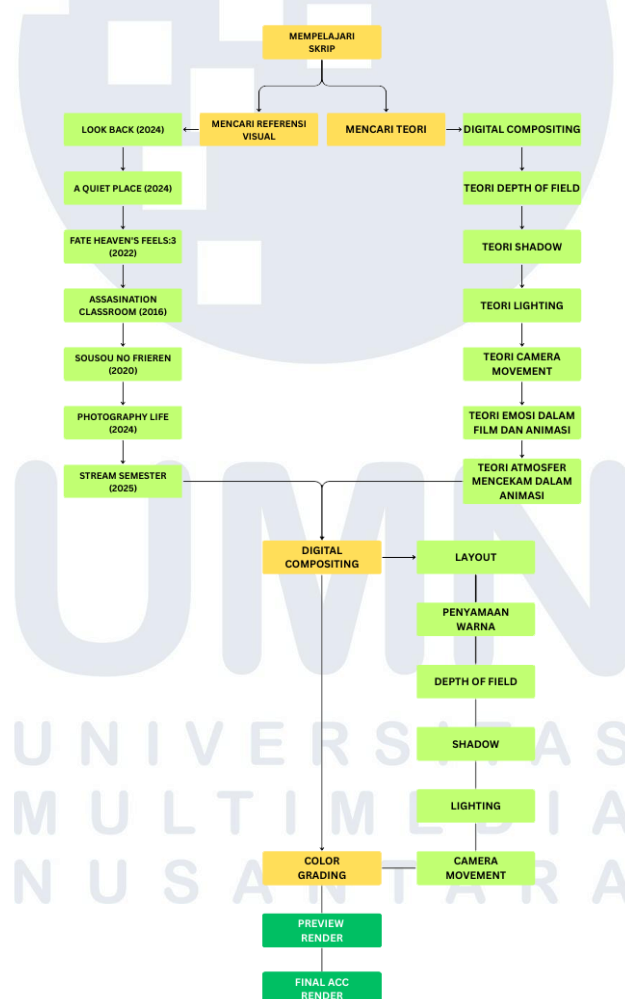


Gambar 3.1 Referensi style animasi  
(Sumber: *Look Back*, 2024)

Film animasi pendek *7,6 SR* (2025) menjadikan animasi *Look Back* (2024) sebagai referensi secara keseluruhan, dari segi *style* animasi, *shot composition*, dan pewarnaan. Alasan pemilihan animasi *Look Back* (2024) sebagai referensi secara keseluruhan adalah karena animasi ini memiliki tema yang serupa dengan *7,6 SR* (2025), yaitu menceritakan tentang kehilangan seseorang dan diakhiri dengan suasana *bittersweet*. Selain karena temanya, *Look Back* (2024) juga memiliki *style* animasi yang unik dan cenderung terlihat lebih dewasa dibandingkan *style* anime pada umumnya.

### 3.2.3 TAHAPAN KERJA

Proses *digital compositing* untuk animasi pendek 7,6 SR (2025) yang dilakukan oleh penulis selalu menggunakan *software Adobe After Effects*. Kemudian dari gambar bagan 3.2, penulis akan memulai pengerjaannya dengan mencari referensi terlebih dahulu soal preferensi hasil *digital compositing* yang akan digunakan. Penulis juga perlu mencari teori yang sesuai dengan teknik *digital compositing* yang akan digunakan untuk pengerjaan laporan. Setelah penulis sudah menemukan referensi dan teori yang cocok, penulis dapat memulai proses *digital compositing* dari aset yang sudah disediakan oleh *animator* dan *background artist*.



Gambar 3.2 Bagan pengerjaan compositing 7,6 SR (2025)  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

#### a. Mempelajari Skrip

Sebelum memulai proses *digital compositing*, penulis akan mulai dengan mempelajari skrip terlebih dahulu. Langkah ini perlu dilakukan supaya penulis mendapatkan gambaran umum terhadap *mood*, *ambience*, dan visual dari *shot* animasi yang akan dikerjakan. Setelah mempelajari skrip 7,6 SR (2025), penulis dapat menyimpulkan bahwa skrip animasi 7,6 SR (2025) memiliki tujuan untuk membuat penonton merasakan empati kepada tokoh utama sebagai korban yang kehidupannya direnggut oleh tragedi gempa.

b. Analisis shot dan storyboard

Saat penulis memulai proses *digital compositing*, penulis akan mulai dengan menyamakan komposisi *shot* atau *layout* yang sudah digambarkan oleh *storyboard artist*. Dalam langkah ini, komunikasi antar penulis dengan *storyboard artist* itu sangat penting, supaya penulis dapat mengetahui elemen-elemen apa saja yang *storyboard artist* gambarkan di dalam *shot* tersebut. Contoh elemen tersebut adalah seperti *mood* yang diinginkan, arah *lighting*, dan pergerakan kamera. Berikut adalah gambar dari *storyboard scene 6 shot 18* dan *scene 7 shot 4*.



