



Gambar 2.3. Contoh *multipurpose hall*

(Google Images)

Aula serbaguna yang terdapat di sekolah menyediakan tempat untuk interaksi masyarakat dengan ruang yang luas dan cocok sebagai tempat untuk kegiatan komunitas (Taylor, 2014). Biasanya aula serbaguna memiliki lantai yang terbuat dari kayu dan terdapat lapangan *indoor* untuk olahraga seperti basket, badminton, voli, atau olahraga lainnya. Human Kinetics (2009) menyebutkan bahwa kayu yang digunakan biasanya adalah kayu *maple* dikarenakan keras, memiliki daya tahan yang kuat, dan penampilan produk jadi. Selain itu, aula serbaguna memiliki panggung yang dapat digunakan untuk pidato, pentas seni, atau acara lainnya.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

Penulis sebagai *environment design* membuat desain interior dan mengerjakan proyek animasi pendek berjudul “MONO” dengan genre drama dan *slice of life*. Animasi pendek “MONO” merupakan *silent film* (tanpa dialog) yang menceritakan tentang perundungan terhadap tokoh utama dikarenakan perbedaan kelas sosial dengan yang lain. Film animasi pendek “MONO” menggunakan format

1980x1080p yang memiliki durasi empat menit. Selain itu film animasi pendek ini dibuat menggunakan *software Toon Boom Harmony* dan karya ini dikerjakan oleh tiga anggota dimana penulis berperan membuat *environment design*. Karya animasi pendek “MONO” dibuat sebagai tugas akhir mahasiswa yang merupakan salah satu syarat kelulusan penulis dari program studi film dengan peminatan animasi Universitas Multimedia Nusantara.

Konsep Karya

Konsep Penciptaan: Film animasi pendek yang menceritakan tentang kehidupan tokoh utama yang merupakan seorang kelas bawah yang bersekolah di tempat kelas atas sehingga ia menghadapi beberapa masalah karena ia berbeda dengan yang lain yang dapat menurunkan rasa percaya dirinya. Ia terus berjuang melawan masalah tersebut dengan menunjukkan hasil karyanya.

Konsep Bentuk: Film animasi pendek “MONO” merupakan animasi pendek 2D dengan menggunakan teknik *frame by frame* sehingga tokoh dan *environment* dapat disatukan dengan mudah dan menggunakan *style* visual yang simpel.

Konsep Penyajian Karya: Cerita “MONO” didasari oleh salah satu kejadian di kehidupan nyata mengenai perundungan yang biasa terjadi di kalangan anak-anak sekolah. Dikarenakan anak-anak masih dalam tahap belajar dan belum mengerti apa-apa mengenai kehidupan sosial, maka anak cenderung melakukan perundungan terhadap anak yang berbeda dengannya. Film animasi “MONO” terinspirasi dari film animasi berjudul “Meet the Robinson” dengan *style* gambar tokoh dari “My Hero Academia” dan “Fairy Odd Parents” lalu dibuat lebih simpel dan *style* gambar *environment* dari referensi film animasi berjudul “The Powerpuff Girls”.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



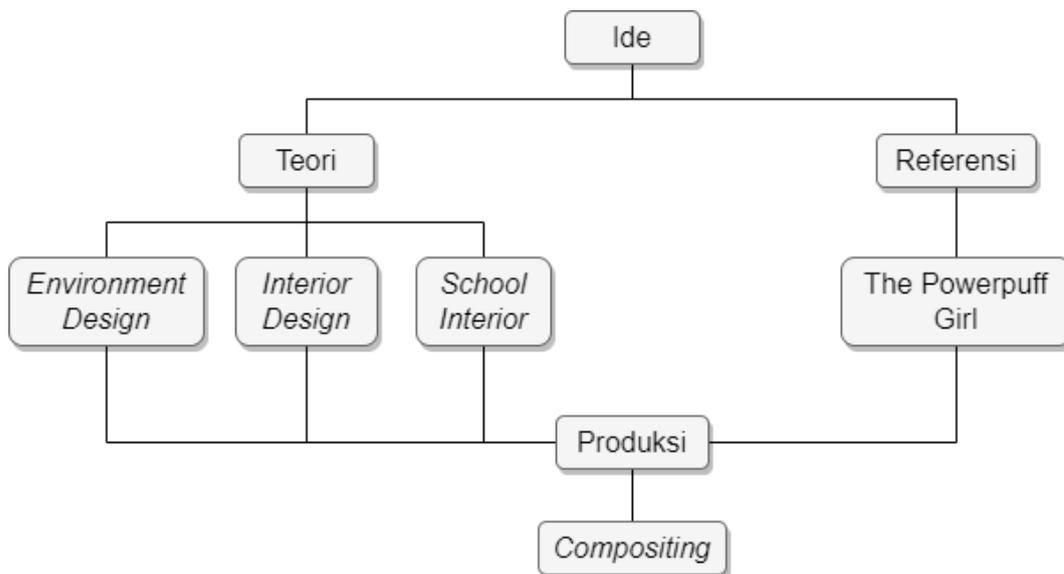
Gambar 3.1. Meet the Robinsons (kanan atas), My Hero Academia (kiri atas), Fairy Odd Parents (kiri bawah), dan The Powerpuff Girls (kanan bawah).

