

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*.

- Fajrine, G., Purnomo, A., & Juwana, J. (2017). Penerapan konsep arsitektur neo vernacular pada stasiun pasar minggu. *Seminar Nasional Cendekiawan*, 3(2), 85-91.
- Iswanto, D. (2008). Aplikasi ragam hias Jawa tradisional pada rumah tinggal baru. *Jurnal Ilmiah Perancangan Kota dan Permukiman*, 7(2), 90-97.
- Jenks, C. (1984). *Language of post-modern architecture*. Rizzoli.
- Karacah, A.O. (2022). Fictional vernacular architecture as a worldbuilding element: Structure samples from the world of warcraft video game. *IDA: International Design and Art Journal*, 4(1), 109-127.
- Kiswari, M.D. (2019). Identifikasi perubahan fungsi ruang pada rumah tinggal joglo studi kasus: Rumah joglo di desa keji, kecamatan muntilan, kabupaten magelang, jawa tengah. *PRAXIS*, 2(1).
- LoBrutto, V. (2002). *The filmmaker's guide to production design*. Allworth Press.
- Moniaga, C., & Gunawan, A. (2019). Rumah joglo sebagai identitas visual konsep bangunan kuliner kontemporer. *Desain Komunikasi Visual dan Media Baru*, 1(2).
- Moor, R. (Director). (2016). *Zootopia* [Film]. Walt Disney Pictures.
- Pangestu, J., Gandarum, D., & Purnomo, E. (2022). Penerapan arsitektur neo vernacular jawa pada fasad bangunan hotel. *Prosiding Seminar Intelektual Muda 7, Sains, Teknologi dan Kultur dalam Peningkatan Kualitas Hidup dan Peradaban*, 194-203.
- Rahardja, E. & Lukmanto, C.M. (2020). Environment design as visualization of main character's emotion in the music video 'Blue'. *ADADA Proceeding 2020*.
- Saidi, A., Astari, N., & Prayoga, K. (2019). Penerapan tema neo vernacular pada wajah bangunan gedung utama dewan perwakilan rakyat daerah provinsi bali. *Gradien Fakultas Teknik UNR*, 11(2), 136-145.

Susantono, B. (Ed.) (2023). *Cetak biru kota cerdas nusantara*. Kedeputian Bidang Transformasi Hijau dan Digital.

Susantono, B. & Berawi, M.A. (Ed.) (2023). *Pedoman bangunan cerdas nusantara*. Kedeputian Bidang Transformasi Hijau dan Digital.

Utomo, T.P. (2006). Transformasi nilai estetika rumah “joglo” di Kawasan kotagede Yogyakarta. *Jurnal Ornamen*, 3(2), 60-75.

Wang, P. (2019). On defining artificial intelligence. *Journal of Artificial Intelligence*, 10(2), 1-37.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA