



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Interaktifitas

Interaktifitas merupakan tindakan berinteraksi antar satu objek dengan objek lainnya. Interaktifitas dapat dijelaskan dalam banyak makna,. Dalam arti komunikasi, interaktifitas berarti bahwa komunikasi yang terjalin harus saling menyambung. Liu Y (2002), proses interaktifitas adalah sebuah kegiatan berinteraksi antar orang dengan orang atau orang dengan hal lainnya (gawai, gambar atau gambar bergerak). Hal ini membuktikan bahwa interaktifitas tidak hanya didapat dari proses berinteraksi dari orang ke orang saja, melainkan dapat diperoleh lewat objek-objek lainnya.

Pertanyaan di atas menyebutkan bahwa proses interaktifitas tidak hanya dapat diperoleh lewat orang saja, melainkan dapat diperoleh lewat beberapa objek lainnya, objek-objek ini disebut interaktif media. (England & Finney 2011), interaktif media adalah pengembangan dari media digital yang mana menggabungkan antara teks elektronik, grafik, gambar bergerak dan suara menjadi satu kesatuan yang di komputerisasi sehingga pengguna dapat berinteraksi secara langsung dengan objek yang disajikan didalamnya.. Salah satu media interaktif yang peminatnya semakin banyak semakin hari adalah *game*.

Game atau permainan yang biasa digunakan untuk hiburan atau proses pembelajaran kini sudah menjadi sesuatu yang dilirik oleh masyarakat secara

lebih serius. *Game* yang semakin berkembang seiring perkembangan zaman kini telah menjadi sesuatu yang dinilai memiliki *value* yang tinggi dimasyarakat. Contohnya dengan banyaknya penggunaan *game* dalam kebutuhan yang berbeda-beda, untuk pendidikan, hiburan bahkan proses pemasaran dapat digunakan lewat media *game*, namun tentu *game-game* yang digunakan tidak sembarangan, *game* yang dipilih harus memiliki daya tarik yang tinggi ke pengguna, hal ini bertujuan agar pengguna dapat memainkan dan mendapat pesan yang disiratkan lewat *game* tersebut. Dari pendapat yang dikemukakan Liu & Shrum dapat disimpulkan bahwa interaktifitas dalam *game* adalah bagaimana pemain dapat berkomunikasi dengan *game*. Sebagai contoh pemain diberikan 2 pilihan untuk memilih, tiap pilihan menentukan arah jalan cerita yang akan dilanjutkannya dalam permainan tersebut. Dalam kasus ini konsep interaktifitasnya sudah sangat terlihat di bidang pemberian kuasa untuk mengatur jalan cerita dalam *game* tersebut yang diberikan kepada si pemain lewat karakter dalam *game* yang dimainkannya. Contoh lainnya adalah hubungan antara pemain dengan karakter yang ada di dalam *game* tersebut, menurut Worth N (2015) ada 4 sifat yang menyatukan kepribadian pemain dengan karakter dalam *game* yang dimainkannya. Sifat tersebut antara lain adalah sifat agresif, rasa ingin menang, toleransi yang tinggi dan keinginan untuk mengeksplor. Masing-masing sifat ini didukung lewat kepribadian pemain yang berdampak pada karakter dalam *game*, sebagai contoh pemain yang memiliki sifat baik akan membangun karakter dalam *game* dengan sifat yang sama. Sifat karakter ini dapat dilihat dari beberapa aspek, salah satu contohnya adalah dari animasi. Karakter yang memiliki cara berjalan yang angkuh dan sombong akan

berbeda dengan karakter yang memiliki sifat baik. Sifat ini diperoleh lewat interaktifitas yang terjadi antara pemain dengan karakter yang dimainkannya. Dari sinilah unsur interaktifitas dalam *game* muncul. Daya tarik dari *game* dapat muncul dari banyak aspek, contohnya dari cerita yang menarik, karakter yang unik, animasi yang menarik, musik yang digunakan dan masih banyak lainnya, namun dalam penulisan ini, animasi yang akan dibahas secara lebih spesifik.

