

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

lingkungan sekitarnya. Pengunjung yang datang dapat menjumpai berbagai tempat-tempat yang suci maupun sakral untuk beribadah, patung-patung, hingga hal-hal di sepanjang jalan seperti sesembahan maupun kain hitam putih yang merefleksikan kepercayaan masyarakat Bali yang sepatasnya dihormati.

Penulis memiliki tujuan untuk merefleksikan kepercayaan-kepercayaan masyarakat dalam *environment* film animasi pendek *Triloka Island*. Oleh karena itu, perancangan didasari oleh etnobotani Bali, konsep *Rwa Bhineda*, dan juga Mitologi Rangda. Sesuai dengan etnobotani Bali, beberapa jenis tanaman digunakan berdasarkan kepercayaannya. Terdapat beberapa tumbuhan tertentu yang kerap digunakan dalam upacara atau sebagai persembahan, dan ada beberapa tumbuhan yang dijaga karena dianggap sakral. Penulis berupaya menanamkan tersebut ke dalam *environment* sesuai dengan kepercayaan serta fungsinya di Bali.



Gambar 3.1. Barong dan Rangda

(Kanal Bali, 2021)

Mitologi Rangda yang menjadi simbolis kejahatan atau kekuatan negatif, kebalikan dari Barong yang memiliki makna simbolis kebaikan dan kekuatan positif. Kedua makhluk supernatural tersebut berkaitan dengan konsepsi dualisme (*Rwa Bhineda*) yang dipercayai oleh masyarakat Bali, khususnya penganut agama Hindu. Konsep tersebut terdiri dari unsur positif dan negatif yang tidak dapat dipisahkan sehingga menciptakan keseimbangan dan keharmonisan. Sesuai dengan ilustrasi masyarakat Bali, Rangda digambarkan memiliki wujud yang buruk dan menyeramkan. Diceritakan bahwa ia seringkali menculik dan memakan

anak kecil, penulis menggunakan hal tersebut untuk perancangan *environment* sesuai kebutuhan cerita untuk menunjukkan fokus utama dari cerita.



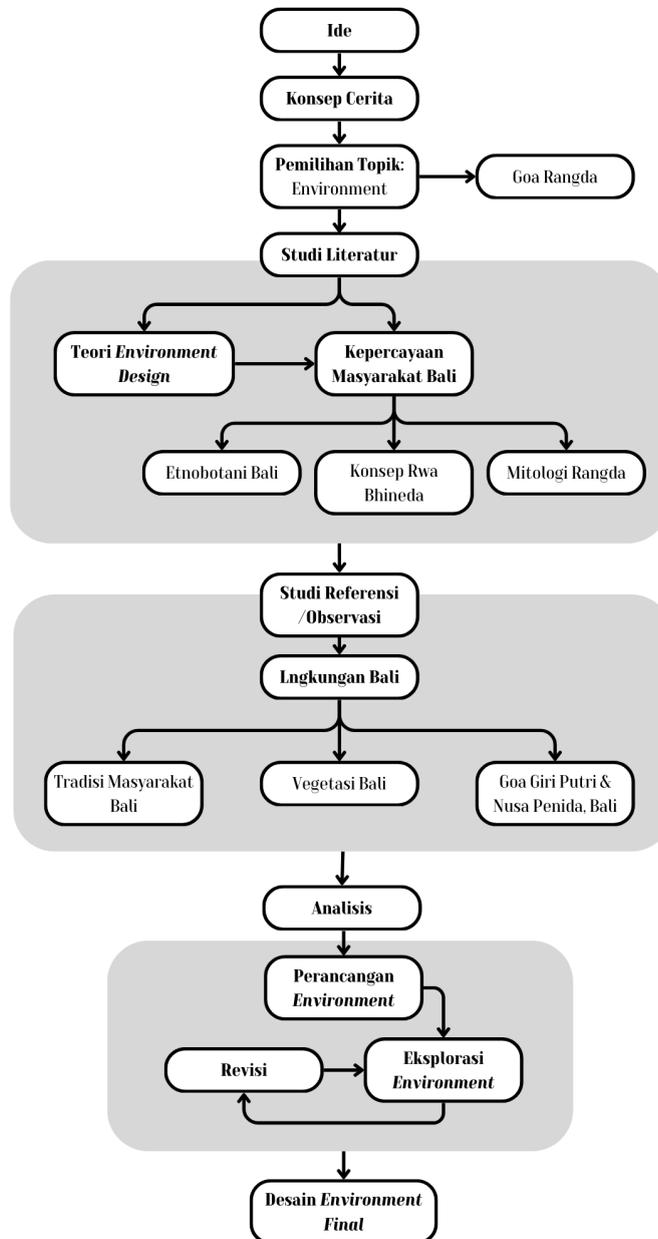
Gambar 3.2. Goa Giri Putri

(Blaise, 2023)