(Walt Disney 2007, Bones 2016, Nickelodeon 2001, dan Cartoon Network 1998)

Tahapan Kerja

Berikut merupakan tahapan kerja dalam perancangan *environment* dalam film “MONO”.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Tabel 3.1. Bagan tahapan kerja perancangan *environment* film “MONO”

1. Pra produksi:

a. Ide atau gagasan

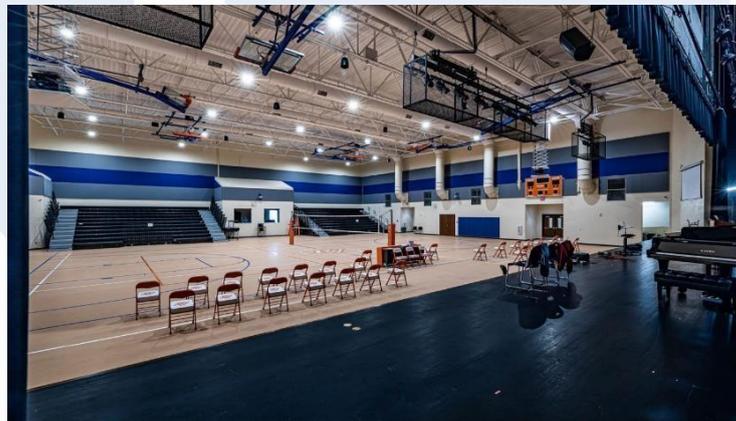
Pertama-tama, penulis menganalisis script cerita dan menentukan lokasi *environment* dan kehidupan sosial tokoh dan di sekitarnya. Kemudian mencari teori-teori mengenai *interior environment design*, khususnya pada bagian lorong sekolah dan aula sekolah. Teori-teori ini dapat membantu penulis dalam melakukan perancangan interior sekolah yang menjelaskan bentuk interior desain sekolah dan fungsinya pada umumnya. Setelah itu, penulis mencari referensi sekolah menengah di dunia nyata dengan konsep modernitas dan penggunaan *style* gambar dari film “The Powerpuff Girl”.

b. Observasi

Penulis mencari referensi mengenai bentuk dan *style* yang ingin digunakan dalam membuat animasi “MONO” yang ditujukan untuk anak-anak. Setelah itu telah ditentukan referensi dari film “My Hero Academia” dan “Fairy Odd Parents” untuk desain tokoh, film “Meet the Robinson” sebagai referensi cerita, dan film “The Powerpuff Girls” untuk *style environment*. Setelah itu penulis dalam membuat desain *environment* menggunakan referensi dari film “Meet the Robinson” pada bagian aula sekolah.



Gambar 3.2. Aula Sekolah dari film “Meet the Robinsons”
(Meet the Robinsons, Walt Disney Animation Studios, 2007.)



Gambar 3.3. *Multipurpose hall* Andrew Jackson Middle School
(Moseleyarchitects.com, 2023)

Pada gambar 3.2, digambarkan bahwa aula sekolah tersebut merupakan ruang aula serbaguna dikarenakan terdapat panggung dan juga merupakan lapangan *indoor* yang terlihat di lantai aula tersebut. Penulis mengambil referensi dari film “Meet the Robinsons” dikarenakan penulis mendesain aula serbaguna dalam film “MONO”. Selain itu, penulis mendapatkan referensi dari aula *Andrew Jackson Middle School* pada gambar 3.3 dimana terdapat lapangan dan panggung serta sekolah yang digunakan dalam film “MONO” adalah sekolah menengah. Aula serbaguna dibangun secara luas dan terdapat objek-objek di sekitarnya yang sesuai dengan fungsi dari aula tersebut.



Gambar 3.4. Lorong sekolah dari film “Turning Red”
(Turning Red, Walt Disney Animation Studios, 2022.)



Gambar 3.5. Lorong Thomas Jefferson High School for Science and Technology
(Thomas Jefferson High School for Science and Technology Admissions, 2022.)

