

3. METODE PENCIPTAAN

3.1. Deskripsi Karya

Karya yang ada pada penulisan ini adalah karya animasi *hybrid* 2D dan 3D. menggunakan 3D sebagai latar belakang atau *background* dan karakternya 2D. Memiliki tema cerita mengenai keluarga, dan bergenre drama. Karya ini akan berdurasi sekitar 6-7 menit. Format dari karya ini adalah 16:9 atau 1080 dengan FPS (*frame per second*) 24. Seluruh pengerjaan karya ini dikerjakan dengan software 3D dan 2D. Karya animasi yang dibuat ini berjudul “Play And Pay” menggunakan isu personal *gamers* yang memiliki ruang privasi dimana berlatar di dalam kamar rumah sebuah ruko di tangerang, citra raya pada tahun 2022 pada saat pandemi. Adapun *logline* dari cerita “Play And Pay” ini adalah seorang remaja yang ingin membantu orangtuanya yang sedang mengalami keadaan sulit bertekad untuk membantu orangtuanya melalui keahliannya di bidang game dengan memulai jasa joki *game*.

3.2. Konsep Karya

Konsep karya yang akan digunakan dalam film animasi “Play And Pay” adalah menggunakan *background* 3D yang digabungkan dengan animasi karakter 2D. Pada karya ini, tokoh utama memiliki adiksi terhadap sebuah game MOBA dimana ia mempunyai keahlian dalam permainan ini dan menggunakannya sebagai pekerjaan untuk membantu orangtuanya yang sedang kesulitan. Dalam *background* 3D yang dibuat pada karya ini kebanyakan berlatar di kamar tokoh utama yang memiliki ruang privasi dalam kamarnya yang berkaitan dengan game yang dimainkannya.

3.3. Tahapan Kerja

Penulis pada tahap ini akan menjelaskan tahapan kerja penulis sebagai seorang *environment designer* di Qapibara Creatives dalam pembuatan karya animasi “Play And Pay”

3.3.1. Pra produksi

a. Ide atau gagasan

Ide untuk merancang *environment* dari kamar yang ditinggali tokoh Bima didasari oleh *Three Dimensional Character* pada tokoh Bima yaitu terhadap perilaku personal Bima sebagai seorang *gamers*. Adapun *Three Dimensional Character* yang ada pada tokoh Bima yang meliputi fisiologi, sosiologi, dan psikologinya adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1. *Three Dimensional Character* Tokoh Bima

Tokoh	Fisiologi	Sosiologi	Psikologi
Bima	Jenis Kelamin : Laki-laki Umur : 16 Tinggi dan Berat Badan : 165cm, 53kg Warna Rambut, Mata, dan Kulit : Hitam, Hitam, dan Putih Style rambut : Rambut berantakan Postur Tubuh : Sedikit kurus dan sedikit bungkuk ke depan Penampilan sehari-hari : Kaos bergambar berwarna merah, celana pendek berwarna biru tua, dan memakai kacamata Cacat/Tanda Lahir : Tremor, mata minus Keturunan/Ras : Tionghoa	Kelas Sosial : Menengah Keatas Suku : Tionghoa Pekerjaan : Siswa SMA Citra Berkas (Jurusan IPS) Pendidikan : Baru naik ke kelas 12 Kebangsaan : Indonesia Peran serta dalam lingkungan : Anak dari pengusaha toko sembako, anak tunggal Lingkungan : Jl Ureta, 30, Citra Raya, Cikupa Tahun : 2022 (Pandemi)	Ambisi : Menjadi Pro Player Frustrasi/Kekecewaan : Usaha joki yang berjalan mulis berakhir dengan sering mendapat masalah Sikap/perilaku : Emosian temperamental, Gampang percaya diri, tidak rapi Yang disukai : Bermain Game Yang tidak disukai : Diganggu saat sedang fokus bermain game Kemampuan : Strategis dan mahir dalam bermain game MOBA

Penulis mendapatkan ide dalam merancang kamar berdasarkan dari *Three Dimensional Character* dari tokoh Bima, dilanjutkan dengan tahapan memahami personal yang ada pada dalam diri tokoh Bima yang akan diambil, setelah itu membuat konsep kamar yang didasari oleh kepribadian dan kebutuhan spasial pada tokoh, dan yang akhirnya bisa melakukan perbandingan dari referensi visual yang ada pada observasi dan eksplorasi rancangan kamar yang akan menggambarkan personal dalam diri Bima.