Gambar 3.3 Storyboard 7,6 SR (2025) scene 6 shot 18  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)



Gambar 3.4 Storyboard 7,6 SR (2025) scene 7 shot 4  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

#### c. Studi Literatur dan Observasi

Pada tahapan berikutnya, penulis melakukan studi literatur dan observasi dari beberapa sumber jurnal, dan media lainnya yang terkait dengan topik pembahasan penulis terkait metode-metode *digital compositing* yang digunakan sebagai sarana untuk membangun emosi mencekam dalam animasi pendek 7,6 SR (2025). Penulis mempelajari beberapa buku dan jurnal yang membantu penulis dalam membangun emosi takut, khawatir, dan bingung melalui atmosfer mencekam melalui proses *digital compositing*.

Untuk teori pertama yang dipelajari oleh penulis adalah teori tentang *digital compositing* itu sendiri. Penulis perlu mendalami soal proses *digital compositing* karena hal tersebut adalah peran utama yang perlu dilakukan oleh penulis. Untuk teori *digital compositing*, penulis menggunakan buku yang ditulis oleh Steve Wright dengan judul *Digital Compositing for Film and Video* (2024). Secara keseluruhan, buku ini menjelaskan peran *digital compositing* dalam sebuah produksi film dan pengertian *digital compositing* secara detail. Buku yang sama oleh Steve Wright juga digunakan untuk mempelajari penggunaan teknik *depth of field* dalam tahap *digital compositing*. Penggunaan teknik *depth of field* dalam animasi pendek 7,6 SR (2025) adalah untuk mengarahkan perhatian dan fokus penonton kepada suatu subjek atau objek yang ingin difokuskan.

Selanjutnya untuk mempelajari penggunaan teknik detail visual seperti bayangan, penulis menggunakan buku yang ditulis oleh Brinkmann dengan judul *The Art and Science of Digital Compositing, Second Edition: Technique for Visual Effects, Animation, and Motion Graphics* (2008). Buku tersebut juga menjelaskan proses *digital compositing* secara keseluruhan, dan menurut buku tersebut bayangan adalah sebuah faktor detail yang sangat penting untuk menambahkan realisme *visual* dalam sebuah film atau animasi. Berikutnya penulis juga mempelajari teknik *lighting* atau pencahayaan. Penulis menggunakan buku yang ditulis oleh Millerson & Owen dengan judul *Television Production* (2012). Secara keseluruhan buku ini membahas tentang aspek penting dalam sebuah produksi televisi mulai dari proses *pre-production* hingga distribusi. Tetapi pada dalam buku tersebut terdapat sebuah subbab yang berfokus pada topik pencahayaan atau *lighting*. Menurut buku tersebut, *lighting* dapat dianggap sebagai elemen yang dapat mempengaruhi penonton, menyusun atmosfer dan suasana, bahkan membangkitkan sebuah emosi tertentu.

Berikutnya untuk mempelajari teknik *camera movement*, penulis menggunakan buku yang ditulis oleh David Bordwell dan Kristin Thompson dengan judul *Film art: An Introduction* (2020). Secara keseluruhan buku ini sering dijadikan sebagai buku pengantar utama untuk memahami film sebagai bentuk seni dan media naratif. Buku ini dirancang untuk membantu pembaca melihat dan menganalisis kinerja film secara estetis dan formal. Salah satu topik yang dibahas dalam buku itu adalah soal pergerakan kamera. Menurut buku tersebut pergerakan kamera dapat mempengaruhi cara penonton merasakan suasana, dan cerita dari suatu *scene* film atau animasi.

