

## 5. KESIMPULAN

Desain *environment* dalam perancangan film animasi menjadi salah satu aspek yang krusial dalam menyampaikan narasi. Dalam film animasi *Triloka Island*, penulis memiliki tujuan untuk memvisualkan kepercayaan masyarakat Bali dalam *environment* Goa Rangda yang dirancang. Hal tersebut dengan cara mengaplikasikan beberapa kepercayaan masyarakat Bali ke dalam properti, vegetasi, dan lingkungan yang ada di sekitar goa. Beberapa kepercayaan tersebut adalah etnobotani, konsep *Rwa Bhineda*, dan juga mitologi Rangda.

Etnobotani adalah studi mengenai pemanfaatan tumbuhan berdasarkan tradisi dan kepercayaan masyarakat, hal ini diimplementasikan serta disesuaikan dengan kebutuhan cerita seperti penggunaan persembahan properti canang sari yang tersusun dari berbagai bunga. Dalam penanaman konsep *Rwa Bhineda*, penulis melakukan implementasi kepercayaan dualisme. Penerapan langsung dilakukan dengan menggunakan kain poleng dalam properti, sedangkan penerapan tidak langsung dilakukan dari segi visual dan estetika bentuk hutan. Mitologi Rangda juga diterapkan secara langsung dan tidak langsung dengan membentuk bebatuan goa terlihat seperti bentuk makhluk Rangda menurut masyarakat Bali. Namun, karakteristik bentuk Rangda juga diterapkan pada elemen disekitar area goa, seperti pada vegetasi tanaman rambat yang seakan dibuat menjadi rambut Rangda.

Dapat disimpulkan bahwa perancangan *environment* memerlukan beberapa pertimbangan, yaitu referensi atau fondasi utama, tujuan perancangan *environment*, penyesuaian *environment* dengan kebutuhan cerita, dan estetika. Hal-hal tersebut perlu diseimbangkan agar tidak kehilangan peranan dari masing-masing elemen, sebab *environment* memiliki target penyajian konteks agar dapat mendorong pemahaman audiens akan narasi.