Berdasarkan pendekatan *Three Dimensional Character* yang sudah dijabarkan sebelumnya, karakter Bima dapat dianalisis dari sisi psikologis, sosiologis, dan fisiologis. Dari sisi psikologis, Bima digambarkan sebagai remaja yang emosinya cenderung temperamental, perfeksionis, dan tidak terlalu rapi. Hal ini menunjukkan bahwa Bima memiliki kondisi emosional yang tidak stabil serta kebutuhan akan ruang yang dapat membantu dirinya fokus saat bermain game, namun sekaligus mencerminkan kekacauan batinnya.

Kemudian di lihat dari sisi sosiologisnya, Bima digambarkan sebagai anak tunggal yang berasal dari keluarga menengah ke atas, namun karena adanya tekanan sosial dari joki *game* yang ia mainkan dapat memunculkan ambiguitas antara kemewahan atas fasilitas dari kekacauan psikologis yang akan diterapkan dalam desain ruangnya.

Kemudian konsep ruang kamar Bima dirancang berdasarkan hubungan antara kepribadian dan kebutuhan spasialnya, Ruang tersebut akan dirancang menjadi representasi visual dari konflik internal yang dialami Bima, serta mencerminkan kekacauan emosional yang ia alami pada kesehariannya. Adapun ide yang penulis temukan dalam merancang kamar Bima berdasarkan hal yang dibahas tadi penulis dapat merancang kamar Bima dengan objek visual seperti berantakan seperti area meja yang berantakan dengan adanya sisa makanan dan minuman, kabel kusut yang tidak tertata di meja, kasur yang selimutnya tidak dirapikan, dan identitas Bima sebagai *gamer* kompetitif dalam *game* MOBA dengan memperlihatkan poster poster karakter MOBA, aksesoris *gaming* berantakan yang dapat menciptakan atmosfer ruangan yang penuh, padat, dan penuh obsesi akan *game*.

b. Observasi

Setelah mendapatkan ide atau gagasan dari *three dimensional character* yang dijabarkan dan dideskripsikan, Pada bagian ini penulis membandingkan dan memperkaya visual dengan melakukan observasi terhadap *environment* kamar animasi yang dapat menggambarkan perilaku personal dari tokoh utama dalam film animasi tersebut serta prinsip tata ruang yang ada pada kamar tersebut, yang mencerminkan perilaku personal seorang *gamer* sebagai referensi dan inspirasi dalam pembuatan karya “Play And Pay”.

1. Film Animasi *Toy Story*

Pada karya animasi *Toy Story*, terutama pada *Toy Story* yang pertama terdapat adegan dalam kamar tokoh utama *Toy Story* yaitu Andy yang memiliki perilaku personal yang sayang pada mainan yang ia miliki, bahkan pada adegan *Toy Story 1*, Andy sempat merancang dalam kamarnya dengan berbagai atribut dari karakter mainan yang ia sukai yaitu Buzz LightYear dan Woody. Pada Ending film animasi *Toy Story 1*, Andy pindah dari rumahnya yang lama, dan pindah ke rumah yang baru, Pada scene ending diperlihatkan bahwa Andy kembali merancang kamarnya sesuai dengan 2 tokoh atau mainan yang ia suka yaitu Woody dan Buzz dalam kamarnya, terlihat pada poster poster Woody dan Buzz, serta kasurnya yang bergambar Buzz.



Gambar 3.1 Opening *Toy Story 1* (1995)

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Adapun yang ditemukan penulis dalam observasi pada ruangan kamar Andy adalah kamar tersebut terlihat sebagai ruang personal yang hangat, penuh kehidupan, dan sangat merepresentasikan dunia imajinatif seorang anak laki-laki yang menyukai mainan, kemudian penempatan mainan yang tidak terlalu rapi namun tetap teratur mencerminkan kepribadian Andy yang aktif, kreatif, dan penuh kasih terhadap mainan yang dimilikinya tersebut. Mainan tersebut tidak hanya menjadi objek hiburan, melainkan bagian dari dunia Andy yang menjadi cerminan dari fase psikologis dan minatnya. Lalu properti yang ada di kamar Andy terlihat cukup sederhana dengan adanya tempat tidur, rak buku, meja kecil, dan kotak mainan menunjukkan bahwa Andy berasal dari keluarga kelas menengah yang hangat dan fungsional.