Selain mempelajari hal teknis, penulis juga perlu mempelajari hal yang non-teknis seperti memahami cara film dan animasi dapat mempengaruhi emosi melalui atmosfer yang dibangun. Penulis menggunakan buku yang ditulis oleh Carl Plantinga dengan judul *Moving Viewers: American Film and the Spectator's Experience* (2009). Secara keseluruhan buku ini menjelaskan bahwa narasi cerita dalam film atau animasi dapat dijadikan sebagai medium



untuk mengantarkan emosi kepada penonton melalui penggabungan narasi, visual, dan suara. Untuk memperkuat teori tersebut, penulis menggunakan buku yang ditulis oleh Tan dengan judul *Emotion and the structure of narrative film: Film as an emotion machine* (1996). Tan menjelaskan bahwa emosi penonton dapat muncul bukan hanya dari identifikasi terhadap sebuah tokoh karakter, tetapi juga karena atmosfer yang imersif terhadap bentuk visual.

Yang terakhir adalah untuk membangun emosi, penulis perlu mendalami teori soal pembangunan atmosfer dalam sebuah animasi. Untuk mendalami teori tersebut, penulis juga menggunakan buku yang ditulis oleh Tan dengan judul *Emotion and the structure of narrative film: Film as an emotion machine* (1996). Secara keseluruhan, buku tersebut menjelaskan soal narasi film yang dapat berfungsi sebagai mesin penghasil emosi. Dalam buku tersebut, Tan menyatakan bahwa pembangunan atmosfer adalah sebuah elemen penting karena dapat memunculkan emosi yang kemudian akan mempengaruhi *mood* penonton.

Setelah penulis mempelajari teori apa saja yang relevan dengan hasil akhir yang diinginkan, penulis dapat mulai untuk mencari beberapa referensi yang sesuai dengan *treatment* yang sudah ditentukan. Biasanya penulis selalu dibantu oleh *director* untuk mencari beberapa referensi yang sesuai karena semua keputusan dan *treatment* tetap kembali kepada *director*. Sebagian besar referensi yang digunakan oleh penulis selama produksi animasi pendek 7,6 SR (2025) ini adalah animasi *Look Back* (2024). *Director* MAZI Production menjadikan animasi *Look Back* (2024) sebagai salah satu referensi utama adalah karena animasi tersebut mempunyai *treatment* yang serupa dengan animasi pendek 7,6 SR (2025). Untuk gambar 3.4, *director* penulis memberikan referensi dari film yang berbeda, yaitu *A Quiet Place: Day One* (2024). Untuk referensi yang kedua penulis dan *director* mengambil referensi dari film *A Quiet Place: Day One* (2024) karena film ini mempunyai *scene* yang sangat serupa dengan hasil akhir yang *director* dan penulis inginkan, dari segi warna, dan suasana mencekam.



Gambar 3.5 Referensi untuk scene 6 shot 18  
(Sumber: Look Back, 2024)

Pada gambar 3.5 yaitu sebuah *scene* dari animasi *Look Back* (2024) yang sedang menunjukkan tokoh utama yang sedang berlari menuju pintu yang terang. Yang membuat *scene* animasi *Look Back* (2024) sangat cocok untuk dijadikan referensi bagi penulis adalah karena *scene* tersebut mempunyai *angle* kamera yang sama, dan pencahayaan dalam *scene* tersebut sangat serupa dengan *scene 6 shot 18* yaitu sebuah pintu yang sangat terang. Suasana yang ditunjukkan dalam *scene Look Back* (2024) tersebut juga memberikan kesan yang membuat panik, dan merasa tergesa-gesa.



Gambar 3.6 Referensi pewarnaan untuk scene 6 shot 18  
(Sumber: Fate Heaven's Feels: 3, 2021)

Kemudian pada gambar 3.6, penulis menggunakan referensi dari animasi *Fate Heaven's Feels: 3* (2022). Konteks pada *scene* gambar 3.6 adalah ada ditunjukkan seorang karakter bernama Ilyasvil yang sedang menghadapi musuh utama dalam *series* tersebut. Pada gambar 3.6 sebelah kiri, terlihat bahwa warna secara keseluruhan masih terlihat normal karena musuh utama tersebut belum muncul. Tetapi pada gambar 3.6 sebelah kanan,



warna secara keseluruhan langsung berubah secara drastis ketika musuh utama datang untuk menghadapi Ilyasvil. Penggunaan perubahan warna dalam *scene* tersebut sangat membantu dalam menggambarkan suasana yang menyeramkan dan mencekam dari kemunculan musuh utama dalam *series* tersebut. Penulis menggunakan teknik yang serupa kepada *scene 6 shot 18* dengan tujuan untuk memperkuat pembangunan atmosfer yang mencekam dan menyeramkan.



