

memori. Secara keseluruhan, secara konsep ataupun teknis (*modeling, texturing & shading, lighting, render*) membuktikan keterkaitan langsung antara keputusan desain *environment* 3D dan emosional penonton terhadap tema yang diangkat yaitu kehilangan dan kenyataan.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu ditinjau, seperti ruang lingkup fokus hanya pada ruang keluarga sehingga terdapat keterbatasan secara umum. Untuk pengembangan selanjutnya disarankan melakukan perluasan cakupan studi ke berbagai tipe *environment* lain untuk menguji penerapan prinsip desain yang dibahas. Secara praktis, hasil karya ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi proyek animasi hibrida (2D dan 3D) dan sebagai bahan ajar untuk praktik desain *environment* 3D dengan tema psikologis.

6. DAFTAR PUSTAKA

Buku

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2024). *Film art: An introduction* (13th ed.). McGraw Hill.

Chandramouli, M. (2021). *3D modeling & animation*.

<https://doi.org/10.1201/9780429186349>

Jurnal Ilmiah

Gallagher, R. (2019). *The lived experience of people with dementia*. *BCMj*, 61(1), 39–40. Retrieved from <https://bcmj.org/cohp/lived-experience-people-dementia>

Meena, P. K., & Soni, P. (2024). Shaping the future of animation: A designer's dive into 3D modeling, expressive characters, and visual storytelling.

ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts, 5(ICETDA24), 437–444.