Goa Giri Putri merupakan pura sekaligus objek wisata dengan daya tarik spiritual di pulau tersebut. Namun, orang-orang yang berkunjung tidak dapat sembarang memasuki goa tersebut karena kesakralannya. Pengunjung perlu mengikuti tata tertib masuk, mulai dari aturan untuk mengenakan kamen (selendang) ketika memasuki areal wisata, larangan untuk memasuki area apabila dalam kondisi *cuntaka* (menstruasi), larangan untuk membawa barang seperti jimat, dan lain-lain. *Environment* di dalam *Triloka Island* dirancang untuk memiliki nuansa yang memiliki kesan sakral serupa.

U  
M  
N  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## Tahapan Kerja



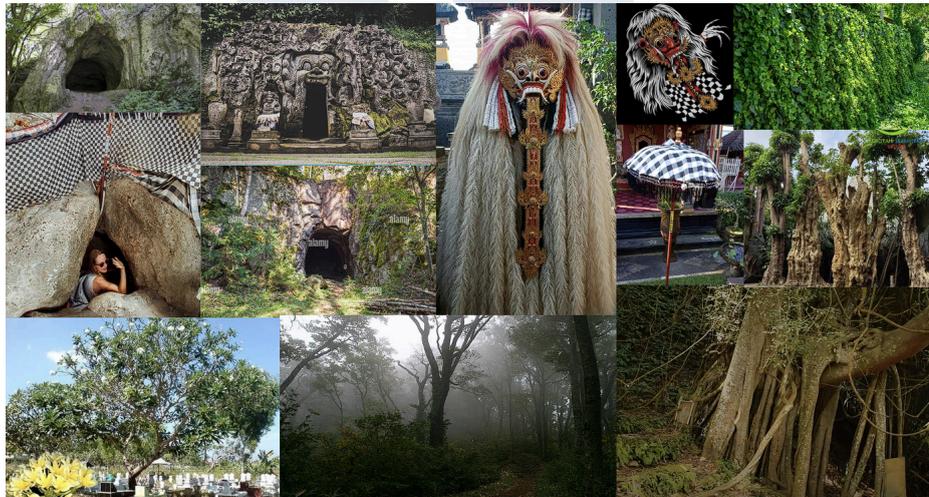
Bagan 1. Skema perancangan *environment Triloka Island*

### 1. Pra produksi:

#### a. Ide atau gagasan

Proses dimulai dari pencarian ide, konsep, serta dasar alasan pemilihan cerita dengan kelompok. Dari awal perancangan, kelompok memutuskan untuk mengambil latar tempat dengan referensi Bali. Secara spesifik, kelompok mengambil tema kepercayaan kesakralan di Bali yang perlu

dihormati. Kepercayaan tersebut mencakup mitologi yang sangat terkenal di Bali, yaitu Barong dan Rangda. Dengan pertimbangan serta kebutuhan cerita, penulis dan kelompok menggunakan salah satu lokasi di Bali sebagai referensi utama, yaitu Goa Giri Putri di Pulau Nusa Penida. Dengan menggabungkan dan memodifikasi referensi, penulis merancang *environment* Goa Rangda yang menjadi lokasi sakral di dalam cerita, sekaligus sebagai visualisasi kepercayaan masyarakat Bali.



Gambar 3.3. Moodboard awal Goa Rangda  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

#### b. Observasi

Observasi lingkungan Bali dilakukan penulis dan kelompok secara langsung serta melalui *Google Earth*, dan sumber online lainnya. Penulis serta kelompok melakukan observasi seputar tradisi masyarakat yang tampak di lingkungan sekitar dan juga tumbuhan. Dalam pelaksanaan observasi, penulis memilih lokasi serta aspek-aspek kultur yang secara spesifik menonjol serta sering dijumpai di Bali dan juga berhubungan dengan kepercayaan masyarakat.