Gambar 3.7 Referensi untuk *scene 7 shot 4*  
(Sumber: *A Quiet Place: Day One*, 2024)

Gambar 3.7 adalah referensi yang akan digunakan untuk memperkuat atmosfer mencekam dalam animasi 7,6 SR (2025) juga. Gambar 3.7 adalah sebuah *scene* dari film *A Quiet Place: Day one* (2024) yang menunjukkan ada seorang tokoh ditengah situasi yang tidak jelas dengan ekspresi yang terlihat kebingungan dan takut juga. Penulis menggunakan referensi ini karena *scene* tersebut berhasil mengimplementasi teknik *digital compositing* untuk menggambarkan rasanya menjadi korban ditengah bahaya, seperti menggunakan *camera shake* dengan intensitas yang kuat, cahaya yang sangat redup, serta efek *defocused* pada keseluruhan sangat mendukung dalam membangun atmosfer mencekam.



*Gambar 3.8 Referensi camera movement scene 7 shot 4  
(Sumber: Assassination Classroom, 2016)*

Berikutnya pada gambar 3.8 adalah referensi penulis dalam mengaplikasikan pergerakan kamera. Konteks dalam gambar 3.8 adalah menunjukkan seorang tokoh bernama Nagisa yang sedang menangis karena baru saja kehilangan seseorang yang sangat penting dalam hidupnya. *Scene* dalam gambar 3.8 menggunakan pergerakan kamera yang perlahan bergerak dari arah bawah ke atas sehingga menunjukkan emosi karakter yang sedang menangis. Penggunaan pergerakan kamera tersebut sangat membantu untuk menyampaikan dan memperlihatkan emosi yang ingin ditunjukkan dari seorang Nagisa. Maka dari itu, *scene 7 shot 4* juga ingin merancang *shot* yang serupa dengan referensi gambar 3.8 dengan tujuan untuk memperlihatkan emosi Mayra yang sedang ketakutan dan kebingungan.

#### d. Digital Compositing



*Gambar 3.9 Scene 6 shot 18 sebelum proses digital compositing  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)*

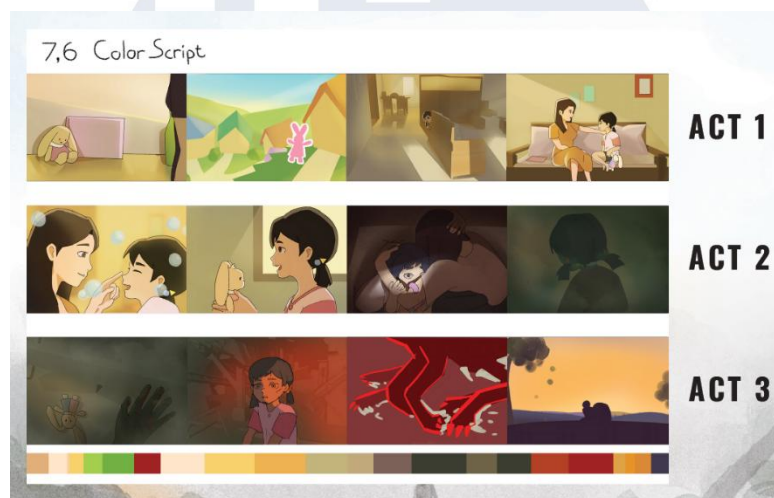
Terlihat pada gambar 3.9 yaitu menunjukkan *stills* yang belum dilakukan proses *digital compositing* dari *scene 6 shot 18* dari animasi 7,6 SR (2025). Pada gambar 3.9, penulis hanya baru memulai langkah pertama dari proses *digital compositing*, yaitu penulis merapihkan *layer* dan *layout* dari seluruh asetnya sesuai dengan yang sudah digambarkan oleh *director* dan *storyboard artist*. Jika dibandingkan dengan *scene Look Back* (2024) pada gambar 3.5, masih terlihat sangat jauh hasilnya karena gambar 3.9 belum diberikan elemen visual yang diperlukan, contohnya seperti *lighting* pada karakter, *shadow* pada karakter, *depth of field*, dan warna antara karakter dengan *environment* juga masih berbeda.



