

biasa disebut dengan *handheld*. Tujuan dari penggunaan efek *handheld* adalah untuk memberikan suasana yang tidak nyaman dan lebih natural.

Setelah penulis menerapkan prinsip *camera movement*, penulis akan mulai menerapkan prinsip *depth of field* pada *shot* ini. Penggunaan efek *bokeh* pada *shot* ini adalah untuk memusatkan perhatian kepada emosi Mayra, maka dari itu penulis akan membuat *background* lebih buram. Menurut Wright, S. (2024), *depth of field* dapat memberikan efek *blur* kepada objek yang berjarak lebih jauh dibandingkan objek yang berjarak lebih dekat dengan kamera. Maka dari itu penulis memberikan efek *blur* kepada lingkungan sekitarnya untuk memberikan kedalaman dan fokus kepada karakter Mayra.

Selanjutnya penulis akan menerapkan prinsip *lighting & shadow*. Dari segi pencahayaan, gambar 4.2 memiliki cahaya yang sangat sedikit untuk mendukung suasana mencekam dari *scene* tersebut. Dalam konteks gambar 4.2, situasi *scene* diatas adalah ketika Mayra baru saja terkena tragedi gempa dan suasana sekitar Mayra dipenuhi dengan debu karena banyak rumah yang baru saja hancur. Menurut Millerson & Owen (2012), penggunaan *lighting* dalam proses *digital compositing* itu sangat krusial dalam menentukan *mood* dan *suasana*. Maka dari itu, penulis memutuskan untuk menggunakan pencahayaan yang sangat rendah dengan tujuan mendukung suasana kejadian gempa yang sebenarnya.

5. SIMPULAN

Melalui hasil analisis, penulis menyimpulkan bahwa emosi takut adalah emosi utama yang ingin disampaikan pada penonton ketika menyaksikan situasi bencana dalam film animasi pendek *7,6 SR (2025)*. Efek dari emosi takut tersebut kemudian dapat memunculkan respon tertentu seperti ketegangan dan kepanikan yang berkaitan dengan keselamatan hidup tokoh utama. Kemudian dengan memberikan visual efek yang mengguncang dan ruang pandang yang terbatas turut membangun respon kognitif seperti kebingungan. Kombinasi dari emosi takut, respon turunan dan respon kognitif tersebut menghasilkan sebuah pengaruh *cinematic* berupa atmosfer mencekam yang dirasakan penonton.

Penerapan prinsip teknik *digital compositing* dapat membantu untuk membangun atmosfer mencekam yang menstimulasi pengalaman emosional penonton. Teknik seperti *depth of field* yang membatasi ruang pandang visual, teknik *lighting* dan *shadow* yang memberikan kontras cahaya dengan bayangan, serta pergerakan kamera yang tidak stabil dan menggunakan *angle* kamera *POV* efektif karena mengarahkan cara penonton memproses situasi yang sangat mencekam. Dengan demikian, *digital compositing* mempunyai peran yang sangat penting sebagai medium ekspresif yang menstimulasi emosi takut sebagai emosi utama, memunculkan respon ketegangan, serta kondisi kebingungan, yang secara keseluruhan membangun atmosfer mencekam. Saran untuk topik penelitian selanjutnya, akan lebih baik jika laporan ini didukung dengan data yang lebih kredibel dari penonton secara langsung dengan menyebarkan dan mengembangkan kuisioner pertanyaan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- ArtRocket_En, & ArtRocket_En. (2022, September 30). *Guide to drawing shadows*. Art Rocket. <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/163236>
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2020). *Film art: An Introduction*.
- Brinkmann, R. (2008). *The Art and Science of Digital Compositing, Second Edition: Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics (The Morgan Kaufmann Series in ... Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics)*. Morgan Kaufmann Publishers Inc. <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1386553>
- Contributor, G. (2022, July 22). *9 Basic Camera Moves — Stream semester*. Stream Semester. <https://www.streamsemester.com/articles/9-basic-camera-moves>