Gambar 3.2 Ending Toy Story 1 (1995)

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Secara keseluruhan, kamar Andy adalah representasi visual dari dunia batin seorang anak. ruang tersebut memperlihatkan pertumbuhan, perubahan minat, serta relasi emosional antara manusia dan benda. Ruangan kamar tersebut mencerminkan perubahan psikologis dan preferensi anak seiring waktu, yang tergambar melalui benda-benda yang ia miliki. Kamar ini secara tidak langsung menyampaikan banyak hal tentang diri Andy, melalui detail visual seperti susunan mainan, pilihan dekorasi, serta warna-warna yang digunakan, kamar Andy menjadi ruang

yang tidak hanya dalam bentuk fisik, tetapi juga simbol yang mewakili pertumbuhan, identitas, dan hubungan emosional antara anak dan benda di sekitarnya.

2. Film Animasi *Over The Moon*

Pada karya animasi *Over The Moon* menceritakan tentang seorang anak keturunan tionghoa yang bernama Fei Fei yang memiliki cita cita untuk terbang ke bulan karena dirinya yang percaya dengan legenda adanya dewi bulan sejak kecil dan ingin membuktikannya dengan membuat sebuah roket yang akan terbang ke bulan. Pada film *Over The Moon*, perilaku Fei Fei digambarkan ambisius, kreatif serta penuh obsesi terhadap bulan karena kenangan dari ibunya. Adapun *environment* yang digambarkan pada kamar di film ini telah mencerminkan dari perilaku personal yang ada pada tokoh yang memiliki perilaku tersebut.

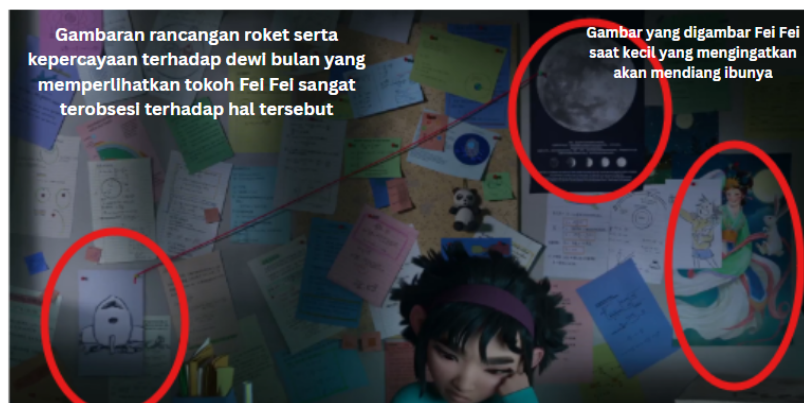


Gambar 3.3 *Over The Moon* (2020)

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Adapun yang ditemukan penulis dalam observasi pada ruangan kamar Fei Fei pada film animasi *Over The Moon* adalah Kamar Fei Fei merupakan ruang personal yang mencerminkan kedalaman emosinya, mengenai imajinasi ilmiahnya, dan rasa kehilangan yang belum selesai akibat kematian ibunya. Ruangan ini berada di rumah tradisional Tiongkok, namun penataannya menunjukkan perpaduan antara nilai-nilai budaya, memori keluarga, dan aspirasi masa depan. Secara visual, kamar ini dipenuhi oleh objek-objek yang berkaitan dengan sains dan luar

angkasa serta model roket, dan buku-buku terkait sains, ada juga gambar atau catatan perhitungan yang tertempel di dinding. Elemen-elemen ini mencerminkan kecerdasan, rasa ingin tahu, serta cita-cita Fei Fei untuk membangun roket dan pergi ke bulan. Di balik hal itu, ada alasan emosional yang kuat bagi Fei Fei yaitu ingin membuktikan bahwa legenda Dewi Bulan Chang'e tersebut nyata, hal tersebut ia lakukan demi menjaga memori ibunya tetap hidup. Selain itu kamar Fei Fei juga menyimpan benda-benda yang sangat personal dan sentimental bagi dirinya seperti foto mendiang ibunya, hiasan khas budaya Tiongkok, dan benda-benda yang mengingatkannya pada masa kecilnya. Ini menunjukkan bahwa ruang tersebut tidak hanya digunakan sebagai tempat belajar dan tidur, tapi juga menjadi ruang batin tempat Fei Fei menyimpan kenangan. Ruang personal yang telah ditunjukan kamar Fei Fei tersebut dapat memperlihatkan representasi visual dari proses berduka, mempertahankan harapan, dan menyeimbangkan logika ilmiah dengan emosi yang dalam yang berkaitan dengan tokoh.