Gambar 3.10 *Scene 7 shot 4* sebelum proses *digital compositing*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

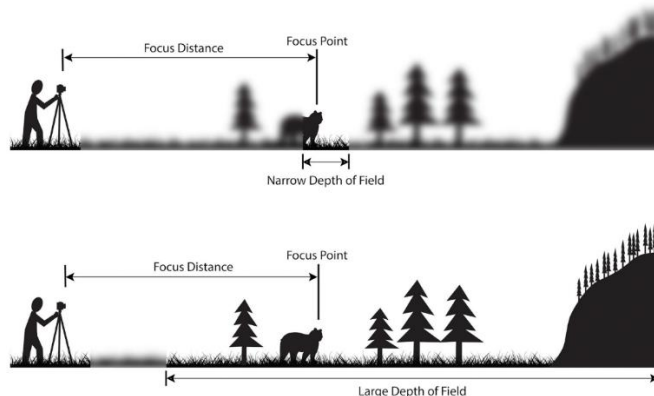
Sama halnya pada gambar 3.10, penulis juga baru merapihkan *layering* dan *layout* untuk *scene 7 shot 4*. Pada *shot* ini, terlihat Mayra yang sedang kebingungan karena rumahnya baru saja hancur terkena gempa. Penulis dan *director* menggunakan referensi yang cocok pada gambar 3.7 diatas, yaitu film *A Quiet Place: Day One* (2024). Konteks situasi *shot* pada gambar 3.7 juga menggambarkan situasi yang serupa dengan gambar 3.8, yaitu ada seorang tokoh utama yang sedang menjalani aktivitasnya seperti biasa ditengah kota, namun tiba-tiba kota tersebut dijatuhi bencana yang menghancurkan kota. Situasi karakter utama dari film *A Quiet Place: Day One* (2024) juga sedang menggambarkan kebingungan dan ketakutan ditengah bencana yang tiba-tiba.

Setelah penulis menemukan referensi yang tepat dan menyelesaikan tahap *layouting*, penulis dapat memulai menambahkan elemen-elemen visual yang penting supaya dapat menyatukan keseluruhan aset animasi *2D* dan *background 3D*. Contoh elemen visual yang perlu ditambahkan kedalam *shot* tersebut seperti menyamakan warna antara aset animasi *2D* dengan *background 3D*, menambahkan *depth of field*, *shadow*, *lighting*, dan *camera movement*.



Gambar 3.11 Color script animasi 7,6 SR (2025)  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Sebelum mulai melakukan proses penyamaan warna antara aset animasi *2D* dan *3D background*, penulis diberikan panduan *color script* yang sudah dibuat oleh *director* MAZI Production. Panduan *color script* ini juga akan dijadikan referensi dalam memberikan *color grading* di tahapan akhir oleh penulis. Terlihat pada gambar 3.11 bahwa warna tiap *act* telah dibagi untuk menyesuaikan *mood* dan fase pada *act* tersebut.



Gambar 3.12 Referensi *depth of field*  
(Sumber: Photography Life, 2024)

Kemudian setelah melakukan penyamaan warna, penulis mencari referensi untuk memberikan elemen visual *depth of field* untuk diimplementasikan. Pada gambar 3.12, terlihat bahwa ada 2 tipe *depth of field*, yang pertama adalah tipe *depth of field* yang pendek, dan tipe *depth of field* yang luas. Untuk tipe *depth of field* yang pendek biasa lebih digunakan untuk memfokuskan emosi dan detail pada karakter, sehingga akan memberikan efek *blur* pada latar belakang dan latar depan. *Depth of field* yang pendek biasa dicapai dengan *aperture* yang lebar. Sedangkan untuk tipe *depth of field* yang luas biasa memberikan area fokus yang lebih luas, sehingga cocok untuk memberikan konteks sebuah situasi lingkungan sekitar dari *shot* tersebut. Tipe *depth of field* ini hampir memperlihatkan seluruh elemen dalam suatu *shot* dan hanya memberikan sedikit efek *blur*.



