

## 1. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dan teknologi (Soenyoto, P., 2017), Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir turut memperluas ruang lingkup animasi, memungkinkan penciptaan visual yang lebih kompleks, realistis, dan mampu menyatu dengan medium lain seperti live-action. Salah satu bentuk perkembangan tersebut adalah *film hybrid*, yaitu pendekatan yang menggabungkan *live-action* dengan elemen animasi atau CGI(*Computer Generated Images*) untuk memperkuat penyampaian cerita. Dalam *film hybrid*, animasi difungsikan sebagai medium untuk menunjukkan elemen-elemen imajinatif yang tidak dapat ditangkap oleh kamera secara langsung, sehingga tidak memungkinkan untuk diwujudkan hanya melalui pendekatan *live-action* semata (Piepiórka, 2021). Salah satu aspek yang penting untuk memperluas penyampaian cerita dalam animasi yaitu *environment* yang kini menjadi salah satu aspek yang sangat penting dalam membangun atmosfer, dan *environment* yang ingin disampaikan oleh pembuat film. Pada animasi, pembuatan *environment design* dipengaruhi dari ide yang diperlukan seperti lokasi, waktu dan gaya seni apa yang ingin dibawakan (Hendiawan dan Obadiyah, 2025)

Dalam genre *sci-fi*, perancangan *environment* memiliki keterkaitan erat dengan konsep *environment*. *Environment* berfungsi sebagai kerangka yang menghubungkan ruang, dan waktu dalam dunia cerita. *Environment* dibentuk secara konsisten bertujuan agar *audience* dapat memahami bagaimana sistem dunia dalam film tersebut bekerja tanpa perlu penjelasan verbal, serta meningkatkan kedalaman narasi. (Zaidi, 2019) menegaskan bahwa *Worldbuilding* adalah proses membangun dunia imajiner yang lengkap dan masuk akal yang berfungsi sebagai konteks untuk sebuah cerita.

*Utopia* dalam penelitian ini dipahami sebagai gambaran dunia masa depan yang ideal dan harmonis, di mana ruang dan teknologi dirancang untuk mendukung kehidupan manusia secara teratur. Secara visual, *utopia* sering diwujudkan melalui

representasi ruang yang bersih, terkontrol, dan terencana dengan baik, menciptakan persepsi masa depan yang diinginkan sekaligus meyakinkan penonton bahwa dunia yang lebih baik itu mungkin ada. Dalam konteks perancangan *environment* film *Cretya*, konsep utopia ini menjadi kerangka visual yang menopang seluruh keputusan desain sebagaimana dijabarkan oleh Rabaça (2016) dalam kajiannya mengenai kota utopia Le Corbusier.

Film *Cretya* merupakan film *hybrid* yang berlatar masa depan Indonesia, di mana teknologi *Cretya* mampu memprediksi kemungkinan perceraian pasangan suami-istri. Fokus konflik film berfokus kepada perubahan hubungan antara Merlin dan Bara setelah menerima prediksi *Cretya*. Karena itu, *environment* 3D dalam film ini bertujuan untuk menampilkan dunia *utopia*. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini menjadi relevan untuk mengkaji bagaimana perancangan 3D *environment utopia* dalam film *Cretya*. Melalui analisis proses kreatif, keputusan artistik, dan pendekatan teknis yang diterapkan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih mendalam mengenai fungsi *environment* 3D sebagai elemen *environment* dalam produksi film *hybrid Cretya*.

## 1.1 FOKUS/BATASAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, fokus dalam penelitian ini adalah perancangan 3D *environment utopia* pada film *hybrid Cretya*. Penelitian ini berupaya menjawab bagaimana merancang *environment* kota *utopia* yang dapat mendukung kebutuhan visual dan naratif film. Ruang lingkup penelitian dibatasi pada pembangunan *environment* yang berfungsi sebagai latar belakang kota *utopia*, serta difokuskan pada *scene* 01, *scene* 02, dan *scene* 05 yang menampilkan lingkungan perkotaan dalam film *Cretya*.

## 1.2 TUJUAN PENCIPTAAN

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses perancangan 3D *environment utopia* dalam film *hybrid Cretya*. Secara spesifik, penelitian ini

mengkaji bagaimana karakteristik visual sebuah kota bertema *utopia*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menghasilkan sebuah *3D environment* yang secara visual dapat menyatu secara meyakinkan dengan rekaman *live-action* dalam format film *hybrid*.

## **2. LANDASAN PENCIPTAAN**

### **2.1 Teori Film Hybrid**

*Film hybrid* adalah film yang menggabungkan rekaman *live-action* dengan elemen visual yang dihasilkan secara digital atau CGI, sehingga keduanya menyatu menjadi satu gambar yang utuh dan meyakinkan (Livingstone, 2024). Dalam pendekatan ini, animasi tidak sekadar menjadi pelengkap, melainkan difungsikan untuk menghadirkan hal-hal yang tidak dapat ditangkap oleh kamera secara langsung seperti dunia imajinatif, realitas alternatif, atau elemen-elemen visual yang bersifat fiktif (Piepiórka, 2021). Dengan demikian, film *hybrid* memungkinkan pembuat film membangun dunia visual yang lebih luas dari keterbatasan *live-action*, sekaligus tetap mempertahankan kesan nyata melalui adanya aktor dan lingkungan di dalamnya.

### **2.2 Teori Environment Design**

*Environment* dalam animasi adalah semua elemen visual yang mengelilingi karakter dan membentuk latar belakang cerita. Menurut Sullivan et al. (2013), *environment* merupakan aspek tertinggi dalam sebuah animasi, walaupun hanya terlihat sebagai latar belakang, *environment* berperan penting dalam menggambarkan setting dan latar dari cerita yang disampaikan. Lebih lanjut, *environment* design didefinisikan sebagai seni dan ilmu dalam membentuk dunia di dalam cerita tersebut, yang menginformasikan latar cerita, dan meningkatkan visual storytelling. Pada intinya, *environment* design yang baik bukan sekadar mengisi ruang, akan tetapi juga berperan dalam membangun dunia untuk memberikan