

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Animasi adalah cara bercerita yang memanfaatkan gambar bergerak sehingga penonton merasakan ilusi gerak. Selain tokoh dan cerita, latar (*environment*) memegang peran penting karena membantu menciptakan suasana dan mendukung emosi dalam adegan. Seorang *environment artist* bertugas mendesain ruang, material, tekstur, dan pencahayaan yang membuat cerita terasa nyata dan bermakna bagi penonton (Pixune, 2025). Saat ini teknik animasi semakin beragam, termasuk penggabungan 2D dan 3D, tetapi peran *environment* sebagai “pencerita” visual belum banyak dieksplorasi secara mendalam di karya-karya yang membahas isu psikologis.

Fenomena penuaan penduduk dan meningkatnya kasus gangguan memori seperti Alzheimer menuntut perhatian dari pembuat konten. Representasi tentang kehilangan memori di media sering disajikan secara sederhana atau lebih banyak lewat dialog, sehingga kekuatan visual kurang dimanfaatkan. Di sisi lain, ada peluang untuk menggunakan desain *environment* agar pengalaman subjektif tokoh bisa dirasakan oleh penonton tanpa penjelasan panjang. Pertimbangan tersebut yang menjadi alasan perlunya dibuat kajian penciptaan yang menempatkan *environment* sebagai alat utama dalam menyampaikan tema memori dan penerimaan (Zainal & Desa, 2025).

Ide film pendek *Null* muncul dari pengalaman pribadi sutradara yang kehilangan ayahnya secara tiba-tiba. Dari pengalaman tersebut muncul sebuah gagasan mengenai bagaimana sebuah rumah yang merupakan simbol keutuhan keluarga ditampilkan ketika ingatan salah satu penghuninya mulai hilang. Menanggapi gagasan tersebut, penulisan ini berfokus pada perancangan 3D *environment* yang mengangkat dua konsep utama, yaitu keutuhan dan keruntuhan. Pendekatan ini didukung oleh teori *Mise-en-scène* yang menekankan sinergi antara *setting*, komposisi, pencahayaan, dan *blocking* untuk menyampaikan emosi (Bordwell et al., 2024). Selain itu, karya ini menggunakan gaya visual campuran (*default 2D animation*, *3D environment*, *gim pixel*, dan *painterly*) untuk membedakan realitas.

Animasi ini akan menampilkan rumah yang awalnya hangat dan utuh, lalu mengalami transformasi visual seiring menurunnya kondisi tokoh utama, dan akhirnya mencapai momen penerimaan. Keunikan karya ini yaitu adanya penggabungan beberapa gaya visual untuk merepresentasikan perubahan persepsi tokoh, serta menghubungkan teori *Mise-en-scène* dengan praktik teknis pembuatan *environment*. Dalam konteks tersebut, penulis berperan sebagai desainer yang merancang *environment* agar dapat mendukung penyampaian isi cerita melalui visual.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana merancang *environment* 3D dalam animasi pendek *『null』* sehingga dapat menampilkan konsep keutuhan dan keruntuhan?

Penelitian ini berfokus pada perancangan *environment* 3D ruang keluarga dalam animasi *『null』*, yang meliputi tahap perancangan konsep, *modeling*, *texturing*, *shading*, dan penataan interior, sementara latar lain di luar ruang keluarga tidak dibahas.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang *environment* 3D dalam animasi pendek *『null』* sehingga konsep keutuhan dan keruntuhan dapat digambarkan dengan baik.

Penelitian ini juga bermanfaat dalam memperkaya kajian terkait perancangan *environment* animasi sekaligus membantu penulis memperdalam pemahaman tentang *pipeline* pembuatan *environment* 3D. Selain itu, karya ini diharapkan dapat menumbuhkan empati penonton terhadap penderita Alzheimer dan keluarganya.

2. LANDASAN PENCIPTAAN

2.1 Desain *Environment* 3D pada Animasi

Environment 3D adalah latar tiga dimensi yang menentukan hubungan antara ruang kedalaman, objek, dan tokoh yang kemudian ditempatkan untuk mendukung cerita