Gambar 3.4. Barong dan Rangda di Bandara

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Sesuai dengan keperluan cerita yang diangkat, penulis melakukan observasi yang mengerucut pada tokoh Rangda dan Barong. Terdapat berbagai pajangan makhluk mitologi Rangda dan Barong kerap ditemukan di tempat-tempat umum di Bali didampingi dengan payung poleng. Secara wujud, Rangda selalu digambarkan masyarakat dengan wujud yang mengerikan. Beberapa fitur menonjol Rangda yaitu mata bulat, gigi yang panjang, rambut lebat dan panjang, tangan dengan jari dan kuku yang panjang, lidah yang menjulur panjang ke bawah.



Gambar 3.5. Canang Sari

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Di sekitar lingkungan Bali banyak terdapat canang sari yang merupakan bentuk persembahan yang diletakkan di berbagai tempat seperti rumah, pinggir jalan, halaman, pura, dan juga tempat-tempat suci sebagai bentuk rasa syukur atas keseimbangan dan kestabilan. Masyarakat biasa menggunakan beberapa jenis bunga dengan warna-warna yang

berbeda di dalam canang sari. Beberapa yang biasanya digunakan yaitu bunga kamboja, kembang rampai, bunga gumitir dan bunga pacar galuh.



Gambar 3.6. Kain Poleng  
(Google Earth, 2024)

Di setiap sudut daerah di Bali, selalu terdapat kain berpola kotak hitam putih yang dikenakan maupun dipasang pada berbagai benda. Mulai dari patung, tanaman, pohon, dan lain-lain. Kain ini disebut kain poleng yang khas di Bali. Masyarakat menggunakan kain ini sebagai lambang dari kepercayaan mereka mengenai keseimbangan dari hal yang bertolak belakang (*Rwa Bhineda*). Kain ini umumnya digunakan untuk benda-benda yang dianggap sakral, memiliki kekuatan, maupun sebagai tanda hormat kepada keseimbangan alam.



Gambar 3.7. Tempat-tempat Sakral  
(Google Earth, 2024)

Terdapat berbagai tempat ibadah sakral yang sekaligus juga merupakan destinasi wisata di Bali. Beberapa diantaranya memiliki keunikan tersendiri. Dua diantaranya adalah Goa Giri Putri di Nusa Penida dan Goa Gajah Bali di Desa Bedulu, Bali. Goa Giri Putri memiliki latar yang menceritakan saat Dewa Siwa dan Dewa Uma turun ke Gunung Puncak Mundhi pada tahun saka 50, Dewi Uma menjadi penjaga air suci

di goa tersebut dan disembah oleh masyarakat. Dewi Uma dikutuk oleh Dewa Siwa menjadi Dewi Durga ke dunia dengan rupa yang menyeramkan (Wirawan, 2016). Hal ini berhubungan dengan Rangda, karena Rangda merupakan perwujudan dari Dewi Durga. Sedangkan Goa Gajah Bali menjadi referensi penulis dari segi visual. Kedua goa memiliki kain poleng di sekelilingnya. Goa Giri Putri memiliki pintu masuk yang kecil dan sempit, sedangkan Goa Gajah memiliki pintu masuk yang lebih lebar dengan pahatan berbentuk diluarnya. Untuk menghormati kepercayaan dan kultur masyarakat, pengunjung harus mengikuti peraturan-peraturan untuk masuk ke dalam dua tempat tersebut.

Penulis juga melakukan observasi beberapa inspirasi film dan animasi dengan ide utama serupa yang menggambarkan sebuah lokasi dengan sebuah tempat yang sakral dan memiliki kesan wilayah kekuasaan. Dua referensi yang saya pilih adalah *Jaguar Shrine* dari film *Jumanji 2* (2019) dan juga Boiling Isle Titan's Skull dari animasi *The Owl House* (2022).