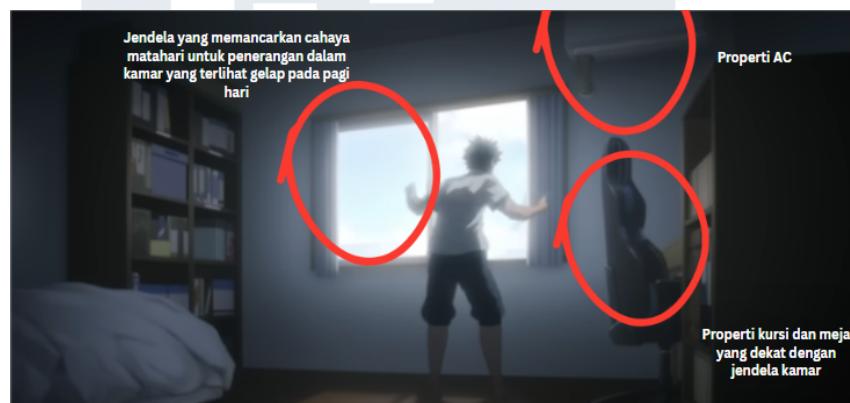
Gambar 3.4 Over The Moon (2020)

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

3. Series Anime *Shangri-La Frontier*

Pada series anime *Shangri-La Frontier* ini bercerita tentang seorang karakter utama bernama Rakuro Hizutome yang hobi dalam bermain game yang kurang terkenal atau bagus bagi orang orang. Pada series anime ini Rakuro Hizutome digambarkan perilakunya sebagai anak sekolahan

yang memiliki obsesi terhadap *game* yang dimainkan tersebut, rasa ingin tahu yang tinggi, dan juga tertutup. Pada series anime *Shangri-La Frontier* di suatu scene pada episode pertamanya diperlihatkan kamar dari sang tokoh utama yang terlihat minimalis dengan berbagai properti yang ada. Di series ini telah memperlihatkan juga bahwa perilaku personal dari tokoh utama dapat tergambarkan dari *environment* kamar yang dibuat kepada perilaku tokoh *gamers* yang terlihat dari propertinya yaitu obsesi terhadap *game* yang sedang dimainkan dari poster serta kumpulan koleksi *video game* di rak, dan juga perilaku tokoh utama yang tertutup dengan lingkungan sekitar.



Gambar 3.5 Shangri-La Frontier (2023)

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Adapun yang ditemukan penulis dalam observasi pada ruangan kamar Rakuro pada series animasi *Shangri-La Frontier* adalah pada kamar Rakuro memperlihatkan ruang personal sebagai seorang pemain *game hardcore* yaitu ruang yang merepresentasikan relasi erat antara dunia digital dan kehidupan nyata. Ruang Rakuro terlihat minimalis dan sangat fungsional dan hampir seluruh fokusnya tersebut diarahkan pada satu titik utama yaitu perangkat *gaming VR*nya tersebut. Secara visual, ruangan kamarnya cenderung terlihat polos. properti yang terlihat hanya tempat tidur sederhana, meja, dan perangkat VR. Namun, kesederhanaan ini mencerminkan gaya hidup Rakuro yang sangat terfokus dan sederhana yaitu ia tidak peduli pada hal lain selain bermain.



Gambar 3.6 Shangri-La Frontier (2023)

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Adapun beberapa temuan yang sudah penulis temukan dapat diringkas dan menemukan beberapa hal mengenai perilaku personal yang dapat memengaruhi perancangan *environment* Bima adalah seperti berikut:

Tabel 3.2. Tabel Hasil Temuan Observasi Kamar

Film Animasi	Titik Fokus Visual	Makna Psikologi	Elemen visual yang dapat di adaptasi
<i>Toy Story 1</i>	1. Poster dan gambar mainan dari tokoh Woody dan Buzz LightYear 2. Mainan berantakan atau tidak terlalu rapi	1. Representasi imajinasi anak laki laki menyukai mainan favoritnya, serta kenangan 2. Representasi dari karakter yang aktif, kreatif terhadap mainannya	1. Pemilihan properti yang dapat menggambarkan hobi atau kesukaan yang saat itu sedang trendi 2. Penataan ruang kamar yang tidak terlalu rapih saat melakukan aktivitas bermain