2.2 *Game*

Game dalam bahasa Indonesia yang berarti permainan secara umum merupakan sebuah media hiburan. Namun tidak sedikit yang menggunakan *game* sebagai media pembelajaran ataupun media bisnis contohnya dalam *game* “*Math Muncher*” yang isinya tentang cara berhitung untuk anak-anak umur 3-6 tahun. Banyak fenomena yang terjadi akibat semakin berkembangnya *game* saat ini. Sebagai contoh banyak kejuaraan-kejuaraan *game* yang diselenggarakan sampai di Indonesia memiliki badan yang mengurus tentang kejuaraan *game* yaitu Indonesia e-Sport Association.

Selain dari pemainnya, pengembang *game* di Indonesia juga saat ini sedang mengalami masa perkembangan. Dilihat dari mulai munculnya industri-industri *game indie* sebagai contoh : Digital Happiness, Agate Studio dan masih banyak lagi. Perkembangan *developer game* di Indonesia pun didukung oleh pemerintah salah satu contohnya adalah adanya AGI atau Asosiasi *Game* Indonesia yang dibentuk guna membantu perkembangan *game-game* di Indonesia.

Namun semakin banyak *developer game* maka semakin banyak juga *game-game* yang diproduksi, sehingga pasar akan memilih *game-game* yang

dianggap menarik dan memiliki perbedaan dari *game-game* lainnya. Oleh karena itu membangun *game* dengan konsep dan ciri yang berbeda dari yang lainnya akan membuat *game* mudah untuk laku dipasaran. Menurut LeClair D (2014) ada 4 unsur yang membuat video game menarik. Imersif, musik, sifat kecanduan dan visual. Menurutnya visual merupakan hal yang paling penting dalam perancangan *game*. Salah satu unsur visual dalam *game* adalah animasi.

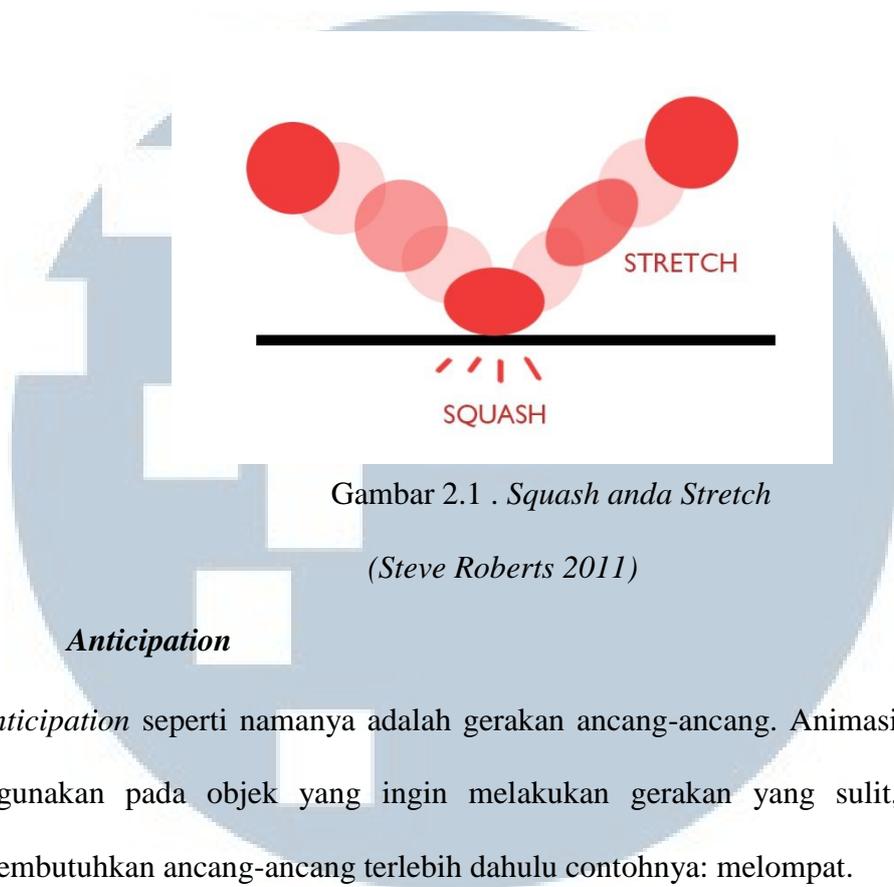
2.3 Animasi

Animasi adalah kumpulan gambar bergerak yang disusun secara berurutan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan. Animasi memiliki prinsip-prinsip dasar yang mendukung gerakan pada animasinya tersebut. Menurut Roberts, Steve (2011) ada 12 prinsip animasi yang sudah ditetapkan sebagai dasar dalam pembuatan animasi. Prinsip ini berfungsi sebagai pengelompokan jenis-jenis gerakan dalam animasi.

