

nyata, disarankan untuk melakukan studi lapangan ke tempat yang bersangkutan untuk memperkaya hasil observasi.

5. KESIMPULAN

Perancangan *environment* kafe Hazel's dalam film animasi 3D "State of the Art" berkaitan dengan *worldbuilding* 'futuristic Indonesia' yang ingin dicapai dalam film. Perancangan dilakukan dengan menggabungkan dua aspek, yaitu arsitektur *neo-vernacular* Joglo dan elemen bangunan cerdas Ibu Kota Nusantara (IKN).

Arsitektur *neo-vernacular* Joglo memvisualkan identitas budaya tradisional Jawa dalam bentuk modern, dimana penerapannya dilakukan berdasarkan teori Jencks (1984) terkait lima ciri utama arsitektur *neo-vernacular*. Selanjutnya, elemen bangunan cerdas IKN diwujudkan melalui penerapan spesifikasi fungsional berbasis *artificial intelligence* yang disebutkan dalam Pedoman Bangunan Cerdas Nusantara (2023). Bentuk *environment* kafe Hazel's didampingi oleh gaya semi-realistik yang diaplikasikan melalui pemilihan bentuk dasar sederhana dan pemasangan tekstur yang memberi kesan *hand-painted*.

Penggabungan arsitektur *neo-vernacular* dan spesifikasi fungsional IKN merepresentasikan dua sisi berbeda: manusia yang merupakan makhluk berbudaya dan *artificial intelligence* yang merupakan buatan manusia. Mengikuti narasi "State of the Art", kafe Hazel's menjadi tempat di mana tokoh D10 melampaui fungsi dasarnya sebagai robot dan bertransformasi menjadi entitas yang mampu membuat karya seni.

6. DAFTAR PUSTAKA

Aditya, C. (2020). Constructing the visual language of 19th century Celebes Sea region maritime culture through concept art. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 13(1), 9-16.

Alfaiz, I. (2023). The progress of vernacular architecture in Indonesia. *Anabata*.