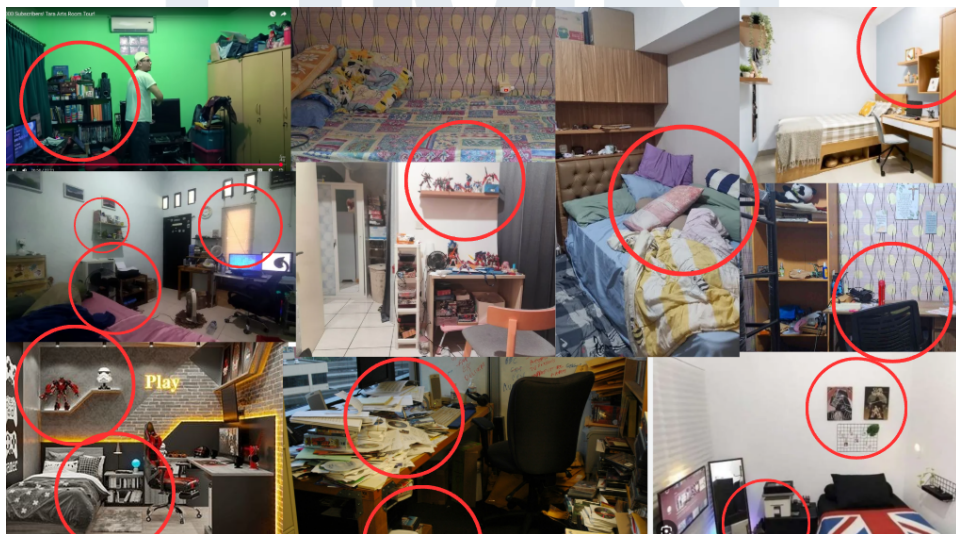
<i>Over The Moon</i>	1. <i>Blueprint</i> roket beserta gambar dan poster mengenai bulan 2. Hiasan khas tionghoa 3. Foto ibunya dan gambar dewi bulan yang digambar saat ia kecil	1. Ambisi pribadi yang memiliki tujuan untuk membuktikan suatu hal yang mustahil 2. Representasi dari tokoh yang memiliki sosiologi dari tionghoa yang memiliki kepercayaan tertentu 3. Representasi dari memori yang ingin diingat selalu pada kamar tersebut sebagai kenangan (awal mula terjadinya sifat yang ambisius serta kreatif)	1. Pemilihan properti yang berhubungan dengan suatu tujuan untuk mencapai sesuatu seperti banyaknya kertas dimeja dan bekas makanan atau minuman 2. Pemilihan properti beserta penataan ruangan berdasarkan kepercayaan tertentu 3. Pemilihan properti yaitu pada foto dan gambar yang dapat menjelaskan tujuan dari tokoh
<i>Anime Shangri-La Frontier</i>	1. Kamar yang terlihat minimalis dan sederhana serta terlihat tertutup 2. Rak yang berisikan properti dari perangkat VR yang digunakan untuk bermain, serta koleksi <i>game</i> yang dimainkan	1. Representasi dari tokoh yang <i>introvert</i> yang tidak terlalu memperhatikan keadaan diluar 2. Representasi dari karakter yang memiliki hobi atau kesukaan dalam bermain <i>game</i>	1. Pemilihan properti dalam kamar dengan berbagai barang yang berkaitan dengan cerita mengenai <i>game</i> yang dimainkan tersebut

c. Eksplorasi

Dalam proses merancang suatu *environment* pada karya animasi “Play And Pay”, Pemilihan properti, tata peletakan, dan titik fokus yang sesuai merupakan hal penting yang perlu diperhatikan terutama untuk menggambarkan pribadi atau perilaku personal tokoh itu sendiri. Tahap eksplorasi ini akan dilakukan dengan mengeksplor kamar yang memiliki peletakan dan fungsi yang sama sebagai ruangan kamar yang dapat menggambarkan personal, berdasarkan observasi yang

telah dilakukan yang dapat menggambarkan personal Bima adalah memiliki kekacauan emosional atau konflik internal dalam dirinya, adapun desain ruang dibentuk pada kamar dengan mengacu pada dua aspek utama dalam diri Bima yang memiliki kondisi emosional yang tidak stabil dan identitasnya sebagai gamer kompetitif. Setiap elemen visual dalam kamar dipilih untuk merepresentasikan aspek tersebut seperti kabel-kabel yang kusut di sekitar meja menjadi representasi dari kekacauan batin dan pikiran Bima yang tidak terorganisir. Ketidakteraturan ini mencerminkan kondisi mental yang penuh tekanan dan kurang kontrol atas kehidupan pribadinya, serta kesukaannya terhadap *game* MOBA yang dapat diperlihatkan dalam kamarnya mencerminkan identitas dan obsesinya terhadap dunia *game* MOBA tersebut yang nantinya ia mainkan sebagai jasa jokinya. Dan kasur yang tidak rapi dan pakaian yang masih berserakan memperlihatkan personal dari keengganan Bima dalam merawat dirinya sendiri yang berhubungan dengan sisi psikologisnya yang mengalami kejenuhan, tekanan, serta kehilangan motivasi dalam aspek kehidupannya.