1. *Squash and Stretch*

Squash and Stretch merupakan gerakan memantul, seperti namanya *squash* yang berarti hempas dan *stretch* yang berarti regang. Prinsip ini sering digunakan pada objek bola yang memantul.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.1 . *Squash and Stretch*
(Steve Roberts 2011)

2. *Anticipation*

Anticipation seperti namanya adalah gerakan ancap-ancang. Animasi ini sering digunakan pada objek yang ingin melakukan gerakan yang sulit, sehingga membutuhkan ancap-ancang terlebih dahulu contohnya: melompat.

3. *Staging*

Staging adalah tahap pengaturan suatu set adegan, posisi kamera atau *pose* suatu karakter sehingga adegan menjadi mudah dimengerti oleh penonton. *Staging* yang baik akan dapat dengan jelas mengkomunikasikan pada penonton mengenai cerita yang ingin disampaikan dari adegan tertentu.

4. *Follow Through dan Overlapping Action*

Prinsip ini merupakan gerakan susulan setelah objek melakukan gerakan. Contohnya gerakan pada objek pendulum. Meskipun badan pendulum sudah berhenti bergerak namun ekor pendulum masih tetap bergerak, inilah yang dinamakan *Follow Through* dan *Overlapping Action*

5. *Slow In dan Slow Out*

Slow In dan *Slow Out* merupakan gerakan percepatan dan perlambatan yang terjadi diawal ataupun diakhir suatu animasi. *Slow in* merupakan prinsip pada gerakan yang awalnya lambat kemudian menjadi cepat, sedangkan *slow out* adalah prinsip pada gerakan yang cepat dan kemudian melambat.

6. *Arch*

Merupakan variasi yang diberikan dengan menggunakan kurva melingkar pada gerakan animasi ketimbang menggunakan gerakan lurus saja. *Arch* membuat gerakan animasi lebih alami, penggunaan kurva melingkar disini membuat gerakan animasi menjadi tidak kaku.

7. *Straight Ahead Action dan Pose to Pose*

Straight ahead adalah gerakan yang berhubungan mulai dari awalnya dengan banyaknya variasi gerakan yang dapat dilakukan seiring proses pergerakannya nanti sehingga akhir gerakannya bisa bermacam-macam. Sedangkan *pose to pose* menentukan terlebih dahulu *pose* yang akan digunakan untuk gerakannya, setelah itu baru kita melakukan penghubung antara *pose* dengan gerakan yang akan digunakannya nanti.

8. *Secondary Action*

Secondary action adalah gerakan tambahan yang terjadi untuk melengkapi gerakan utama yang ada contoh pada gambar dibawah ini gerakan tangan kiri kebawah setelah *pose* utama memegang kepala seperti yang terdapat pada karakter di bawah ini.



Gambar 2.2. *Secondary Action*

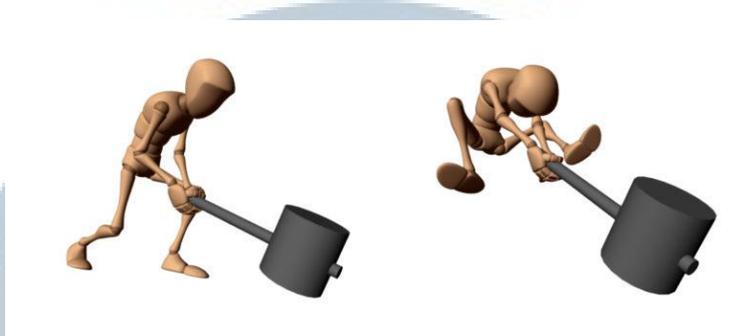
(*Steve Roberts 2011*)

9. *Timing*

Timing adalah kecepatan gerakan yang ditimbulkan dari bagaimana pengaturan *frame in-between* pada gerakan tersebut, semakin cepat maka jumlah *frame* akan semakin sedikit, begitu juga kebalikannya.

