

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

konteks latar tempat dan waktu (Bordwell et al., 2024). Dalam konteks animasi dan film, *background design* tidak hanya berfungsi sebagai latar, melainkan merupakan elemen naratif yang aktif menyampaikan informasi tentang dunia cerita film ini kepada penonton. Menurut Lammi (2021), desain latar belakang yang efektif harus mampu mengarahkan mata penonton, dan memberikan konteks ruang serta waktu secara visual. Hal ini menjadikan *background design* sebagai salah satu komponen terpenting dalam membangun kredibilitas dunia fiksi yang ditampilkan di layar.

*Worldbuilding* dalam fiksi ilmiah berfungsi sebagai prototipe bagi keadaan sebuah sistem dunia yang lengkap termasuk teknologi, hubungan antar elemen, dan nilai-nilai yang menggerakkan dunia tersebut (Zaidi, 2019). Dalam perancangan *environment* film *Cretya*, prinsip *worldbuilding* ini menjadi landasan dalam membangun sebuah latar dunia yang futuristik, di mana setiap elemen mulai dari bentuk bangunan, hingga pencahayaan dirancang untuk mencerminkan sistem dunia yang teratur dan futuristik.

### **2.3 Teori Utopia**

Secara umum, *utopia* dipahami sebagai konsep gambaran dunia futuristik ideal yang diinginkan manusia. Konsep *utopia* awalnya dicetuskan oleh Thomas More dalam bukunya *Utopia* yang diterbitkan pada tahun 1516, di mana ia menggambarkan sebuah peradaban fiktif yang mencontohkan struktur sosial, politik, dan ekonomi yang ideal. Istilah "*utopia*" sendiri berasal dari bahasa Yunani *ou* ("tidak") dan *topos* ("tempat"), yang secara harfiah berarti "tempat yang tidak ada", namun More sekaligus memainkannya dengan kata *eutopia* yang berarti "tempat yang baik" sebuah ironi yang menyiratkan bahwa tempat yang sempurna hanya ada dalam imajinasi. Lebih lanjut, penggambaran utopia Thomas More menekankan nilai-nilai seperti keteraturan, rasionalitas, dan kesetaraan dalam setiap aspek kehidupan, dan juga ini merupakan reaksi terhadap kota-kota Eropa abad pertengahan yang kacau, kotor, dan tidak teratur (Ganjavie, 2012 dalam Matheney et al., 2021).

Rabaça (2016) dalam jurnalnya yang berjudul "*Le Corbusier, The City, and The Modern Utopia of Dwelling*" yang diterbitkan dalam *Journal of Architecture and Urbanism* menguraikan bahwa visi kota utopia Le Corbusier bertumpu pada satu gagasan sentral: penyatuan kota dengan alam secara menyeluruh. Dalam berbagai rancangan urbannya, Le Corbusier secara bertahap merombak konsep ruang publik konvensional hingga batas antara kota dan alam menjadi kabur, melahirkan konsep *tapis vert* atau hamparan hijau yang menjadi elemen pengikat antara arsitektur dan dunia alami. Konsep ini bukan sekadar estetika, melainkan merupakan argumen konseptual dari pandangan dunia holistik Le Corbusier bahwa kota yang ideal adalah kota yang mampu memunculkan keseimbangan antara bangunan yang teratur dengan alam yang mengalir bebas di antara setiap bangunan, selain itu Rabaça juga menambahkan, *roof garden* atap bangunan difungsikan sebagai taman untuk menggantikan ruang hijau yang hilang di bawah bangunan. Untuk mewujudkan hal tersebut, *Le Corbusier* merancang bangunan dengan geometri simpel, kemudian menyingkirkan segala elemen yang tidak fungsional, dan memberikan ruang kepada hamparan hijau publik yang dapat dinikmati oleh seluruh warga kota (Rabaça, 2016).

### **3. METODE PENCIPTAAN**

#### **3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA**

Dalam perancangan karya ini, penulis menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan berbasis proyek (*project-based research*). Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada proses perancangan dan pengembangan 3D *environment* kota *utopia* sebagai bagian dari produksi film *hybrid Cretya*. Melalui pendekatan ini, proses perancangan dilakukan secara bertahap mulai dari pengumpulan referensi, pengembangan konsep visual, pembuatan aset 3D, hingga integrasi *environment CGI* dengan *footage live-action* melalui proses *compositing*.