

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>

- Dedevis, R. (2022). Laporan Karya Tugas Akhir Film Pendek Animasi 3d “Dunia Lain”(3d Modelling, 3d Animate & Compositing). Politeknik Negeri Media Kreatif. <http://repository.polimedia.ac.id/id/eprint/1478>
- Djiono, P. G. (2023). PERANCANGAN 3D *ENVIRONMENT* RETRO PADA ANIMASI *HYBRID* “NENDO’S STORY”. !”. Laporan karya Tugas Akhir UMN. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/25384>
- Faris, W. B. (2004). *Ordinary Enchantments: Magical Realism and the Remystification of Narrative*. Vanderbilt University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv17vf68f>
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. 270 Madison Avenue New York, USA: Routledge.
- O’Hailey, T. (2010). *HYBRID ANIMATION INTEGRATING 2D AND 3D ASSETS*. 30 Corporate Drive, Suite 400, Burlington, MA 01803, USA: Focal Express.
- Pambudi, A. S. A. (2022). Pemodelan *Environment* Film 3D Animasi Fiksi Ilmiah Bertema Kehidupan Ikan Dengan Habitat Berbeda Berbasis Teknik “Primitive Modeling”. Laporan Tugas Akhir Universitas Dinamika STIKOM Surabaya. <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/6645>
- Pratama, A. F. (2018). PERANCANGAN *ENVIRONMENT* 3D DALAM ANIMASI DENGAN TEMA PERMAINAN TRADISIONAL DI KOTA BANDUNG. *e-Proceeding of Art & Design* : Vol.5, No.1. <https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/142605/perancangan-environment-3d-dalam-animasi-dengan-tema-permainan-tradisional-di-kota-bandung.html>
- Prayogo, M., & Aditya, C. (2020). PERANCANGAN 3D PROPERTI MAKANAN UNTUK KEPERLUAN LOOK DEVELOPMENT EFEK VISUAL PADA FILM PENDEK “MIE MEDAN”. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 12(2), 53-58. <https://doi.org/https://doi.org/10.31937/ultimart.v12i2.1442>