10. *Exaggeration*

Exaggeration layaknya hyperbola, gerakan yang dilebih-lebihkan untuk mendapatkan kesan yang meyakinkan. Prinsip ini dapat menyinggung gerakan tubuh maupun ekspresi wajah.



Gambar 2.3. *Exaggeration*
(Steve Roberts 2011)

11. *Solid Drawing*

Merupakan gambar yang memiliki kedalaman prespektif, contohnya perbedaan gambar 2 dimensi dengan 3 dimensi adalah pada prespektifnya sehingga dapat dikatakan prinsip ini berfungsi untuk animasi 3 dimensi.

12. *Appeal*

Appeal adalah *show-case* pada karakter yang memiliki ciri khasnya masing-masing. *Appeal* diperkuat dengan 3 hal penting yaitu bentuk yang bervariasi, bermain dengan proporsi dan *simple*.

Prinsip-prinsip inilah yang diterapkan dalam animasi secara umum. Tidak jauh beda dengan animasi yang digunakan dalam *game*, animasi yang digunakan dalam *game* juga mengambil dasar-dasar prinsip animasi dari 12 prinsip ini sebagai contoh : animasi karakter melakukan ancang-ancang melompat yang diambil dari prinsip animasi *Anticipation*.

2.3.1 Animasi Dalam Game

Dalam *game*, animasi yang digunakan tak jauh beda dengan animasi yang digunakan pada film. Prinsip-prinsip dasar yang menjadi acuan utama dalam pembuatan animasi pada film juga digunakan animasi dalam *game*, namun animasi dalam *game* memiliki perbedaan dengan animasi pada film. Menurut Menurut Dwiperdana A. (2013) animasi dalam film berbeda dengan animasi dalam *game* karena dalam film kita yang menguasai *frame* sehingga hanya 1 sudut yang diperlihatkan sedangkan animasi dalam *game* berbeda, dalam *game* animasinya dapat dilihat dari berbagai sudut.

Selain itu animasi dalam *game* juga bisa terjadi kapan saja, artinya animasi dalam *game* bisa terjadi jika pemain menekan perintah kepada karakter untuk melakukan sesuatu, beda dengan animasi pada film yang hanya memiliki 1 alur, animasi hanya ditentukan oleh pembuat film. Dari sinilah perbedaan antara animasi pada *game* dengan animasi pada film muncul, *game* yang memiliki proses interaktifitas lewat kendali pemain untuk melakukan apa saja yang ia inginkan sedangkan film yang hanya memberikan *output* tanpa adanya proses interaktifitas.

2.3.2 Animasi Karakter Pada Game

Menurut Haglund (2012), desain karakter adalah hal yang penting dalam pengembangan industri kreatif. Dalam film, *game*, animasi maupun buku atau komik, karakter harus memiliki standar yang tinggi sebagai daya tarik orang untuk melihat karya yang dibuat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia karakter adalah sifat-sifat kejiwaan yang mencerminkan seseorang yang membedakan dirinya dengan lainnya. Karakter dapat disimpulkan sebagai sifat manusia, dimana

manusia memiliki banyak sifat tergantung dalam kehidupannya sendiri. Menurut pengertian diatas karakter dalam *game* memiliki sifat yang berbeda-beda, tergantung cerita yang disajikan dari *game* tersebut. Menurut Thompson (2007), karakter dalam *game* adalah hal yang paling inti khususnya pada *game first person* atau *third person*. Selain karakter utama yang sering dilihat dalam *game*, karakter pendukung seperti karakter figuran. Karakter ini berfungsi sebagai pelengkap dari cerita yang disajikan.

Dalam pengembangan *game* tentu harus ada karakter utama sebagai maskot utama dalam *game* tersebut, seperti menurut Granberg C (2009) karakter utama adalah hal yang sangat umum yang harus dimiliki setiap genre *game* apapun dari mulai *game first person shooting* hingga *real time strategy*. Dari kalimat Granberg dapat disimpulkan bahwa karakter utama sangat dibutuhkan dalam setiap *game* yang dikembangkan.

