



Gambar 4.5 Referensi Kamar Belajar dan Lab.

(Sumber: raruurien.com, 2016)

Selanjutnya, tahap penerjemahan dapat dilakukan. Ini melibatkan mengubah komponen interior yang digunakan dalam komik Raruurien menjadi yang sesuai dengan kamar belajar dan tempat lab Rien ke dalam dunia 3 dimensi. Misalnya, warna kamar yang digunakan dalam komik Raruurien dapat menjadi warna yang sesuai dengan kamar belajar dan tempat lab Rien. Pada tahap sintesis, properti yang sudah dianalisis sebelumnya dibuat menjadi lebih sederhana dan lebih fokus pada hal-hal utama yang mewakili *environment*. Dengan demikian, meskipun tidak semua detil dari sumber asli, *environment* yang disintesis masih dapat menjelaskan suasana yang diharapkan. Perbedaan posisi dan warna objek dalam ruangan dapat secara signifikan mempengaruhi suasana ruangan. Namun, masih ada potensi pengembangan lebih lanjut. Dalam desain interior, perabot dan aksesoris dapat menjadi penanda lokasi dan karakter. Namun, terkadang fokus hanya pada properti utama dan pendukung membuat ruangan terlihat kosong dan kurang memiliki kesan magis.

5. KESIMPULAN

Pembuatan 3D *environment* dalam film animasi *hybrid* Raruurien menunjukkan kesungguhan dalam menangkap esensi cerita yang unik. Dengan menggunakan referensi dari komik Raruurien, setiap ruangan, seperti lab Rien dan kamar belajar anak-anak, dibuat dengan teliti untuk mencerminkan karakteristik dan kebutuhan cerita. Properti-properti yang ditempatkan dalam setiap ruangan, seperti meja pembuatan ramuan dan rak-rak yang berisi buku-buku dan peralatan, tidak hanya

berperan sebagai elemen visual, tetapi juga memperkaya narasi cerita dengan memberikan kedalaman karakter dan konteks yang kaya.

Dalam lab Rien, meja pembuatan ramuan menjadi pusat kegiatan yang mencerminkan keahlian Rien dalam praktik sihir dan pengobatan alami, sementara rak-rak yang penuh dengan buku-buku dan peralatan menambah dimensi keilmuan dan keterampilan Rien. Di kamar belajar anak-anak, ruangan yang luas menawarkan lingkungan yang nyaman bagi anak-anak untuk belajar dan bermain. Keseluruhan, pembuatan 3D *environment* dalam Raruurien berhasil menciptakan ruang-ruang yang hidup dan memperkuat cerita secara menyeluruh, menambah kedalaman dan keaslian bagi dunia fantasi yang dibangun dalam animasi tersebut.

Masalah yang dihadapi penulis dalam pembuatan *environment* adalah keterlambatan dalam pengerjaan *storyboard* yang menghambat produksi *environment*. Kesulitan dalam menyusun *storyboard* yang memadukan cerita dan visual secara efektif dapat mengakibatkan keterlambatan dalam tahap produksi berikutnya, termasuk pembuatan *environment*. Kurangnya kejelasan mengenai bagaimana setiap adegan akan disajikan secara visual dalam animasi dapat mengganggu proses pembuatan 3D *environment* karena perlu adanya panduan yang jelas dari *storyboard* untuk menentukan ruang, properti, dan elemen-elemen lain yang diperlukan dalam setiap adegan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A. F. (2018). PERANCANGAN *ENVIRONMENT* BERNUANSA POSTAPOCALYPSE DALAM ANIMASI “RAMPAG!”. Laporan karya Tugas Akhir UMN. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/7429>
- Aditya, C. (2018). Designing The World Of 3D CG Animation “BALLOON” Through Low Poly Visual Style. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 9(1), 41-49. <https://doi.org/https://doi.org/10.31937/ultimart.v9i1.739>