Gambar 3.13 Referensi *lighting dan shadow*  
(Sumber: Look Back, 2024)

Selanjutnya penulis akan menambahkan detail seperti *lighting* dan *shadow*, yaitu elemen gelap dan terang kedalam *shot* yang diinginkan. Untuk menambahkan terang dan gelap pada suatu *shot*, pertama penulis harus mengetahui letak sumber cahaya pada *shot* terlebih dahulu. Pada gambar 3.13, terlihat referensi *shot Look Back* (2024) yang sangat similiar dengan gambar 3.9 yaitu *scene 6 shot 18*. Kedua *shot* tersebut sama-sama menunjukkan seseorang yang sedang berlari ke arah pintu yang bersinar terang dari *angle* kamera yang sama juga. Pencahayaan yang digunakan pada *shot* gambar 3.13 memberikan efek yang sangat kontras antara terang dan gelap nya.



Gambar 3.14 Implementasi *lighting* dan *shadow* scene 6 shot 18  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Pada gambar 3.14, melakukan implementasi *lighting* yang serupa pada gambar 3.13. Penulis dapat membuat *lighting* yang serupa karena kedua *shot* tersebut mempunyai sumber cahaya yang sama, yaitu pintu yang bersinar terang. Maka dari itu penulis melakukan observasi dari gambar 3.13, dan kemudian penulis melakukan hal yang serupa.





Gambar 3.15 Referensi efek rim light  
(Sumber: Look Back, 2024)

Pada gambar 3.15, terlihat salah satu efek yang timbul pada tokoh karena penggunaan cahaya yang sangat terang dari arah pintu, yaitu efek *rim light*. Pada gambar 3.14, penulis ingin menghasilkan efek *rim light* yang serupa dengan gambar 3.15 karena kedua *shot* tersebut memiliki sumber cahaya yang serupa. Penulis menggunakan fitur *layer styles* pada *After Effects* untuk memunculkan efek *rim light* pada tokoh. Fungsi dari penggunaan *rim light* itu sendiri juga supaya dapat lebih memperlihatkan kontras terang dan gelap antara tokoh dan *background* sehingga dapat menghasilkan kedalaman visual yang lebih nyata.



Gambar 3.16 Perbandingan shot setelah digital compositing  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

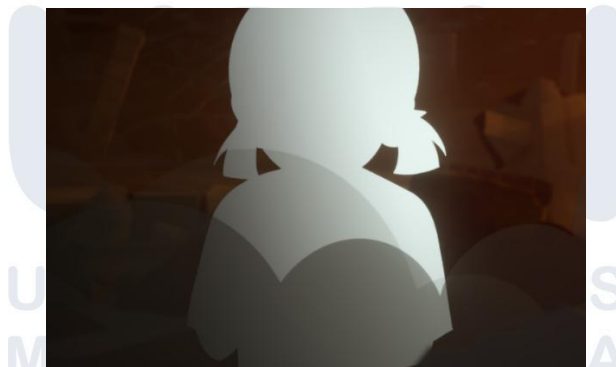
Terlihat pada gambar 3.16, bahwa hasil sesudah dan sebelum pemberian elemen *lighting* dan *shadow* sangat berbeda. Pada gambar 3.16 sebelah kiri, karakter Mayra terlihat tidak menyatu dengan lingkungan sekitarnya karena karakter mayra tidak terlihat berinteraksi secara langsung dengan sekitarnya. Contohnya seperti karakter Mayra tidak menangkap bayangan yang seharusnya

ada, dan karakter Mayra tidak menangkap cahaya juga pada tubuhnya. Sama halnya juga dengan aset tangan yang terletak pada bagian *foreground* kamera, bahwa aset tangan itu tidak berinteraksi dengan sumber cahaya dalam lingkungan tersebut.



Gambar 3.17 Referensi lighting dan shadow  
(Sumber: Sousou no Frieren, 2020)

Selanjutnya penulis akan menambahkan *lighting* dan *shadow* untuk *shot* selanjutnya yaitu *scene 7 shot 4*. Pada gambar 3.17, terlihat gambar yang akan dijadikan sebagai referensi penggunaan *lighting* dan *shadow* untuk penulis. Gambar 3.17 menunjukkan seorang tokoh yang sedang berlutut dan kemudian ada sumber cahaya dari sebelah kanan yang menerangi tokoh, dikarenakan sumber cahaya tersebut hanya muncul dari sisi kanan, sisi kiri dari gambar tersebut terlihat lebih gelap daripada sisi kanan.



Gambar 3.18 Implementasi lighting dan shadow scene 7 shot 4  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

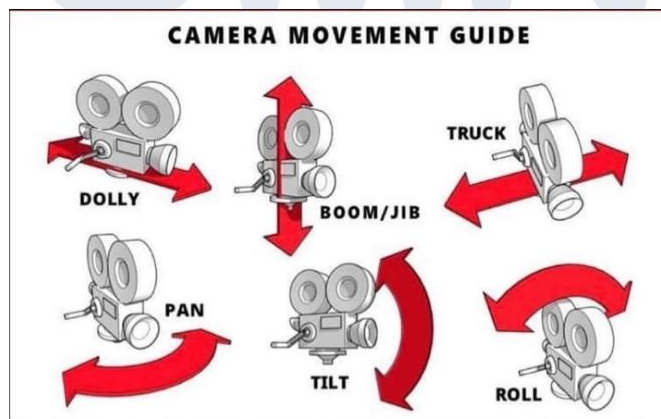
Pada gambar 3.18, penulis juga akan menggunakan tipe *lighting* dan *shadow* yang serupa dari gambar 3.17, yaitu sumber cahaya dari sebelah kanan saja. Meskipun dalam konteks *scene 7 shot 4*, penulis tidak akan menggunakan intensitas cahaya yang sangat terang seperti gambar 3.17 karena penulis harus tetap menjaga suasana yang ingin diciptakan yaitu suasana mencekam. Dalam gambar 3.18

terlihat penulis memberikan gelap terang pada tokoh menggunakan efek *gradient ramp*. Penulis menggunakan *gradient ramp* karena efek cahaya yang terkena pada tokoh itu ingin bersifat lebih halus, sama seperti pada gambar 3.17.



Gambar 3.19 Perbandingan shot setelah digital compositing  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2025)

Pada gambar 3.19, terlihat hasil perbandingan *shot* yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilakukan *digital compositing*. Pada gambar 3.19 sebelah kiri, terlihat seperti bahwa tokoh mayra tidak seperti korban yang baru saja terkena gempa. Dari segi *depth of field* pun tidak dapat mengarahkan fokus mata karena tidak ada hal yang diberikan efek *blur*. Dari segi *lighting* dan *shadow* juga kurang memberikan informasi darimana sumber cahaya nya, dan belum memberikan suasana yang mencekam. Sedangkan pada gambar 3.19 sebelah kanan dapat terlihat bahwa situasi tokoh Mayra terlihat sangat kebingungan dan ketakutan ditengah suasana yang mencekam. Suasana tersebut dapat terhaslkan karena penerapan prinsip *digital compositing* yang digunakan dengan baik dan benar.



Gambar 3.20 Referensi camera movement  
(Sumber: Stream Semester, 2025)

Pada gambar 3.20 terlihat beberapa dari sekian banyak contoh pergerakan kamera yang sering digunakan dalam suatu film animasi. Pada *scene 6 shot 18*, penulis dan *director* menggunakan pergerakan kamera *POV*. Tujuan dari penggunaan kamera *POV* adalah untuk memperlihatkan dari pandangan Ibu Mayra yang sedang mengejar mayra ditengah gempa, sehingga dapat lebih menunjukkan suasana gempa yang lebih nyata. Sedangkan pada *scene 7 shot 4*, penulis dan *director* memutuskan untuk menggunakan pergerakan kamera *boom*, yaitu pergerakan kamera yang bergerak dari bawah keatas secara perlahan. Tujuan dari penggunaan pergerakan kamera *boom* adalah untuk menunjukkan situasi Mayra secara perlahan setelah terkena gempa. Kembali pada gambar 3.15, *storyboard artist* dan *director* dalam produksi ini memutuskan untuk menggunakan pergerakan kamera *POV shot*. Menurut Bordwell & Thompson (2020), *angle POV shot* sangat efektif sebagai strategi gaya visual untuk mempengaruhi cara penonton memahami situasi dan emosi yang sedang terjadi dalam suatu adegan tersebut. Maka dari itu untuk *shot* ini diputuskan memilih menggunakan *POV shot* sebagai ibunya dengan tujuan untuk memberikan kesan yang lebih mencekam dan mengerikan dalam situasi gempa.

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **4.1. HASIL KARYA**

Dibagian ini, penulis akan membuktikan hasil dari implementasi teori yang ada pada Bab II dalam animasi pendek 7,6 SR (2025). Pada table 4.1, penulis akan menjabarkan *shot* yang digunakan dan akan menjelaskan teknik-teknik yang digunakan.