Gambar 3.8. Jaguar Shrine  
(Jumanji 2, 2019)

Dalam film *Jumanji* (2019), terdapat sebuah gunung raksasa yang berbentuk Jaguar. Lokasi ini merupakan tempat yang penting di dalam ceritanya, yaitu sebagai lokasi level akhir permainan pada narasi. Gunung ini dibuat dengan tampak yang berkesan natural, ditumbuhi dengan tanaman rambat dan tumbuh-tumbuhan lainnya. Gunung dibuat dengan

struktur permukaan yang tidak konsisten maupun halus seperti buatan manusia, namun masih menunjukkan bentuk yang dapat dipahami.



Gambar 3.9. Boiling Isles Titan's Remains  
(The Owl House, 2022)

Referensi kedua yang menjadi referensi adalah lokasi Boiling Isles dalam seri animasi *The Owl House* (2022). Boiling isles merupakan sebuah kepulauan yang terbentuk dari sisa tengkorak sebuah titan dalam narasinya. Lokasi ini juga merupakan salah satu latar utama dalam cerita. Lokasinya terbentuk secara natural dan dikelilingi dengan kekuatan supernatural. Area di sekelilingnya dibuat memiliki medan yang tidak terstruktur. Dari kedua referensi tersebut, penulis berusaha untuk merancang lokasi yang memiliki bentuk natural atau tidak dibentuk oleh manusia dengan kesan misterius dan 'tidak biasa'. Selain itu, lokasi juga memberikan implikasi teritori yang berbahaya.

#### c. Studi Pustaka

Penulis memilih teori *environment design* dan kepercayaan masyarakat Bali sebagai data-data pondasi dari perancangan *environment* di film animasi pendek *Triloka Island*. Sesuai dengan kebutuhan narasi yang menekankan mitologi Bali, kepercayaan masyarakat merupakan faktor paling besar yang tidak lepas dari inti cerita. Dengan alasan tersebut, dibutuhkan perancangan *environment* yang mencerminkan kepercayaan masyarakat di Bali. Penulis mempersempit pemilihan data literatur

kepercayaan masyarakat menjadi tiga bahasan pokok yang relevan dan berkaitan yaitu etnobotani Bali, konsep *Rwa Bhineda*, dan mitologi Rangda.

Dengan dari ketiga hal tersebut, penulis dapat menggunakan data yang sah dan akurat dengan kepercayaan yang ada di masyarakat Bali. Penulis menjadikan data-data sebagai acuan dalam perancangan, seperti informasi mengenai keadaan dan fungsi tumbuh-tumbuhan di Bali, inspirasi bentuk dan nuansa lokasi-lokasi sakral di Bali, tokoh mitologi di masyarakat, dan akhirnya cara penulis untuk memodifikasi serta mematangkan ide dari data literatur yang sudah dipelajari.

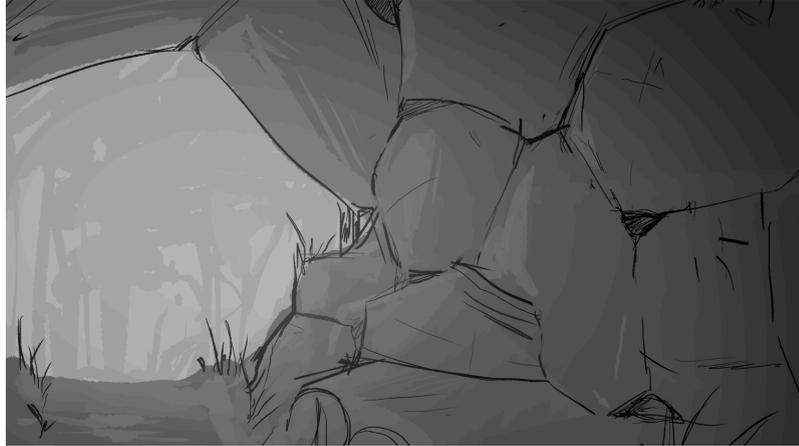
#### d. Eksperimen Bentuk dan Teknis



Gambar 3.10. Sketsa Konsep Pertama Goa Rangda  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Berdasarkan observasi dan studi pustaka, penulis melakukan eksperimen pada tahap awal dengan merancang *moodboard environment* Goa Rangda untuk menentukan gambaran visual goa dan juga suasana yang dituju. Pada tahap awal, penulis kurang berfokus pada tampak goa dan hanya ingin meraih kesan goa yang natural dan megah. Sebelumnya, jalan masuk goa dibuat tinggi besar dan bebatuan goa tidak memiliki bentuk yang memiliki kekhasan tersendiri. Penulis mendapatkan masukan

mengenai bentuk yang kurang menggambarkan ide utama dari lokasi, yaitu wilayah kekuasaan Rangda.



