

Hubungan dasar antara penerapan teori *3-dimensional character* pada warteg itu sendiri sangat minim, yang hanya dikelompokkan sebagai aspek yang terhubung antara sifat sosiologi dan psikologi Kevin. Sesuai di dalam konteks cerita Kevin merupakan tipe orang yang sangat irit jadi masuk akal jika dia akan terus dating dan membeli makanan di warteg dan sebagai mahasiswa harus tinggal di kost sekitar kampusnya untuk menghemat biaya transportasi.

5. KESIMPULAN

Penulis menyimpulkan bahwa proses perancangan dalam kedua desain latar belakang pada kamar kost dan *interior* warteg dalam film animasi “Sayangi Lambungmu” mengacu pada menggunakan dua teori yaitu *environment design* dan *3-dimensional character*, yang dapat menghasilkan bentuk background yang ideal terutama dengan bantuan dari mengimplementasikan penataan setiap *prop* dan *material* sesuai *floorplan* yang dirancang kepada dua latar belakang major. Dengan ini penulis berhasil mengadaptasikan inspirasi *artstyle* atau gaya visual dari “*The Amazing World of Gumball*” dimana hasil akhir komposisi menggabungkan karakter 2D di tempatkan dalam *environment* atau *background* 3D.

Beberapa kendala yang dialami oleh penulis dalam proses pembuatan mengenai model, *texture*, serta proses *rendering* dimana beberapa dengan model dan *texture* harus di beli jika ingin diggunakan sehingga untuk memenuhi itu penulis pun membuat model sendiri. untuk *rendering*, *preset* yang diggunakan untuk menghasilkan gambar serupa “*The Amazing World of Gumball*” terlalu berat sehingga proses nya pun bisa sampai berjam-jam, untuk meminimalisir waktu penulis menurunkan dikit kualitas tetapi menetapkan integritas gambar sehingga bisa di pakai oleh bagian kompositor. Untuk kedepan nya penulis berharap dengan pengalaman ini dapat menciptakan hasil *environment* 3D yang menarik serta optimisasi *preset render* sesuai standar.