

warna hijau *mint* melambangkan keterbukaan, keaktifan, dan kesegaran dimana aula sekolah menjadi tempat untuk melakukan segala aktivitas seperti olahraga, pertemuan, atau aktivitas lainnya. Keterbukaan yang dimaksud adalah memiliki ruangan yang luas dengan banyak kaca dan menjalin hubungan sosial antar masyarakat di dalam aula sekolah.

Warna lantai aula sekolah menggunakan warna coklat muda untuk menunjukkan bahwa lantai yang digunakan merupakan bahan kayu *maple* yang cocok digunakan untuk olahraga di dalam ruangan. Alasan menggunakan kayu *maple* karena menurut Human Kinetics (2009), kayu yang biasa digunakan dalam aula serbaguna adalah kayu *maple* dikarenakan keras, memiliki daya tahan yang kuat, dan penampilan produk jadi. Lalu, panggung di dalam aula tersebut digunakan warna merah karena panggung digunakan untuk menarik pusat perhatian masyarakat sehingga warna yang digunakan berbeda dengan warna lainnya dan warna merah melambangkan keberanian dan kekuatan dimana Mono berani menunjukkan karyanya ke seluruh siswa dan memiliki hasil karya yang sangat kreatif.

Untuk penataan ruangan, posisi lapangan berada di tengah ruangan dikarenakan olahraga memiliki aktivitas yang cukup besar dan masyarakat dapat menonton di area sekitar lapangan. Lalu panggung terletak di bagian paling belakang dan pintu masuk aula sekolah terdapat di bagian depan supaya masyarakat secara keseluruhan dapat melihat aktivitas yang terdapat di atas panggung sebagai pusat perhatian masyarakat. Selain itu, terdapat meja-meja di tengah ruangan dikarenakan diadakannya Science Fair di aula tersebut, maka diperlukan meja-meja untuk meletakkan hasil karya siswa-siswi di atas meja. Selain itu terdapat lantai atas dalam aula tersebut agar dapat melihat secara keseluruhan baik aktivitas di lapangan maupun aktivitas di panggung.

5. KESIMPULAN

Dalam membuat *environment design* untuk film “MONO”, hal pertama yang dilakukan oleh penulis yaitu menganalisis *script* film mengenai *environment* apa

saja yang ingin diambil dan yang dibutuhkan, kemudian mencari referensi mengenai desain interior sekolah dan membuat konsep *environment design* dengan menggunakan pendekatan teori *environment design* dan *interior design*, khususnya pada bagian sekolah. Setelah itu, *environment design* dapat dibuat sesuai dengan gaya gambar dan warna dari *character design* dan *color script* yang telah ditentukan. Dengan adanya teori-teori utama dan pendukung, maka *environment design* dapat dikatakan bagus karena dapat menceritakan dan menjelaskan *environment design* tersebut dengan jelas.

Dalam mendesain lorong sekolah, diperlukan referensi mengenai bentuknya seperti apa dan apa saja objek yang terdapat dalam lorong sekolah tersebut. Setelah itu dapat menentukan warna apa yang ingin digunakan dan hal ini sangat penting karena warna mampu menciptakan sebuah suasana yang dapat mempengaruhi cerita. Penggunaan warna tersebut dapat dibantu dengan menggunakan teori warna dalam bentuk psikologis sehingga mampu mengatur banyaknya warna yang akan digunakan karena penggunaan warna yang tidak teratur, mampu menciptakan hal yang negatif atau hal yang tidak ada hubungannya sama sekali.

Pada bagian aula sekolah, perlu diketahui desain aula sekolah yang diinginkan sesuai dengan cerita. Penggunaan desain aula serbaguna harus didesain sesuai dengan aktivitas apa saja yang dapat dilakukan di dalam aula tersebut. Selain itu perlu dipelajari bentuk ruang dan juga beberapa hal seperti peletakan panggung, kaca, atau objek lainnya secara teratur. Kemudian lantai aula serbaguna dapat menggunakan teori mengenai desain aula serbaguna seperti misalnya menggunakan kayu *maple* untuk olahraga karena kuat.

Dalam proses pembuatan *environment design*, penulis mengalami beberapa kendala seperti mencari referensi desain lorong sekolah dan aula sekolah karena pada film “MONO”, sekolahnya memiliki sifat modern. Dengan dibuatnya lorong sekolah dan aula sekolah modern, penulis juga kurang dapat menghubungkan *environment design* yang bersifat modern dengan teori mengenai interior sekolah modern sehingga penulis mendesain interior sesuai dengan pendekatan *environment design* dengan tema *Sci-Fi* pada umumnya. Penulis berharap dapat

mempelajari lebih dalam mengenai *interior design* dan mencari referensi-referensi yang lebih banyak karena hal tersebut dapat membantu dalam proses pembuatan *environment design*.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Beiman, N. (2012). *Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animation Features and Shorts*. United Kingdom: CRC Press.
- Chandramouli, M. (2021). *3D Modeling & Animation: A Primer*. United States: CRC Press.
- Ching, F. D. K., Binggeli, C. (2018). *Interior Design Illustrated*. United Kingdom: Wiley.
- Curran, J. (1990). *Drafting House Plans: A Simplified Drafting System for Planning and Design*. United States: Brooks Publishing.
- Dowlatabadi, Z., Winder, C. (2013). *Producing Animation*. (n.p.): Taylor & Francis.
- Ford, A. (2007). *Designing the Sustainable School*. Austria: Images Pub..
- Hibit, E. (2022). *Color Theory For Dummies*. United Kingdom: Wiley.
- Hille, T. (2011). *Modern Schools: a century of design for education*. John Wiley & Sons.
- Human Kinetics. (2009). *Campus Recreational Sports Facilities*. Human Kinetics.
- Krier, R. (1996). *Komposisi Arsitektur Ed. 1*. Indonesia: Erlangga.
- Mahnke, F. H., Rodeck, B., Meerwein, G. (2007). *Color communication in architectural space*. Boston: De Gruyter.
- Parr, P. (2017). *Sketching for Animation: Developing Ideas, Characters and Layouts in Your Sketchbook*. United Kingdom: Bloomsbury Publishing.
- Taylor, Marie. (2014). *Recent Trends in Social and Behaviour Sciences*. CRC Press.