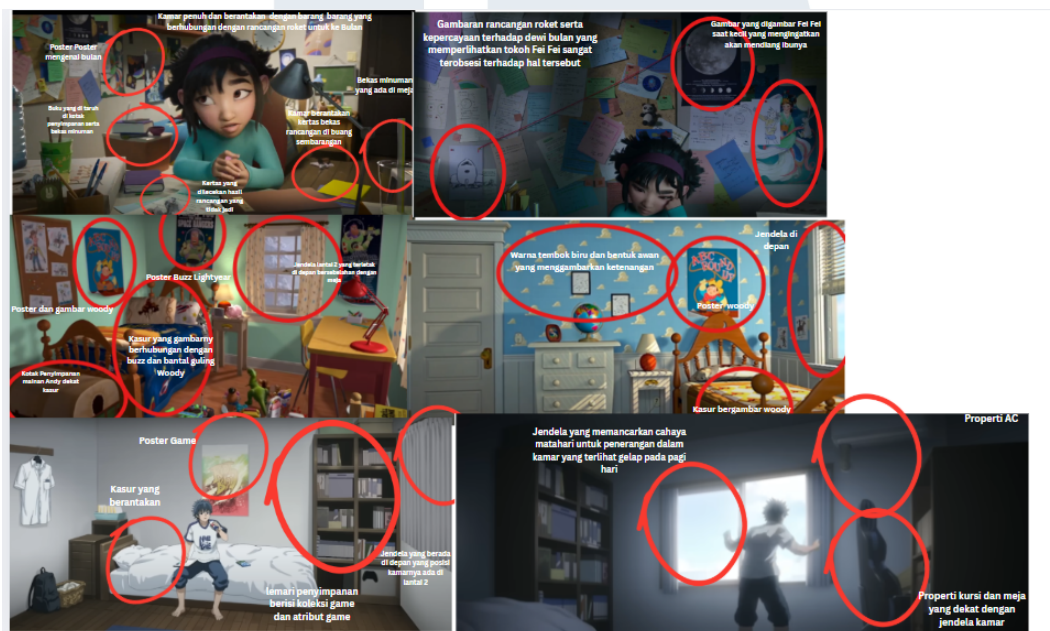
Sebelum melakukan eksplorasi, penulis juga telah mengumpulkan *moodboard* yang dapat memperlihatkan perilaku personal pada kamar dunia nyata sebagai berikut :



Gambar 3.7 *Moodboard* Dunia Nyata Kamar Personal

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Pada gambar 3.7 menjelaskan moodboard yang diambil dari berbagai macam sumber yang dikaitkan dengan perilaku personal, dari berbagai kamar yang didekorasi dengan kesukaan terhadap sesuatu, kegunaan properti yang diletakkan bersebelahan untuk meletakkan barang-barang yang diperlukan, serta meja yang penuh dengan barang disaat seseorang sering melakukan aktivitasnya di meja tersebut. Selain dari kamar pada dunia nyata yang diperlihatkan kamar yang terinspirasi dari berbagai film animasi yang sudah ditonton sebelumnya pada bagian observasi yang dapat memperlihatkan personal tokoh dari kamar yang ada pada film animasi tersebut adalah seperti berikut :

