

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>

- Mateu-Mestre, M. (2016). *Framed environment design*. Design Studio Press.
- Nugroho, B. E., Ramadhani, N., & Soewito, B. M. (2023). Desain environment serial animasi edukasi astronomi untuk siswa sekolah dasar. *Deleted Journal*, 1(1), 56–73. <https://doi.org/10.12962/j29880114.v1i1.693>
- Oshiyama, K. (Director). (2024). *Look Back* [Film]. Studio Durian.
- Permana, R. S. M., & Suzan, N. (2023). Peran komunikasi dalam konteks hubungan keluarga. *Jurnal Kajian Budaya Dan Humaniora*, 5(1), 43–49. <https://doi.org/10.61296/jkbh.v5i1.93>
- Sans, E. M. (2023). *Color psychology made simple: A reference guide to the meanings and uses of colors for branding, marketing, graphic design & art projects*.
- Stefania, K., & Purnomo, S. S. (2024). Pengaruh material, warna dan bentuk terhadap transformasi desain interior klasik tradisional menjadi klasik kontemporer. *MOTEKAR Jurnal Multidisiplin Teknologi Dan Arsitektur*, 2(2), 736–743. <https://doi.org/10.57235/motekar.v2i2.3859>

