

1. LATAR BELAKANG

Animasi sebagai medium memberikan ruang berkeaktivitas yang tidak terbatas, dalam karya fiksi segala bentuk imajinasi dapat digambarkan menurut kehendak seniman. Animasi dapat menyuguhkan sebuah representasi realitas maupun sebuah dunia baru dengan regulasinya sendiri yang sangat berbeda dari dunia nyata (Wells dan Moore, 2012). Dalam perancangan dunia animasi, *environment* menjadi salah satu aspek besar yang krusial. Dengan adanya desain *environment* yang sesuai, cerita akan dapat disampaikan dengan lebih jelas secara visual melalui perancangan latar tempat, properti, maupun waktu.

Dalam *environment*, narasi diterjemahkan melalui tempat, ruang, arsitektur, warna, hingga tekstur (LoBrutto, 2002). Cara menata dan merancang desain *environment* dapat menunjukkan latar dari seorang tokoh, masyarakat, dan juga psikologis (Rahardja & Lukmanto, 2020). Dalam film, *environment* menjadi sebuah penguat identitas di dalam film (Hendiawan *et al.*, 2018). Dengan perancangan latar yang tepat, audiens akan dapat memahami konteks cerita yang ada di baliknya serta bahkan menambahkan informasi yang lebih mendalam. *Setting* dengan dasar dan pengaplikasian referensi yang jelas akan menyempurnakan pembawaan cerita. Penggunaan referensi dalam penggambaran film bukan bermaksud untuk mereplikasi hal yang sudah ada, namun memperbarui dan menemukan kembali kemungkinan serta hasil yang dapat dieksplorasi. Dengan itu, *environment* dapat memberi dorongan cerita yang mempresentasikan informasi spesifik hingga dapat menciptakan koneksi antara *environment* dengan audiens.

Untuk merealisasikan ide tersebut, penulis melakukan riset seputar lingkungan Bali yang terutama mengerucut ke kepercayaan-kepercayaan yang kental dalam masyarakat Hindu Dharma. Terdapat banyak kepercayaan mulai dari cerita mitologi, konsep dualisme, hingga kepercayaan yang bersangkutan dengan alam dan kultur Bali. Dalam proses pembuatan Pulau Triloka dalam film animasi pendek *Triloka Island*, penulis bersama dengan Quarted Studio berusaha

menerapkan aspek-aspek kepercayaan masyarakat Bali tersebut, khususnya dalam perancangan *environment* lingkungan Goa Rangda.

Triloka Island merupakan animasi 2D yang bercerita tentang seorang anak bernama David yang telah membuat roh jahat dari Bali bernama Rangda terganggu setelah memakan sesembahannya. Akibatnya, David dipancing oleh Rangda ke goanya untuk diculik. Goa tersebut menjadi salah satu latar utama dalam cerita. Inspirasi untuk merancang Goa Rangda didapat dari mitologi Calon Arang yang berasal dari Bali. Untuk meyakinkan audiens akan hal tersebut, penulis mengaplikasikan unsur-unsur yang dapat menjadi bukti gambaran lingkungan Bali seperti beberapa referensi kultur dan kepercayaan masyarakatnya menggunakan teori *environment design*.

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana merancang *environment* Goa Rangda untuk memvisualkan kepercayaan masyarakat Bali pada film animasi pendek *Triloka Island*?

1.2. BATASAN MASALAH

Penelitian ini akan dibatasi pada desain *environment* eksterior Goa Rangda dan lingkungan area bukit yang ada di sekitarnya dalam film animasi pendek *Triloka Island*. Lingkup *environment* yang akan dibahas difokuskan kepada proses perancangan dan penerapan kepercayaan masyarakat Bali mulai dari konsep *Rwa Bhineda*, Mitologi Rangda dan Etnobotani Bali kepada desain lingkungan Goa Rangda.

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguraikan perancangan Goa Rangda berdasarkan kepercayaan masyarakat Bali sesuai dengan kebutuhan animasi *Triloka Island*. Pembentukan *setting* cerita memerlukan fondasi yang meyakinkan serta dapat memberikan kontribusi untuk penyampaian cerita. Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk memaparkan implementasi temuan kepercayaan masyarakat Bali kepada aspek-aspek *environment* Goa Rangda serta pertimbangan dalam proses penyusunannya.