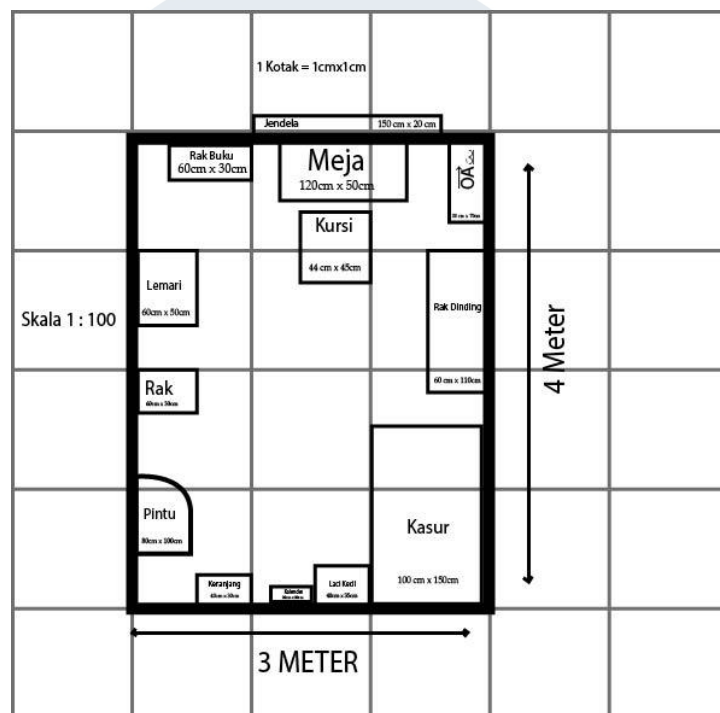


Gambar 3.8 Moodboard Kamar Personal Pada Film Animasi

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Adapun hasil eksplorasi dari observasi yang penulis lakukan adalah menggabungkan beberapa observasi kamar yang memiliki pola yang sama dari properti, tata letak, serta titik fokus dan elemen yang diadaptasi yang ada pada bagian observasi kemudian penulis mulai menggambarkan *floor plan* serta sketsa dari kamar tersebut. Seperti peletakan kasur dekat laci yang memudahkan Bima meletakkan hp pada saat ingin tidur setelah menyelesaikan aktivitasnya dalam bermain *game*. Pemilihan properti seperti poster tokoh fiksi pada permainan yang Bima mainkan sehingga memperlihatkan sisi *gamer* Bima yang sangat menyukai

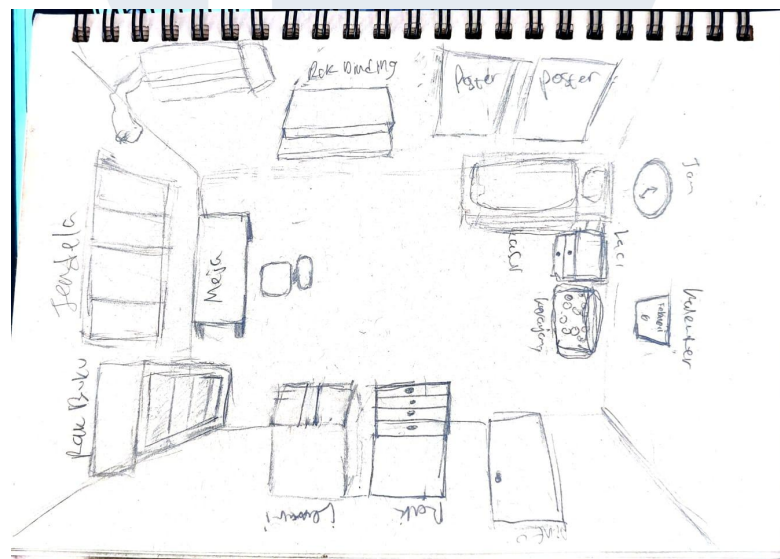
hal tersebut, pemilihan properti rak buku dan rak dinding yang digunakan untuk meletakkan barang barang seperti koleksi dan gambaran game yang berkaitan dengan perilaku personal dari *gamers* Bima. Lalu adanya titik fokus yang terlihat pada kamar Bima karena banyaknya *scene* yang memperlihatkan kasur Bima yang cukup berantakan dan meja yang penuh dengan bekas makanan dan minuman pada saat ia melakukan aktivitasnya tersebut.



Gambar 3.9 Eksplorasi *Floor Plan* Pembuatan Kamar Bima
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Penulis mulai melakukan eksplorasi awal dengan mencoba untuk membuat *floor plan* beserta dengan sketsa gambar dari *floor plan* yang sudah dibuat, penulis juga telah melakukan eksplorasi berdasarkan masukan dari teman dan juga pembimbing mengenai kamar yang akan di buat untuk menggambarkan personal dari tokoh Bima. Adapun eksplorasi yang sudah dilakukan adalah dengan membuat *floor plan* dengan skala ukuran 1:100 yaitu dengan ukuran panjang sekitar 3 meter dan dengan lebar 4 meter. Alasan pemilihan ukuran kamar yang ditetapkan dengan ukuran 3x4 meter tersebut tergolong sebagai kamar yang cukup lega untuk standar hunian di perkotaan Indonesia. Dengan Bima yang

