1. LATAR BELAKANG

Dalam film *hybrid*, terdapat dua elemen utama yang saling melengkapi, yaitu *live-action* dan animasi. *Live-action* melibatkan pengambilan gambar secara langsung dengan aktor serta lokasi nyata, di mana adegan direkam menggunakan kamera. Di sisi lain, animasi mencakup elemen visual yang diciptakan melalui teknologi komputer atau gambar tangan. Animasi ini tidak hanya berupa karakter, tetapi juga mencakup latar dan *environment* yang memperkaya dunia cerita. Kolaborasi antara kedua teknik ini memberi pembuat film lebih banyak ruang untuk menciptakan cerita yang lebih imajinatif dan rumit, sehingga membuka lebih banyak peluang kreatif (Li, 2022).

Pada film *Maya Can't Have Nice Things*, perancangan *environment* menjadi aspek krusial untuk menyatukan kedua dunia, animasi dan *live-action*, secara harmonis. *Environment* memegang peranan penting dalam menyampaikan emosi, suasana, dan karakteristik cerita kepada penonton. Penggunaan *environment* yang tepat dapat memperkaya pengalaman visual dan emosional, sekaligus memberikan kedalaman lebih pada narasi serta pengembangan karakter. Tantangan utama dalam menggabungkan elemen animasi dan *live-action* adalah menciptakan keselarasan antara kedua dunia, dan di sinilah perancangan *environment* berperan sebagai kunci dalam menghasilkan kesatuan yang serasi.

Surrealisme adalah sebuah gerakan seni dan sastra awal abad ke-20 yang mengeksplorasi pengalaman bawah sadar, mimpi, dan kekacauan pikiran manusia dengan cara yang tidak konvensional. Gerakan ini secara signifikan dipengaruhi oleh Sigmund Freud tentang mimpi dan alam bawah sadar, yang mendorong para seniman untuk mengekspresikan pemikiran batin mereka tanpa batasan rasional (Turan & Kavut, 2022). Salah satu pelukis terkenal dalam aliran ini adalah René Magritte (1898–1967), yang dikenal karena kemampuannya menggabungkan elemen-elemen sehari-hari dalam konteks aneh untuk menantang persepsi penonton. Karyanya, seperti *The Treachery of Images* dan *Golconda*, sering menampilkan objek-objek familiar dalam situasi yang membingungkan, memaksa penonton untuk berpikir lebih dalam tentang batasan antara realitas dan imajinasi.

Dalam film *Maya Can't Have Nice Things*, Maya, seorang psikolog handal, sering menangani pasien delusional. Namun, seorang pasien baru yang misterius membuat Maya menyadari kesepiannya yang selama ini terabaikan dalam rutinitasnya. Konsep surealis merupakan elemen penting berdasarkan cerita di atas. Dalam *Maya Can't Have Nice Things*, penggunaan environment 3D menjadi elemen penting dalam menyampaikan tantangan emosional yang dialami oleh Maya. Pendekatan sureal dalam desain lingkungan ini memungkinkan visualisasi pikiran dan perasaan Maya yang tidak dibatasi oleh logika rasional. Dengan demikian, perubahan suasana hati dan kondisi psikologis karakter dapat terlihat lebih jelas. Hal ini tidak hanya mendukung narasi, tetapi juga memberikan pengalaman visual yang lebih imersif dan mendalam bagi penonton.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Dengan mengacu pada informasi latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah yang akan dijelaskan dalam penelitian ini mencakup :

Bagaimana cara merancang konsep Surealisme pada *environment* dalam film *hybrid live action Maya Can't Have Nice Things*?

1.2.BATASAN MASALAH

Dalam penyusunan laporan ini, penulis memperjelas batasan masalah yang akan menjadi fokus pembahasan dalam laporan sebagai berikut:

1. Desain *environment* yang dibahas akan mengacu pada *scene 5A* restoran cina.
2. Penerapan konsep surealis akan dibahas melalui *environment* dengan menggunakan aspek *mise-en-scène* yaitu *setting* dan *props*.
3. Pembahasan *props* akan mengacu pada lampion ikan lepu, tembok bergelombang dan angpao.
4. Analisis *props* dalam penelitian ini akan dilakukan menggunakan pendekatan Semiotika Barthes, dengan fokus terbatas pada penggalian makna denotatif dan konotatif saja.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan rancangan *environment* dan penerapan surealisme sebagai visualisasi psikologi tokoh dalam adegan-adegan yang ada dalam film *Maya Can't Have Nice Things*.

2. STUDI LITERATUR

2.1. ENVIRONMENT

Environment dalam film merujuk pada desain dan konstruksi ruang fisik atau digital di mana cerita berlangsung. Ini mencakup latar, latar belakang, properti, dan suasana visual secara keseluruhan. Environment bisa berupa alam (pemandangan, kota) atau buatan (set yang dibangun, lingkungan digital), dan berperan penting dalam membentuk suasana, nada, serta keterlibatan penonton dengan cerita. Menurut Liu (2022) dalam konteks animasi, *environment* merujuk pada ruang virtual yang dapat mencakup berbagai elemen seperti lanskap, bangunan, dan objek yang membentuk latar yang realistis atau imajinatif.

Desain lingkungan dalam konteks *Dream Worlds: Production Design for Animation* karya Hans Bacher merujuk pada penciptaan lingkungan secara artistik dan penuh pertimbangan untuk menjadi latar cerita animasi. Proses ini mencakup berbagai teknik dan prinsip yang bertujuan memastikan elemen visual mendukung narasi serta menarik perhatian penonton (Bacher, 2012). Berikut adalah poin-poin yang menurut Bacher penting dalam desain lingkungan.

1. Composition and Visual Harmony

Menurut Bacher (2012) Salah satu prinsip dasar yang dibahas dalam buku ini adalah komposisi, yang digambarkan sebagai pengaturan bentuk, warna, dan gerakan secara harmonis dalam sebuah adegan. Komposisi yang efektif sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang menarik secara visual sekaligus mendukung penyampaian cerita. Bacher menekankan bahwa tidak ada elemen dalam lingkungan yang seharusnya terjadi secara kebetulan