Gambar 3.11. Sketsa Konsep Bagian dalam Goa Rangda  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Penulis menggali lebih dalam dan mencoba untuk menanamkan unsur Rangda kepada goa secara langsung dan tidak langsung. Untuk memperjelas bahwa area tersebut merupakan daerah kekuasaan Rangda, penulis memilih untuk merubah bentuk goa tersebut menjadi terlihat seperti kepala Rangda. Dalam proses eksplorasi, penulis menggunakan referensi gambar dengan ciri khas yang dapat diimplementasikan dalam perancangan Goa Rangda seperti visualisasi Rangda, ukiran Goa Gajah Bali, Goa Giri Putri, payung poleng, nuansa hutan dan Goa, hingga referensi-referensi gaya gambar yang ingin dicapai. Penulis juga menggunakan ciri dan karakteristik lokasi Jaguar Shrine dari *Jumanji 2* (2019) dan juga lokasi Boiling Isles dari *The Owl House* (2022) untuk menciptakan suasana yang serupa.



Gambar 3.12. Sketsa kedua Pertama Goa Rangda  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Sketsa pertama menunjukkan eksplorasi Goa Rangda yang fiturnya dibuat sama persis dengan rupa Rangda dengan dua payung poleng pada sisi kanan dan kiri. Namun, wujudnya masih terlalu terlihat buatan sehingga kurang cocok dengan kebutuhan narasi. Oleh karena itu, penulis mencoba untuk membuat bentuk Goa terlihat tidak sempurna, tua, dan memiliki retakan-retakan.



Gambar 3.13. Sketsa Konsep Kedua Goa Rangda  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Pada sketsa kedua, fitur wajah rangda dibuat tidak simetris untuk memberikan kesan yang lebih natural. Dalam narasi, terjadi getaran kuat

yang disebabkan oleh perkelahian antara Rangda dan Barong di dalam goa. Penulis bertujuan untuk menunjukkan bahwa hal tersebut pernah sudah pernah terjadi, sehingga meninggalkan bekas dampak dalam bentuk retakan. Dari kedua konsep tersebut dengan pertimbangan narasi dan masukan, penulis memilih konsep kedua.



Gambar 3.14. Bentuk Hutan menuju Goa  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

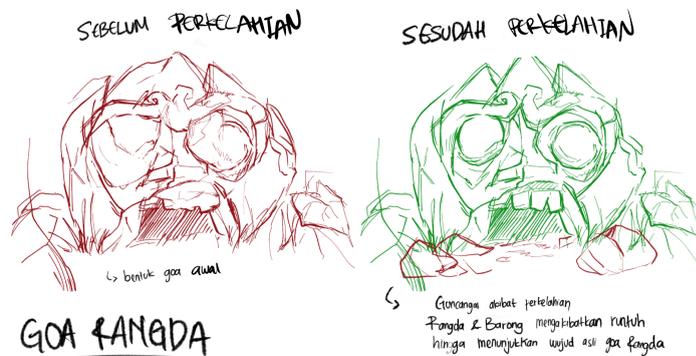
Dalam upaya mengimplementasikan kepercayaan masyarakat Bali mengenai keseimbangan dunia selain melalui payung poleng, penulis merancang bentuk hutan sepanjang jalan menuju Goa Rangda untuk memperlihatkan perubahan. Hutan yang sebelumnya terlihat natural, seimbang, dan lebih cerah. Semakin dekat masuk ke lingkungan Goa Rangda akan terlihat lebih tajam, tidak seimbang, dan gelap. Berdasarkan konsep ide yang ingin dituju, penulis mendapatkan hasil akhir konsep Goa Rangda sebagai berikut.



Gambar 3.15. Konsep Akhir Goa Rangda  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Untuk memperjelas ukuran dari jalan masuk ke dalam Goa Rangda yang kecil, penulis menambahkan daun talas berukuran besar di sampingnya. Penulis juga menambahkan lumut dan tanaman-tanaman yang memiliki habitat di area perbukitan. Di luar hal tersebut, tanaman-tanaman di sekitarnya ditentukan berdasarkan beberapa jenis tumbuhan yang dianggap sakral atau memiliki kepercayaan tersendiri menurut masyarakat Bali. Penulis menggunakan tekstur dengan kesan kumuh. Warna di sekitar goa dibuat gelap, ditutupi oleh dedaunan yang lebat, sedangkan daun lebih jarang di area yang mencahayai bentuk goa untuk menekankan titik fokus.

e. Eksplorasi Bentuk dan Teknis



Gambar 3.16. Eksplorasi Goa Rangda  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Dalam tahap eksplorasi, penulis mencoba untuk melakukan modifikasi pada wajah goa. Eksplorasi dilakukan berdasarkan narasi perkelahian Rangda dan Barong yang menyebabkan getaran kuat. Getaran yang terjadi berkelanjutan sehingga mengakibatkan tanah dan bongkahan batu runtuh hingga pada akhirnya mengungkap wujud rupa asli Rangda yang lebih jelas. Tokoh utama akan menemukan goa dalam keadaan rupa yang masih sedikit tertutup. Setelah tokoh masuk dan terjadi perkelahian, ia akan kembali keluar dan melihat rupa goa asli yang lebih menyeramkan.

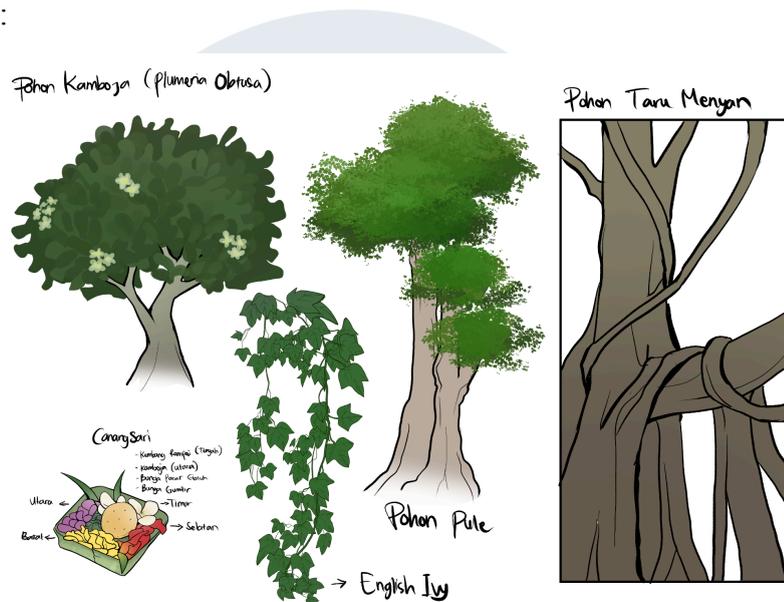


Gambar 3.17. Denah Prop Awal  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Penulis menambahkan canang sari di depan Goa Rangda yang ditinggalkan oleh orang lokal sebagai persembahan kepada Rangda di area

tersebut. Selain itu, penulis menggambarkan beberapa tumbuhan di sekitar yang memiliki latar belakang maupun fungsi yang berkaitan dengan kepercayaan masyarakat Bali. Beberapa diantaranya yaitu pohon taru menyan, pohon kamboja, dan pohon pule.

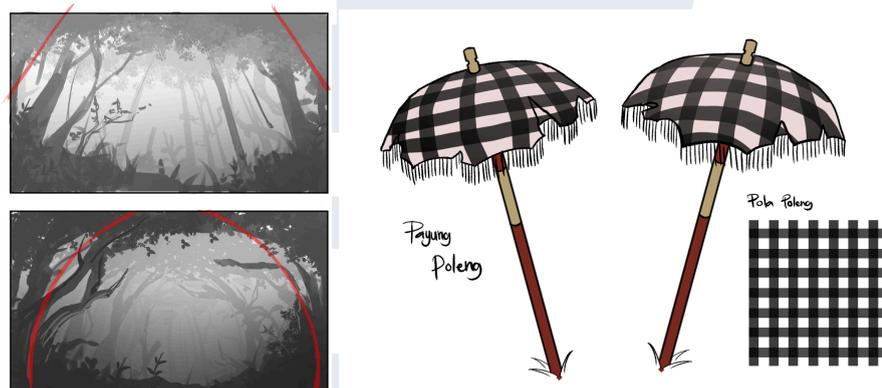
## 2. Produksi:



Gambar 3.18. Vegetasi Goa Rangda  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Proses produksi dimulai dari perancangan desain elemen-elemen yang dapat menggambarkan kepercayaan masyarakat Bali. Untuk etnobotani, penulis mencoba merancang desain tanaman-tanaman dan juga properti yang telah dipilih, yaitu pohon kamboja, pohon pule, Pohon taru menyan, dan juga canang. Perancangan bentuk dilakukan dengan mengambil karakteristik yang tampak di perbedaan tanaman-taman tersebut dengan tanaman lain. Pohon kamboja dibuat dengan daun yang berujung bulat dan sejumlah bunga kamboja di ujungnya. Batang dibuat memiliki cabang yang lebih dan berwarna mendekati abu-abu. Pohon pule dibuat tinggi dan juga tidak memiliki cabang yang banyak. Daun-daunnya cenderung tidak begitu lebat di dibandingkan pohon lain dan memiliki beberapa titik di cabang yang berbeda.

Pohon taru menyan memiliki karakteristik yang besar dan lebat dengan cabang panjang dan tidak beraturan. Pohon taru menyan adalah pohon yang tinggi, sehingga penulis cukup menggambarkan bagian bawah pohon yang dapat dilihat oleh audiens di dalam layar. Canang disusun dari berbagai jenis bunga berwarna, yaitu kembang rampai, bunga kamboja, bunga pacar galuh, dan bunga gumitir. Penataan bunga di dalam canang harus tepat sesuai dengan kepercayaan masyarakat Bali yang menyebut bahwa warna bunga-bunga tersebut merepresentasikan dewa yang berbeda. Warna putih menghadap ke timur, warna merah menghadap ke selatan, warna kuning menghadap ke barat, dan warna merah muda menghadap ke selatan.



Gambar 3.19. Bentuk Hutan dan Payung Poleng  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Konsep *Rwa Bhineda* digambarkan dengan penggunaan kain poleng dan juga perbedaan area. Konsep ini ditanamkan dengan pembuatan payung poleng hitam putih yang sudah mulai rusak. Penulis memikirkan untuk memberi referensi *Rwa Bhineda* juga dari bentuk, pencahayaan, dan ruang yang memiliki perbedaan di luar area Goa Rangda. Mitologi Rangda diterapkan dari sisi karakteristik fitur mitologi Rangda menurut gambaran masyarakat. Bentuk Goa dibuat tidak sempurna, sehingga memiliki kesan bahwa goa bukanlah buatan, namun terbentuk secara natural untuk memberikan rasa misterius. Selain itu, bentuk fitur rangda diterjemahkan melalui tumbuhan-tumbuhan di

sekitarnya, seperti tanaman rambat di atas goa sebagai Rambutnya, dan bentuk hutan sebagai kuku-kuku Rangda.

Penulis memulai proses pembuatan *background* menurut desain elemen yang disusun menurut enah prop dan dilakukan mulai dari tahap sketsa, *lineart*, *base color* dan *texture*, hingga render dengan program Clip Studio Paint. Penulis memulai dengan menentukan ukuran *background* yang diperlukan. Secara umum *background* dibuat dengan ukuran melebihi 1920x1080px untuk mengantisipasi kebutuhan dalam proses *compositing* dan *editing*, ukuran yang dipakai adalah 2338x1653px. Hal ini terutama diperlukan pada *scene 7* yang berfokus pada area Goa Rangda, karena akan menggunakan *camera shake* ketika terjadi guncangan akibat perkelahian Rangda dan Barong.