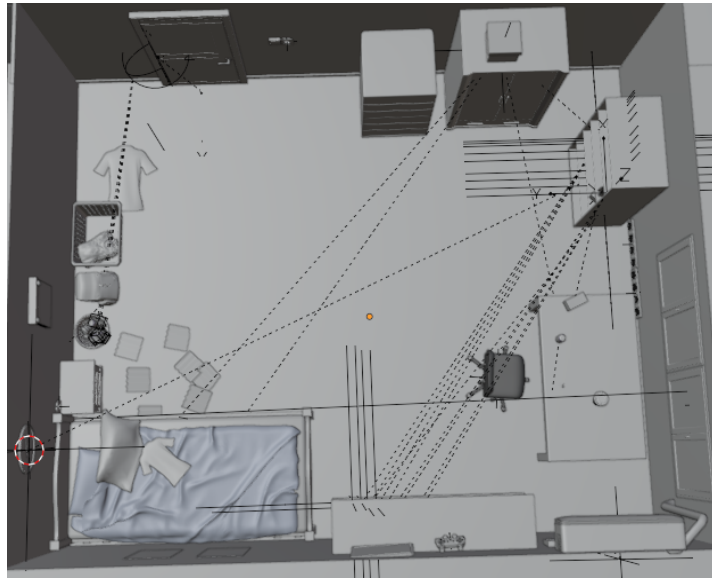
digambarkan sebagai anak tunggal dari keluarga kelas menengah yang menetap di kawasan Citra Raya yang ayahnya memiliki ruko wajar apabila keluarga tersebut dapat menyediakan ruang kamar yang cukup fleksibel dan luas untuk anaknya. Selain itu, penempatan kamar Bima di lantai dua mengikuti fungsi umum dari ruko di kawasan urban, di mana lantai atas biasanya digunakan sebagai ruang pribadi seperti kamar tidur. Ukuran kamar 3x4 meter itu juga dipilih agar dapat merepresentasikan kebiasaan dan kepribadian Bima sebagai remaja *gamer* yang menghabiskan banyak waktu di dalam kamarnya hal tersebut di dukung dengan adanya kebutuhan dengan penempatan meja yang cukup besar, kursi yang ergonomis, kabel, berbagai peralatan gaming, area untuk tidur, area *clutter* atau kekacauan, tetapi juga menyisakan cukup ruang untuk pengambilan kamera *shot* dan *blocking* dari animasinya.



Gambar 3.10 Eksplorasi Sketsa Pembuatan Kamar Bima

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

Langkah selanjutnya, penulis mulai mencoba melakukan sketsa dan modeling dari berbagai properti yang akan digunakan dalam kamar tersebut seperti kasur yang cukup berantakan, meja yang diletakkan di depan dekat jendela, lemari, rak buku, ac, rak dinding serta jam dan kalender.



Gambar 3.11 Eksplorasi 3D Modeling Pembuatan Kamar Bima

(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

3.3.2. Produksi

Setelah tahap pra-produksi selesai, penulis mulai melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu tahap produksi yaitu penulis mulai melakukan tahap lanjutan dalam pembuatan modeling terhadap properti properti yang dibutuhkan di dalam kamar Bima, seperti lemari, meja, kursi, laci, kasur, ac, kalender, dan berbagai barang yang berkaitan dengan perilaku personal *gamers* dari Bima yaitu kasur yang berantakan, kardus bekas yang di letakkan di atas lemari dan dibawah kasur, serta berbagai barang yang akan di letakan di meja nantinya yang berkaitan dengan personal *gamers* Bima yang memiliki kekacauan emosional. Dan setelah melakukan modeling pada properti-properti tersebut, penulis akan melakukan teksturing atau memasukkan gambar gambar yang dibutuhkan dalam properti modeling yang sudah di buat, setelah itu penulis juga melakukan penyesuaian tata letak berdasarkan prinsip tata ruang dan properti dalam kamar dengan mengatur

berbagai sudut posisi kamera pada software *blender* yang digunakan penulis untuk melakukan rendering terhadap background yang diperlukan sesuai dengan *scene* yang ada.

3.3.3. Pascaproduksi

Setelah melakukan proses produksi, penulis akan menyerahkan hasil background yang sudah jadi kepada kelompok Qapibara Creatives dan bersiap untuk di *composite*. Adapun diagram skema perancangan yang sudah dibuat oleh penulis pada saat melakukan perancangan adalah dimulai dengan ide mengenai cerita “Play And Pay”. kemudian topik penulisan penulis yang memilih perancangan *environment*, dan judul penulisan perancangan *environment* kamar tokoh bima sebagai representasi perilaku personal *gamer* dalam film animasi *hybrid* “Play and Pay”, Lalu dilanjutkan dengan pemilihan studi literatur yang digunakan dalam penulisan ini yaitu tata ruang kamar, *three dimensional character*, *set* dan properti, serta mengenai *gamers*. Lanjut ke tahap observasi dengan mencari berbagai film animasi yang menggambarkan personal pada sebuah kamar, membuat *moodboard* serta melakukan eksplorasi, modeling, teksturing, analisa dan terakhir revisi.