Pada gambar 3.4, digambarkan lorong sekolah pada umumnya di mana terdapat banyak loker di antara ruangan dalam sekolah. Selain itu, loker-loker sekolah posisinya terletak di bagian kanan dan kiri agar terlihat lebih teratur dan efisien seperti pada gambar 3.5. Lorong sekolah juga menjadi salah satu interaksi yang paling banyak di dalam sekolah seperti yang ditunjukkan pada shot tersebut dimana terdapat banyak siswa yang sedang

membuka loker, kumpul bersama, dan berjalan di lorong tersebut. Hal seperti ini secara tidak sengaja terjadi dikarenakan desain dari ruangan tersebut yang saling berhadapan seakan-akan membentuk suatu interaksi dan juga fungsi lorong sekolah sebagai jalan penghubung antar ruangan. Penulis mengambil *Andrew Jackson Middle School* dan *Thomas Jefferson High School for Science and Technology* dikarenakan kedua sekolah ini termasuk ke dalam sekolah terbaik di Amerika dan penulis mendesain sekolah elit pada film “MONO”.

c. Studi Pustaka

Penulis mencari teori-teori mengenai *environment design*, *interior design*, lorong sekolah, dan aula sekolah karena teori-teori ini berkaitan dengan topik yang ingin dibahas. Penulis mencari teori-teori tersebut dengan menggunakan *e-books* dan kemudian dikaitkan dengan *environment design* dalam animasi “MONO”.

2. Produksi:

Setelah menemukan referensi mengenai warna, *floor plan*, dan objek-objek yang sudah ditentukan, penulis mulai membuat sketsa interior pada bagian lorong kelas dan bagian aula serbaguna sekolah. Pertama-tama, penulis menggambar dari bentuk lorong sekolah yang diinginkan kemudian menggambar loker-loker di sebelah kelas sebagai *space* kosong antar kelas dengan kelas lainnya sesuai dengan referensi lorong sekolah pada umumnya. Dikarenakan konsep cerita dari tim penulis terdapat unsur modern, maka penulis mendesain pintu kelas seperti pintu kaca otomatis. Selain itu, penulis juga menggunakan warna hijau secara keseluruhan pada bagian loker, tembok, dan bagian langit karena menurut Hibit (2022), warna hijau melambangkan pertumbuhan, alam, kesegaran, dan kesehatan. Selain itu warna hijau terlihat segar namun apabila terlalu banyak warna hijau, akan menciptakan arti penyakit. Maka dari itu, penulis memilih warna lantai coklat sebagai warna yang berhubungan dengan warna hijau dan memiliki arti kebumihan dan kenyamanan. Penulis ingin menunjukkan bahwa sekolah merupakan tempat

anak-anak untuk bertumbuh dan mendapatkan ilmu untuk berkembang dengan suasana ruangan yang nyaman sehingga tidak menyakiti mata dan juga tidak terganggu dalam melakukan aktivitas.



Gambar 3.6. *Environment design scene 5* dari film “MONO”
(Dokumentasi Pribadi)

Lalu penulis mulai menggambar desain aula serbaguna di mana terjadinya *science fair* dalam animasi “MONO”. Aula serbaguna tersebut didesain sesuai dengan referensi dari *multipurpose hall* dari film “Meet the Robinson” dimana lantai aula tersebut terbuat dari kayu yang digunakan untuk olahraga *indoor* dan terdapat panggung. Dikarenakan ini merupakan aula serbaguna, maka acara *science fair* diadakan di aula tersebut dan terlebihnya juga, aula serbaguna tersebut dibangun dengan ruang yang sangat luas sehingga dapat memuat banyak orang. Dalam menentukan warna, penulis menggunakan warna hijau untuk menyesuaikan dengan warna ruangan sekolah Mono dan juga warna coklat. Untuk warna lantai dalam aula sekolah, penulis menggunakan warna coklat terang karena bahan lantai yang digunakan adalah kayu *maple*. Mayoritas warna *environment design* yang digunakan adalah pastel dikarenakan film “MONO” ditujukan kepada semua khusus, termasuk anak-anak dan warna tersebut bersifat lembut sehingga nyaman untuk dilihat.



Gambar 3.7. *Environment design scene 6* dari film “MONO”
(Dokumentasi Pribadi)

3. Pascaproduksi:

Penulis menambahkan cahaya dan *shadow* pada setiap *environment design* dalam film “MONO”, baik itu hasil dari cahaya matahari maupun cahaya dari lampu dalam ruangan. Beberapa penambahan cahaya dilakukan dengan menggunakan *After Effects* dan efek yang digunakan adalah *CC Particle World* agar cahaya yang dihasilkan memiliki kesan hangat dan tidak terlalu mencolok. Hal ini dilakukan agar sebuah *environment* dapat menciptakan suasana yang tenang dan santai.

4. ANALISIS

4.1. HASIL KARYA

Berdasarkan *environment design* yang telah dibuat, penulis mengambil beberapa teori yang mendukung dalam perancangan *environment design* dalam film “MONO”. Berikut ini adalah *environment design* yang dibuat berdasarkan dengan teori utama dan teori pendukung yang digunakan sebagai konsep perancangan *environment design*.