

1. LATAR BELAKANG

Dalam animasi film, desain lingkungan bisa menjadi salah satu tahapan pengembangan yang paling penting, karena lingkungan film bisa menjadi narator diam yang menyampaikan banyak informasi tentang film tersebut, inilah mengapa memiliki desain lingkungan yang dipikirkan dengan matang dan dapat dipercaya sangat penting untuk sebuah film.

Film animasi “Toba” berasal dari cerita rakyat yang berjudul “Asal Usul Danau Toba”. Indonesia terkenal dengan kekayaan cerita rakyat dan cerita lisan dari berbagai daerah di tanah air. Cerita rakyat dapat menggambarkan daerah asal cerita dan biasanya diturunkan dari generasi ke generasi untuk digunakan mengajarkan moral dan berbagai aspek kehidupan (Rosa, 2023).

Namun cerita rakyat merupakan salah satu kekayaan budaya Indonesia yang juga semakin memiliki minat yang kurang, khususnya pada generasi muda. Gunaswaty (2019) menjelaskan bahwa generasi muda kurang tertarik pada cerita rakyat, dan ia berpendapat bahwa cerita rakyat merupakan salah satu peninggalan budaya terpenting yang harus dilestarikan.

Literasi yang lebih modern sering disebut dengan literasi digital kini sedang marak di kalangan generasi baru, terutama generasi Z dan mereka lebih memilih untuk mengonsumsi media modern yaitu dalam bentuk video. Demikian pula literasi seni rupa seperti kunjungan ke museum juga semakin berkurang seiring dengan berjalannya waktu, Firnanda menjelaskan pada tahun 2021 Museum Wayang dan Museum Seni Rupa dan Keramik mengalami penurunan pengunjung sebesar 54,7% dibandingkan tahun sebelumnya.

Artinya, penulis dapat memproduksi sebuah film animasi pendek yang mengadaptasi salah satu cerita rakyat Indonesia, yaitu “Asal Usul Danau Toba” dan merancang lingkungan yang mewakili daerah asal cerita tersebut sehingga dapat memperpanjang dan melestarikan medium lama cerita rakyat tersebut dengan cara modern yang lebih baru. Rendahnya minat terhadap sejarah seni rupa

yang ditunjukkan dengan rendahnya kunjungan ke museum juga menarik minat penulis untuk mengeksplorasi gaya visual animasi yang lebih tradisional seperti ekspresionisme untuk gaya visual perancangan film "Toba".

Cerita rakyat yang diadaptasi dari film "Toba" adalah dari "Asal Usul Danau Toba" yang berkisah tentang seorang petani yang sedang memancing dan menemukan seekor ikan emas, setelah dibawa pulang ia berubah menjadi seorang perempuan, setelah saling berbincang-bincang, Perempuan tersebut yang bernama Putri meminta Toba menepati janji Toba tidak akan memberi tahu siapapun bahwa Putri adalah seekor ikan dan jika janji itu dilanggar maka akan terjadi malapetaka. Seiring waktu berjalan, Toba dan Putri mempunyai anak yang diberi nama Samosir. Toba, dalam perdebatan sengit tentang kemalasan Samosir, Toba menyebut anak itu anak ikan sama seperti ibunya, hal ini membuat bencana terjadi sehingga terbentuklah Pulau Samosir. Ceritanya bermula dari Sumatera Utara yang terkenal dengan bentang alam dan pemandangan alam yang indah (Sumitro, 2023).

Namun jauh dari kenyataan, cerita rakyat Danau Toba tidak menggambarkan terbentuknya Danau Toba dan Pulau Samosir dari hasil letusan gunung berapi super, melainkan cara terbentuknya berasal dari bencana alam seperti badai besar, banjir dan gempa bumi. Hal ini tentunya memerlukan banyak penelitian mengenai topologi tempat di sekitar Danau Toba dan Pulau Samosir, dan penulis akan mendalami berbagai bagian dari perancangan lingkungan yang akan mendukung pembuatan film animasi pendek tersebut.

1.1 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana perancangan environment lanskap simalungun, air terjun situmurun pada film animasi pendek berjudul "Toba"?

1.2 BATASAN MASALAH

Pada perancangan lingkungan film "Toba", akan dibatasi tiga daerah Simalungun, yang terdiri dari Danau Toba yang belum terbentuk, air terjun Situmurun dan

Pulau Samosir. Dengan dibataskan pada adegan 1, 2, dan 6 ketiga adegan tersebut banyak membutuhkan perancangan menggunakan referensi langsung dari dunia nyata berdasarkan Simalungun.

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang lingkungan film pendek yang menceritakan kisah asal daerah Simalungun berjudul "Toba" berdasarkan pengetahuan tentang pengembangan lingkungan visual dan produksi animasi.

2. STUDI LITERATUR

2.1. Animasi

Animasi termasuk salah satu medium kuat yang sering digunakan untuk menghidupkan eksagerasi imajinasi pada media film. Animasi dikarenakan tidak membutuhkan dunia nyata, ini membuatnya bisa melampaui atau meningkatkan realitas dan menawarkan perspektif unik. (Provost, 2024)

Secara historis, animasi telah menjadi alat populer untuk menceritakan cerita rakyat. Contoh utama dari ini adalah Masa Keemasan Disney (1937-1942), di mana cerita dari cerita rakyat diubah menjadi klasik yang dicintai. Film seperti *"Snow White and the Seven Dwarfs"*, *"Pinocchio"*, dan *"Bambi"* (Determan, 2021), ketiga film tersebut berasal dari cerita rakyat, menunjukkan daya tarik kuat animasi dalam bercerita.

2.2. Cerita Rakyat

Cerita rakyat di Indonesia merupakan intisari kebudayaan yang sangat penting dari berbagai daerah dan suku. Masing-masing memiliki cerita, karakter, moral, dan latar belakang dimana cerita itu berada.

Banyak dari cerita rakyat Indonesia memiliki hubungan dengan tempat asal cerita tersebut, sehingga menghadirkan lingkungan yang unik pada masing-masing cerita rakyat. (Zikri & Alimin, 2018)