

1. LATAR BELAKANG

Dalam dunia industri kreatif, animasi adalah bentuk seni yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan cerita, pesan, atau gagasan melalui visual dan narasi. Menurut Walt Disney "Animasi tidak hanya menggambarkan gerakan, akan tetapi juga membawa makna dan emosi ke dalam gambar" (Barrier, 2007). Pada pengembangan dunia animasi, lingkungan atau *environment* berperan penting dalam memperkuat narasi dan membangun suasana. Dengan diciptakannya desain *environment* yang tepat, cerita dapat disajikan dengan lebih jelas secara visual melalui latar tempat dan waktu.

Environment tidak hanya mencakup aspek fisik dan biologis, tetapi juga mencerminkan interaksi kompleks antara manusia dan alam (Wilson, 1984). Untuk merancang sebuah lingkungan harus mempertimbangkan elemen visual dapat berinteraksi dengan karakter dan cerita, sehingga melibatkan penggabungan elemen simbolis dan atmosfer yang dapat memperkuat tema cerita serta emosi yang ingin disampaikan. Oleh karena itu, dalam perancangan film animasi "End of Kleshas" penulis bersama Cukurukuk Production menerapkan unsur-unsur lingkungan Tiongkok seperti hutan bambu, sungai, dan pagoda.

"End of Kleshas" menceritakan perjalanan Yuan Yi menuju pagoda Dewa Naga, sebuah tempat suci yang menjadi simbol harapan terakhirnya. Pagoda ini terletak di puncak pegunungan Dewa Naga yang dikelilingi oleh alam, refrensi diambil dari pegunungan Kunlun. Pagoda ini mengandung nilai-nilai spiritual yang mendalam dan terinspirasi dari pagoda Besar Angsa Liar, yang terletak di Xi'an, China, terkenal dengan kekuatan spiritualnya. Menurut David E. Mungello (2005) dalam bukunya menuliskan pagoda Besar Angsa Liar bukan hanya sebuah keajaiban arsitektur melainkan sebagai tempat di mana ajaran Buddha disebarkan, dipelajari, dan menjadi lokasi di mana orang-orang berkumpul untuk berdoa, beribadah, dan memohonkan keinginan mereka.

Alasan penulis memilih topik pembahasan *site plan* dan *floor plan* karena keduanya memiliki peran untuk menciptakan sebuah narasi visual dan ruang yang

bermakna melalui sketsa denah tata letak pada luar lingkungan dan dalam ruang pagoda Dewa Naga dalam film animasi “End of Kleshas”. Dukungan teori simbolik arsitektur digunakan untuk memperkuat identitas wilayah dan pagoda Dewa Naga, sehingga dapat menggambarkan perjalanan karakter utama sebagai sebuah perjalanan menuju tempat yang agung untuk meminta permohonan.

1.1.RUMUSAN MASALAH

Adapun masalah yang terdapat pada pembuatan film animasi End of Kleshas yaitu: Bagaimana *site plan* dan *floor plan* pagoda Dewa Naga dalam film animasi “End of Kleshas” dirancang dan didukung oleh aspek simbolik arsitektur?

1.2.BATASAN MASALAH

Penelitian ini dibatasi dengan pembahasan tata letak luar lingkungan dan tata letak dalam ruang pagoda Dewa Naga, serta peran simbolik arsitektur yang mendukungnya.

1.3.TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menjabarkan proses dan memberikan penjelasan tentang perancangan tata letak luar lingkungan dan tata letak dalam ruang pagoda Dewa Naga serta dukungan teori simbolik arsitektur.

2. STUDI LITERATUR

2.1. SITE PLAN

Menurut Kevin Lynch dalam bukunya *The Image of the City* (1960) dikutip dalam Jurnal Median (2019), *site plan* merupakan representasi grafis yang menggambarkan tata letak fisik dari elemen-elemen dalam suatu area, seperti bangunan, jalan, ruang hijau, dan area publik lainnya. Identitas sangat penting karena menjadi alat untuk mengenali dan membedakan tempat, sehingga dapat didefinisikan sebagai kondisi di mana seseorang mampu mengenali atau mengingat kembali suatu tempat yang memiliki karakteristik dan karakteristik tertentu yang