

2. STUDI LITERATUR

2.1. *Environment Design*

Perancangan desain *environment* atau latar menyuguhkan refleksi lokasi, periode waktu, latar belakang, dan informasi-informasi yang secara langsung menekankan kejelasan pembacaan dari sebuah cerita. Hal-hal tersebut diaplikasikan melalui warna, arsitektur, ruang, dekorasi, tekstur dan juga *tone*. Dunia yang dibuat dengan *environment designer* melakukan riset dari lingkungan sekitar bukan untuk mereplikasi maupun menyalin dan tempel hal yang sudah ada, namun untuk membangun fondasi yang autentik (Lobrutto, 2002). Konteks di di balik sebuah *environment* adalah hal yang vital, segala aspek *environment* harus bekerja bersama tidak hanya untuk merancang keindahan, namun juga untuk menciptakan konteks untuk narasi yang diperlukan. (Shorter, 2012).

Pemahaman audiens akan penyusunan *environment design* akan berpengaruh kepada seberapa baik cerita akan tersampaikan. Menurut LoBrutto (2002), lingkungan disekitar tokoh dapat menjadi alat yang mengungkap hidup atau cerita dari tokoh sehingga *environment* memiliki relasi secara langsung dengan aspek sekecil apapun yang ditanamkan. Sebagai informasi seperti umur tokoh, karakteristik tokoh, kelas sosial, dan lain-lain. Sebagai contoh sederhana, berbeda dengan tokoh yang kelas sosialnya lebih tinggi, tokoh dengan kelas sosial ke bawah kemungkinan besar tidak akan memiliki kamar yang dimodifikasi dengan warna cat tembok kesukaannya. Orang dengan kamar yang tertata rapi dapat menunjukkan karakteristik yang disiplin, dan terakhir, kamar yang dipenuhi dengan mainan yang berserakan dapat menunjukkan karakteristik anak kecil.

2.2. Kepercayaan Masyarakat Bali

2.2.1. Etnobotani Bali

Terdapat studi yang mempelajari ilmu mengenai pemanfaatan tumbuhan yang berkaitan dengan tradisi dan budaya dalam masyarakat, hal tersebut disebut dengan etnobotani (Mesfin *et al.*, 2013). Berasal dari kata etno (etnologi) serta botani, ilmu ini membahas mengenai hubungan antara tumbuhan dan juga

manusia. Penggunaan tumbuhan atau botani menjadi warisan budaya lisan dalam masyarakat tertentu. Ilmu yang dipelajari dalam etnobotani termasuk dalam kategori pengetahuan dan praktik tentang alam (Sujarwo *et al.*, 2022). Penggunaan tumbuhan-tumbuhan tersebut selain untuk penggunaan konsumsi/obat dan bahan bangunan juga mencakup penggunaan untuk sesembahan religius, ritual, dan lain-lain yang dilakukan oleh penganut agama tertentu.

Mayoritas masyarakat di Bali penduduknya menganut agama Hindu. Oleh karena itu sesuai dengan konsep dasar ajaran agama Hindu, alam serta lingkungan dihormati dan dimanusiakan (Winarsih, 2015). Dalam agama Hindu, penggunaan berbagai jenis tanaman dalam ritual serta upacara keagamaan merupakan hal yang umum. Berbagai jenis tanaman juga dipercayai memiliki makna dan kegunaannya tersendiri menurut kepercayaan masyarakat dengan dasar budaya serta agama. Sebagai contoh, berdasarkan ajaran agama Hindu di Bali, berbagai macam warna bunga memiliki simbol kehidupan dan juga dapat digunakan untuk melambangkan para dewa.

2.2.2. Konsep *Rwa Bhineda*

Kapela (2023) menyebutkan bahwa konsep *Rwa Bhineda* berfokus pada perbedaan antara kebaikan dan keburukan, tinggi dan rendah, gelap terang. Dan kedua hal tersebut menjadi hal yang berdampingan, menciptakan keharmonisan dan keseimbangan dengan simbol warna hitam dan putih. Meski dengan adanya kontradiksi antara satu sama lain, kedua sisi secara seimbang saling melemahkan dan mempertahankan satu sama lain untuk menciptakan keseimbangan, sehingga keduanya saling terhubung dan membutuhkan. Pada dasarnya, dualisme menjadi fondasi dasar untuk keharmonisan, proses dan perkembangan.

2.2.3. Mitologi Rangda

Rangda merupakan tokoh mitologi yang tidak asing bagi masyarakat Bali, bahkan menjadi salah satu daya tarik tersendiri yang sering ditemukan di Bali. Rangda dikenal juga sebagai Calon Arang dan juga ratu para leak. Ia digambarkan sebagai

tokoh yang menyeramkan dan diceritakan sering menculik dan juga memakan anak kecil dan merupakan pemimpin para nenek sihir jahat (Susetyo, 2024). Rangda menjadi simbol dari kekuatan yang jahat, kebalikan dari Barong yang dikenal sebagai simbol dari kekuatan baik. Rangda dalam kisah Calon Arang menjadi tokoh yang ditakuti oleh masyarakat, diceritakan sebagai tokoh yang sakti dan dapat memberikan dampak buruk bagi segala hal yang disekitarnya. Oleh karena itu, pembawaan pertunjukan kisah Calon Arang perlu didampingi dengan ritual seperti persembahan sesajen kepada Rangda. Dengan menjalankan ritual tersebut masyarakat menghaturkan permohonan untuk mendapatkan keselamatan dan bebas dari hal-hal yang negatif.

3. METODE PENCIPTAAN

Deskripsi Karya

“Triloka Island” merupakan sebuah film animasi pendek 2D berdurasi sekitar lima menit lima puluh detik yang menggunakan teknik *frame by frame* dengan genre *magical realism* dan *thriller*. Latar dalam cerita ini didasarkan pada pulau, lingkungan, serta kepercayaan yang ada di Bali, secara spesifik lingkungan Nusa Penida. Untuk memvisualkan kepercayaan masyarakat di Bali, etnobotani, konsep *Rwa Bhineda*, dan juga Mitologi Rangda diterapkan dalam lingkungan serta properti yang ada di area eksterior Goa Rangda. Latar Goa Rangda menjadi *environment* utama yang digunakan dalam puncak klimaks cerita. Dalam cerita, Goa tersebut menjadi wilayah kekuasaan sosok makhluk mitologi Rangda yang di kenal di Bali.

Konsep Karya

Film animasi pendek *Triloka Island* memiliki narasi yang berfokus kepada kepercayaan masyarakat, secara spesifik mengenai mitologi Rangda dan Barong di Bali. Bali merupakan salah satu daerah di Indonesia yang sangat menjunjung tinggi kultur serta kepercayaan lokal, hal tersebut dapat dilihat dengan jelas dari