

1. LATAR BELAKANG

Pada beberapa tahun terakhir, perkembangan *artificial intelligence* (AI) meningkat pesat di berbagai bidang. AI kini diimplementasikan ke dalam berbagai sistem, baik itu administrasi, transportasi, komunikasi, dan bahkan bidang seni. Kemunculan AI dapat dirasakan sebagai sesuatu yang datang secara tiba-tiba, sehingga definisi maupun batasan dari AI sendiri masih menuai banyak perdebatan dalam masyarakat global. Dengan kehadiran AI yang semakin menginfiltrasi kehidupan manusia, sulit untuk mengetahui sistem apa yang akan berubah, dan terlebih lagi: apakah AI akan sepenuhnya merevolusi dunia di masa mendatang (Wang, 2019).

Menanggapi fenomena *artificial intelligence* yang sedang meluas, penulis mencoba mengimajinasikan bagaimana AI akan memengaruhi kehidupan masyarakat Indonesia. Tidak hanya itu, penulis juga mempertimbangkan bagaimana perkembangan lain dalam bidang fisik, seperti mobil bertenaga listrik, pembangunan ruang terbuka hijau, serta perubahan arsitektur Indonesia. Kemajuan-kemajuan tersebut tentu mendorong transformasi kehidupan manusia, yang harus diikuti dengan adaptasi dan pengaturan yang sesuai.

Ide akan adanya sebuah kota yang didukung oleh teknologi terdepan serta prinsip *sustainability* terwujud dalam perencanaan pembangunan Ibu Kota Nusantara (IKN). Menurut Cetak Biru Kota Cerdas Nusantara (2023), IKN bervisi menjadi kota modern masa depan sekaligus menjadi kota berkelanjutan yang diakui dunia. Pembangunan IKN sendiri direncanakan mencapai puncaknya pada 2045, dimana *timeline* tersebut penulis terapkan sebagai latar waktu animasi *State of the Art*. Pengambilan ide di atas, didukung dengan studi literatur dan observasi, dimanfaatkan penulis untuk menciptakan *environment design* untuk animasi pendek 3D “State of the Art” yang mengambil latar Ibu Kota Nusantara di tahun 2045.

Dalam animasi “State of the Art”, penciptaan konsep *environment* tidak hanya didasarkan pada bagaimana visual Indonesia di masa depan terbentuk, tapi juga bagaimana *environment* tersebut dapat mendukung penyampaian cerita dan

karakter dalam film. Secara singkat, “State of the Art” menyuguhkan pertanyaan tentang identitas: arti eksistensi manusia ketika dihadapkan pada kecanggihan AI yang dianggap mampu menyelesaikan pekerjaan manusia, bahkan mampu “membuat seni”. Pertanyaan ini menuai kontroversi, terlebih lagi karena seni yang sebelumnya disebut sebagai karya eksklusif manusia dapat direplikasi oleh mesin. Berdasarkan hal tersebut, desain kafe Hazel’s sebagai konsep *environment* utama dirancang melalui penggabungan antara aspek futuristik dan keberlanjutan yang menjadi ciri khas IKN dengan elemen-elemen rumah Joglo yang merepresentasikan kebudayaan sebagai keunikan manusia. Perancangan ini diharapkan dapat menunjukkan kontrasnya perbedaan antara *artificial intelligence* dan manusia, sekaligus menggambarkan hubungan tak terpisahkan antara keduanya.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana *environment* kafe Hazel’s dengan latar Ibu Kota Nusantara dalam animasi 3d “State of the Art” dirancang?

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian akan dilakukan terhadap perancangan *environment design* yang dilakukan untuk animasi 3d “State of the Art”, yang meliputi proses *pre-production* dan *production*.

Subjek dari penelitian ini dibatasi pada aset bangunan dan properti yang berinteraksi secara langsung dengan karakter “D10” dan “Hazel”, yaitu kafe Hazel’s yang mencakup aspek eksterior dan interior. Pembahasan akan berfokus pada penerapan desain *neo-vernacular* Joglo dan instalasi spesifikasi fungsional dari Pedoman Bangunan Cerdas Nusantara.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk membahas perancangan *environment* dalam animasi 3d “State of the Art” yang mengambil latar Indonesia di masa depan, yakni di Ibu Kota Nusantara pada tahun 2045.