Gambar 3.20. Tahap Sketsa Goa Rangda

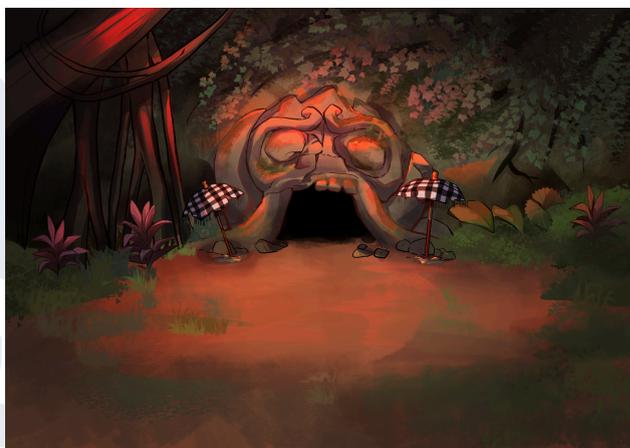
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Pada tahap sketsa, penulis menggunakan acuan denah properti yang sudah dibuat. Selain itu, penulis sekaligus mencoba memberikan gambaran kasar *value* serta shading awal yang diinginkan. Pintu masuk Goa Rangda selalu dibuat hitam pekat, seakan cahaya tidak bisa masuk ke dalam Goa Rangda.



Gambar 3.21. Tahap *Base Color* dan *Texturing*  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

*Lineart* dibuat memiliki *weight* yang jelas untuk menonjolkan bentuk-bentuk yang penting. Selanjutnya, proses dilanjutkan dengan menambahkan *base color* sesuai warna dasar yang ditentukan. Tahap *texturing* dilakukan selanjutnya untuk menambahkan kesan yang natural dan kumuh. Dalam tahap ini, penulis juga menggunakan acuan *color script* untuk menyesuaikan atmosfer yang ditentukan.



Gambar 3.22. Tahap *Rendering*  
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Tahap akhir yang dilakukan adalah *rendering*. Pada tahap ini dilakukan penambahan bayangan dan sumber cahaya yang jelas. Tahap ini memperjelas konteks serta atmosfer yang dibutuhkan dengan cara menata bayangan dan pencahayaan untuk mengarahkan mata dari audiens. Titik

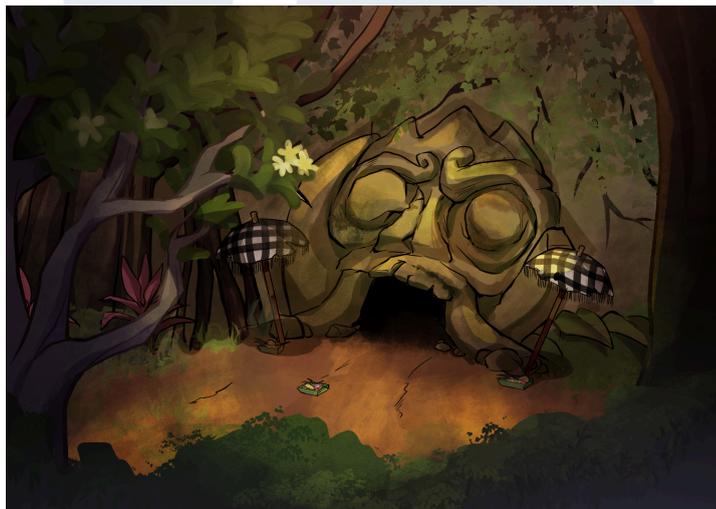
fokus ditunjukkan melalui pencahayaan, sedangkan bayangan diletakkan agar detail lain dari elemen di sekitar titik fokus tidak begitu mengganggu.

### 3. Pascaproduksi:

Pascaproduksi dilakukan dengan menggabungkan animasi dan *background* di program After Effects. Dalam tahap ini, kelompok melakukan *color correction* dan juga *visual effects* yang diperlukan untuk menyatukan animasi dan *background* menjadi satu *shot* dengan warna yang harmonis dan tidak bertabrakan.

## 4. ANALISIS

### 4.1. HASIL KARYA



Gambar 4.1. Goa Rangda Sesudah Guncangan

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Berikut tabel hasil penerapan rancangan *environment* Goa Rangda dalam film animasi pendek *Triloka Island. Environment* yang dirancang dibuat berdasarkan kepercayaan masyarakat Bali. Kepercayaan masyarakat Bali yang digunakan dalam perancangan dipersempit menjadi etnobotani Bali, konsep *Rwa Bhineda*, hingga mitologi Rangda. Dalam tabel, penulis melakukan perincian kepercayaan masyarakat Bali menjadi elemen-elemen yang telah dirancang serta penerapannya. Penerapan dilakukan kepada area Goa Rangda mulai dari rupa serta fitur Rangda