

1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Animasi 3D adalah teknik pembuatan animasi yang memanfaatkan teknologi komputer dan media digital untuk menampilkan objek secara tiga dimensi. Melalui proses pemodelan, pengolahan data, dan visualisasi grafis, teknologi ini memungkinkan penciptaan gambar bergerak yang lebih realistis serta mendukung proses produksi film animasi dan media visual lainnya. Penggunaan teknologi digital juga membantu meningkatkan efisiensi serta kreativitas dalam proses perancangan animasi (Yang, 2024).

Dalam produksi animasi tiga dimensi, lingkungan memiliki peran penting dalam membantu menyampaikan cerita kepada penonton. Sebagaimana dijelaskan oleh Birn (2014, hlm. 27). Menurut Carson (Creative, n.d.), *environment storytelling* adalah teknik bercerita di mana lingkungan itu sendiri mengkomunikasikan informasi naratif kepada audiens tanpa dialog atau penjelasan langsung. Menurut Blaker (2022), *environmental storytelling* dapat dikategorikan menjadi *direct environmental storytelling* dan *indirect environmental storytelling*. Hal ini dapat dilakukan melalui pemilihan bentuk, proporsi, maupun kondisi permukaan seperti karat, kerusakan, atau keusangan, yang secara tidak langsung menyampaikan informasi tentang dunia dan kondisi sosial di dalamnya. Melalui pengelolaan elemen visual tersebut, sebuah *environment* mampu membangun suasana serta memperkuat konteks cerita yang ingin disampaikan.

Dalam konteks animasi 3D, seorang *environment modeler* memiliki tanggung jawab untuk menciptakan ruang visual yang mampu menghidupkan dunia cerita sekaligus mendukung kebutuhan naratif film. Menurut VFS (Vancouver Film School, 2025), *environment artist* merupakan pihak yang membangun ruang digital tempat cerita berlangsung, sekaligus menyusun elemen-elemen visual di dalamnya agar dunia yang ditampilkan terasa hidup. Selain itu, *environment artist* juga melakukan proses *worldbuilding* untuk menciptakan dunia yang terasa konsisten dan meyakinkan bagi penonton. Seperti pembuatan model, tekstur, detail lingkungan. setiap elemen yang

dirancang dapat memberikan informasi mengenai suasana, kondisi, maupun latar cerita yang sedang berlangsung.

Berdasarkan literatur yang ada, pembahasan mengenai *stylized architecture* dalam media digital umumnya diarahkan pada aspek visual dan estetika perancangan, seperti bentuk, tekstur, skala, serta organisasi spasial seperti *centralized organization* dalam membangun dunia cerita dan mengarahkan fokus audiens terhadap elemen penting dalam ruang. Sementara itu, teori *environmental storytelling* dalam membangun dunia cerita telah banyak digunakan dalam konteks perancangan *game* untuk membantu menyampaikan informasi naratif melalui lingkungan, baik secara langsung (*direct storytelling*) maupun tidak langsung (*indirect storytelling*). Dalam medium *game*, pendekatan ini dimanfaatkan untuk membantu pemain memahami konteks cerita melalui eksplorasi ruang dan elemen visual lingkungan.

Namun, penerapan *environmental storytelling* dalam konteks perancangan *environment film*, spesifiknya animasi 3D di Indonesia masih memiliki potensi untuk dieksplorasi lebih lanjut, khususnya dalam membantu penyampaian tema manipulasi anak yang masih relatif terbatas dibahas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengeksplorasi bagaimana *environment* dalam animasi 3D tidak hanya berfungsi sebagai latar visual, tetapi juga dapat menjadi media penyampaian narasi yang mendukung pemaknaan audiens terhadap cerita. Selain itu, penelitian ini bertujuan menunjukkan bagaimana penerapan *environmental storytelling* dalam perancangan *environment animasi 3D* dapat membantu memperkuat penyampaian tema manipulasi anak.

Film *Warm Sundae* menceritakan Mira (12), seorang anak yang memasuki sebuah toko es krim yang tampak ceria namun menyimpan kejanggalan. Ketika dihadapkan pada pilihan es krim oleh robot penjual, Mira mengikuti keputusan tersebut, yang kemudian membawa konsekuensi berbahaya. Film animasi ini mengangkat tema hilangnya *child agency* serta manipulasi terhadap anak.

Untuk mendukung penyampaian narasi, perancangan ini menggunakan pendekatan *stylized architecture* dan *centralized organization* sebagai dasar pengembangan visual lingkungan. *Stylized architecture* digunakan sebagai parameter (dari segi tekstur dan materialitas, bentuk dan skala, dan palet warna) dalam merancang bangunan kota dan toko es krim yang bersifat eksageratif dan terstilisasi dalam bentuk. Sementara itu, *centralized organization* diterapkan untuk menekankan adanya objek atau fokus dominan di dalam ruang.

Selain itu, *environmental storytelling* digunakan sebagai teori utama untuk memahami bagaimana elemen lingkungan dapat membangun dan menyampaikan makna naratif, baik secara langsung (*direct storytelling*) maupun tidak langsung (*indirect storytelling*), sehingga mendukung proses interpretasi audiens terhadap ruang yang dirancang.

1.1 RUMUSAN DAN FOKUS MASALAH

Bagaimana perancangan 3D *environment* sebagai pendukung *environmental storytelling* dalam animasi *Warm Sundae*? Penelitian ini akan difokuskan pada perancangan 3D *environment* bagian toko es krim dan kota. Teori utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Stylized Architecture* yang fokus membahas peran ... dalam memberikan makna kedalam *environment*. Secara khusus, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana perancangan 3D *environment* berkontribusi untuk menyampaikan makna dalam animasi pendek *Warm Sundae*.

1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan utama penciptaan ini adalah merancang 3D *environment* yang mampu mendukung penyampaian naratif dalam animasi pendek *Warm Sundae* melalui lingkungan. Penciptaan ini berfokus pada pengembangan desain ruang yang tidak hanya berfungsi sebagai latar visual, tetapi juga sebagai elemen pendukung atmosfer. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi mengenai perancangan 3D *environment* dalam film animasi, khususnya dalam pemanfaatan desain lingkungan sebagai pendukung naratif. Secara praktis,