

## 5. KESIMPULAN

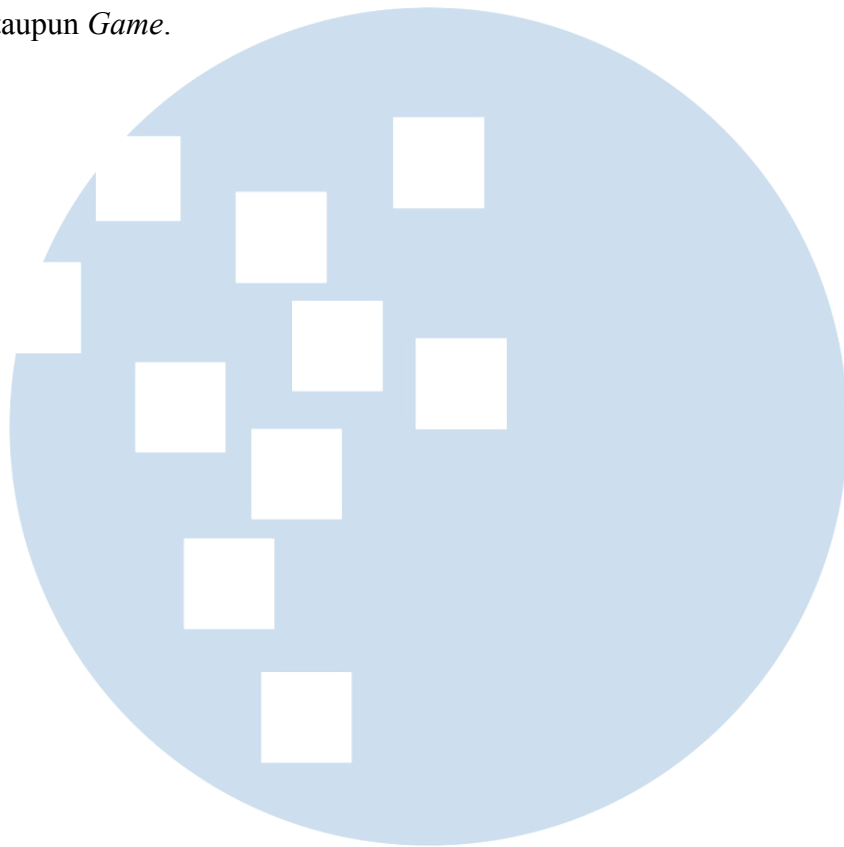
Dalam menghasilkan 3D *environment* yang cocok dalam film “*Nendo’s Story*”, terdapat banyak faktor yang harus dipertimbangkan. Sangat penting juga untuk bekerja sama dengan rekan kelompok untuk memastikan lingkungan yang dihasilkan sesuai dengan jalan cerita dan dapat menciptakan pengalaman yang luar biasa bagi penonton. Dalam konteks ini, penulis sebisa mungkin membuat sebuah *Environment* yang dapat mendukung bagaimana keberlangsungan cerita sehingga hasil yang sudah dibuat dapat sinkron.

*Environment* museum retro yang sudah dibuat juga mengambil referensi dari sebuah toko elektronik retro di Bandung yang memasukkan berbagai barang elektronik antik, game, dan komik yang berasal dari Jepang dan sudah beroperasi sejak tahun 1999. Penikmat retro juga sangat sering berkunjung untuk mencoba *arcade*, maupun elektronik – elektronik yang berada di tempat. Tujuan awal merancang *Environment* dari museum retro juga agar sang tokoh dapat merasakan perasaan dimana ia dibutuhkan kembali pada saat ia bertemu dengan teman seperjuangannya dan dibeli oleh seorang kolektor.

Selama perancangan juga terdapat kendala selama eksplorasi yang tidak dapat dihindari, seperti sangat minimnya referensi mengenai gambaran “*Game Store*” yang terdapat di Indonesia pada tahun 1900-an, sehingga penulis menggunakan sedikit referensi yang ada dan menanyakan gambaran *game store* kepada para senior di “Komunitas Retro”. Selain itu, agar sebuah *environment* cocok dalam film “*Nendo’s Story*” maka konteks cerita dan fungsionalitas dari properti yang sudah dibuat juga perlu diperhatikan selama proses perancangan, Tidak lupa juga memperhatikan kualitas visual dan atmosfer film selama proses “*Compositing*” agar sebuah *Environment* terlihat sinkron dan layak di pertontonan.

Tanggung jawab penulis dalam membuat *Environment* juga mengingatkan penulis yakni proses pembuatan Animasi 3 Dimensi sangat mirip dengan perancangan *Environment* terhadap game 3 Dimensi, yang dimana sama – sama

melalui tahapan *Modelling*, *Texturing* dan *Rendering* untuk menghasilkan sebuah *Film* ataupun *Game*.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA