

1. LATAR BELAKANG

Dalam perjalanan teknologi yang semakin berkembang, para kreator seni visual terus mencari cara untuk menggabungkan elemen tradisional dan teknologi canggih. Salah satu pendekatan ini adalah melalui animasi *hybrid* 2D dan 3D, yang melibatkan perpaduan antara animasi 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D).

Pendekatan ini tidak sekedar menciptakan visual yang mencolok, melainkan sebuah eksplorasi seni yang menggabungkan potensi dan daya tarik dari kedua elemen tersebut. Dengan demikian "Raruurien" memberikan kesempatan untuk memahami bagaimana animasi *hybrid* 2D dan 3D dapat menjadi medium yang unik dan mengesankan. Untuk mendapatkan visualisasi cerita yang baik, maka diperlukan pembuatan *environment* agar mendapatkan hasil latar tempat yang menarik.

Dedevis (2022) mengatakan bahwa lingkungan (*environment*) menjadi elemen krusial dalam sebuah animasi, menghadirkan latar yang membentang di setiap adegan film. Dalam Raruurien penulis memandang *environment* sebagai wadah untuk menggambarkan tidak hanya keadaan fisik, tetapi juga kondisi ekonomi dan atmosfer lingkungan. Penggunaan animasi 3D sebagai *background* memungkinkan para animator untuk menciptakan dunia di sekitar keluarga Rien, mencerminkan tidak hanya keadaan fisik tetapi juga membangun atmosfer yang mendalam dan sesuai dengan perkembangan kisah. Melalui penggunaan teknik 3D, penulis berupaya merepresentasikan dunia nyata dengan lebih autentik dan menghadirkan pengalaman visual yang mendalam pada animasi Raruurien.

Raruurien adalah film animasi pendek yang membawa penonton masuk ke dalam keajaiban dan kekuatan keluarga. Mengadaptasi cerita dari komik Raruurien, film ini mengeksplorasi kehidupan Rien, seorang penyihir janda yang penuh kasih, yang mengurus dua anaknya, Ra dan Ruu, yang tinggal di desa kecil di pegunungan. Untuk bertahan hidup tanpa suaminya, Rien harus membangun hubungan baik dengan penduduk desa, mempelajari budaya mereka, menjadi panutan bagi anak-anaknya, dan tidak menunjukkan kekuatan magisnya di tempat umum.

Dengan membuat *environment* menggunakan teknik 3D, penulis bertujuan untuk memudahkan penonton dalam merasakan sudut pandang yang luas dan mendalam. *Environment* tidak hanya menjadi latar belakang visual, tetapi juga alat untuk menyampaikan nuansa dan kekayaan dalam kisah Raruurien dengan demikian, penggunaan teknik 3D tidak hanya meningkatkan realisme visual, tetapi juga memberikan dimensi yang lebih dalam pada pengalaman menonton.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pembuatan adaptasi asset *environment* 3D untuk film *hybrid* “Raruurien”?”

1.2. BATASAN MASALAH

Batasan yang ditentukan dalam film “Raruurien” dalam skripsi ini memiliki batasan masalah seperti berikut:

1. Penelitian berfokus pada pembangunan interior *environment* beserta propertinya berdasarkan *floor plan* yaitu kamar belajar Ra dan Ruu, serta laboratorium Rien.
2. Penelitian ini membatasi analisis pada komik Raruurien halaman 21 *frame* 2 dan halaman 20 *frame* 6.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai penulis dalam skripsi ini untuk dapat membangun 3D *environment* yang terdapat pada animasi Raruurien.

2. STUDI LITERATUR

2.1 ANIMASI *HYBRID*

Animasi *hybrid* adalah kombinasi antara media animasi dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D). Media animasi 2D dan 3D dapat digunakan secara terpisah atau bersamaan. Sebagai contoh, film "The Incredibles" dari Pixar adalah film animasi