

Tetapi dibalik kerapihan kamar Ian dapat terlihat sifat Ian yang kurang percaya diri. Sifat ini dapat terlihat dari penempatan kardus yang berisikan barang milik Ian yang ditempatkan di lemari bawah. Penempatan kardus ini memperlihatkan bahwa Ian kurang percaya diri akan kepemilikan barangnya sendiri.



Gambar 4. 9. Kamar Ian
Sumber: dokumentasi pribadi

5. SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini dapat menunjukkan bahwa *environment* memiliki peran penting dalam mendukung penggambaran *three dimensional* karakter Ian dan Pak Man di dalam film animasi pendek Ian⁵. Dengan menggunakan warna, material, dan tata letak pada ruangan Ian dan juga kamar tidur Ian, dapat menunjukkan bahwa *environment* dapat berfungsi sebagai media yang dapat menunjukkan sifat seorang karakter. Dominasi warna biru, pemakaian material logam, dan juga tata letak yang berantakkan pada lab dapat menunjukkan sifat Pak Man yang selalu terlihat sedih, fokus akan kerjaan, dan hubungan yang canggung dengan Ian. Sedangkan, kamar Ian yang terlihat lebih berwarna, menggunakan

material kayu, dan kamar yang tertata rapih dapat memperlihatkan sifat Ian yang ceria walaupun menutupi rasa kesedihan dan kebutuhan akan validasi dari Pak Man.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *environment* tidak hanya menjadi latar tempat melainkan dapat menjadi elemen naratif yang mendukung penggambaran karakter di dalam film animasi. Penggunaan teori *environment*, warna, material, dan tata letak juga terbukti dapat membantu untuk membangun identitas, emosi, dan kondisi psikologi dari karakter.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, C., & Ihwanny, R. (2023). Penggunaan warna sebagai representasi kekuasaan kolonial dalam perancangan film animasi *lost in gold*. *Cipta*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.30998/cipta.v2i1.1974>
- Adriandhy, R. (Director). (2025). *Jumbo* [Film]. Visinema Animation.
- Anderson, S. (Director). (2007). *Meet the Robinsons* [Film]. Walt Disney Animation Studios.
- Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2020). *Film art: An introduction* (12th ed.). McGraw-Hill Education.
- Esa Unggul. (2024). Eksplorasi material dan tekstur dalam desain interior. Universitas Esa Unggul. <https://share.google/S64XvC8riFWgbodl2>
- Hall, D., & Williams, C. (Director). (2014). *Big Hero 6* [Film]. Walt Disney Animation Studios.
- Kerdiati, N. L. K. R., & Darmastuti, P. A. (2023). Penerapan konsep 3r (reduce-reuse-recycle) untuk material interior berkelanjutan. *Viswa Design Journal of Design*, 3(2), 95–104. <https://doi.org/10.59997/vide.v3i2.2910>
- Kopec, D. (2023). *Environmental psychology for design* (4th ed.). Bloomsbury.
- Lasseter, J. (Director). (1995). *Toy Story* [Film]. Pixar Animation Studios.
- Lord, P., & Miller, C. (Director). (2009). *Cloudy with a Chance of Meatball* [Film]. Sony Pictures Animation.
- Martadireja, S., & Hafizah, E. (2025). Penerapan teori warna pada media pembelajaran bagi guru mts panca mukti Bengkulu Tengah. *Jurnal Abdimas Serawai*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.36085/jams.v5i1.8028>