

Adapun prinsip tata ruang yang disebutkan oleh Francis D.K. Ching yang dikutip (Permatasari & Nugroho, 2019) mengenai prinsip tata ruang yang memiliki titik fokus, tata peletakkan, dan properti yang di pilih. Adapun gambar 4.3 penulis melakukan perancangan *environment* kamar Bima di sini dengan peletakkan laci disebelah kasur supaya setiap tokoh bangun ia dapat meletakkan *handphone* yang sering ia gunakan dalam cerita untuk bermain *game*. Adapun juga titik fokus yang terlihat adanya poster poster mengenai karakter fiksi *game* yang dimainkan Bima dan koleksi *game* yang dimainkan oleh Bima memiliki makna bahwa ia terobsesi terhadap *game* berbasis MOBA yang nantinya ia pakai untuk melakukan jasa jokinya.



Gambar 4.3. Kamar Bima Scene 4 Shot 6
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2025)

5. KESIMPULAN

Penulis mendapatkan kesimpulan bahwa dalam proses perancangan film animasi, *environment* dapat menggambarkan keadaan ataupun lingkungan dari tokoh utama yang ada pada cerita dengan merepresentasikan personal dalam diri tokoh sebagai seorang *gamer* MOBA. Proses perancangan yang diawali dengan analisis karakter melalui pendekatan *Three Dimensional Character*, dilanjutkan dengan observasi terhadap film animasi dan ruangan dunia nyata, eksplorasi sketsa, penyusunan

floor plan 3x4 meter, hingga modeling 3D berdasarkan prinsip tata ruang. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah *environment* kamar yang dapat merepresentasikan kondisi psikologis dan sosial tokoh dari kekacauan emosional dan konflik internal yang dapat diperlihatkan dalam ruang yang berantakan dapat diadaptasi dengan berbagai elemen visual yang memperlihatkan tekanan emosional dan kebiasaan dalam bermain *game*. Kontribusi utama dari karya ini adalah menunjukkan bahwa *environment* dalam animasi dapat berfungsi lebih dari sekadar latar tetapi bisa sebagai media visualisasi karakter internal pada tokoh. Tantangan yang ada disini adalah bagaimana penulis dapat memastikan bahwa setiap elemen ruang benar-benar dapat merefleksikan sifat dan psikologi tokoh.