Selain bentuk karakter yang mendukung, salah satu unsur penting lainnya adalah animasi. Animasi pada karakter sangat penting karena animasi diibaratkan sebagai jiwa dari karakter tersebut, jika karakter hanya memiliki bentuk model dan warna yang unik namun tidak memiliki animasi, maka karakter dalam *game* hanya akan diam saja yang mana akan merusak citra dari *game* tersebut. Beberapa animasi dalam *game* yang dibahas dalam laporan ini adalah animasi berjalan, animasi berlari dan animasi melompat. Animasi berjalan merupakan salah satu animasi dasar pada karakter dalam *game*. Salah satu prinsip yang digunakan dalam animasi berjalan adalah *Squash and Stretch* dimana tinggi badan karakter akan meregang dan memuai seiring dengan berjalannya karakter tersebut.

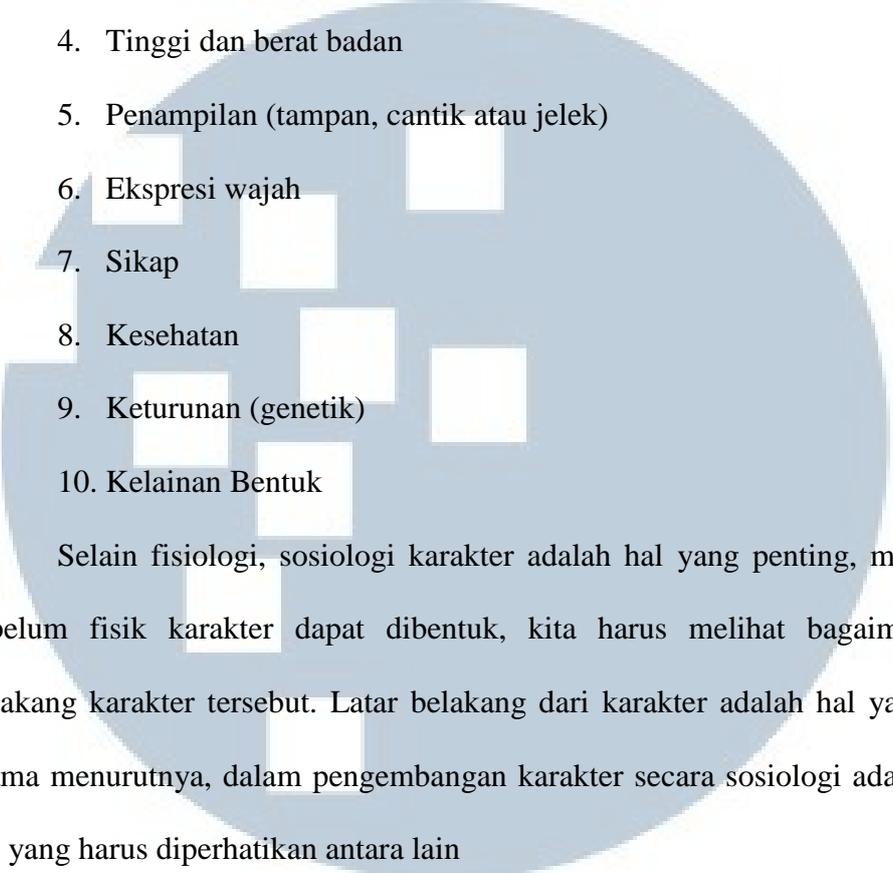
Selanjutnya adalah animasi melompat, animasi melompat merupakan animasi yang terbilang pilihan, animasi lompat tidak selalu ada di setiap *game*, contohnya *game* “*Dark Souls*” yang tidak memiliki animasi melompat ditempat. Animasi melompat menggunakan prinsip animasi *Anticipation* yaitu bersiap-siap atau mengambil ancang-ancang terlebih dahulu sebelum melakukan lompatan gerakan, dan yang terakhir adalah animasi *idle*. Animasi *idle* adalah animasi jika karakter kita lama kita tinggal tanpa menekan perintah apapun atau saat kita sedang AFK (*away from keyboard*), animasi ini tidak dapat diklasifikasikan dalam salah satu prinsip animasi yang ada karena gerakan *idle* tiap karakter berbeda, sehingga prinsip apa saja bisa masuk dengan animasi ini.

2.4 Teori 3 Dimensional Character

Sebelum membuat animasi pada suatu karakter kita harus mengetahui terlebih dahulu latar belakang dari sang karakter. Menurut Krawczyk proses penjabaran karakter dibagi menjadi 3 yaitu secara fisiologi, sosiologi dan psikologi dari karakter tersebut.

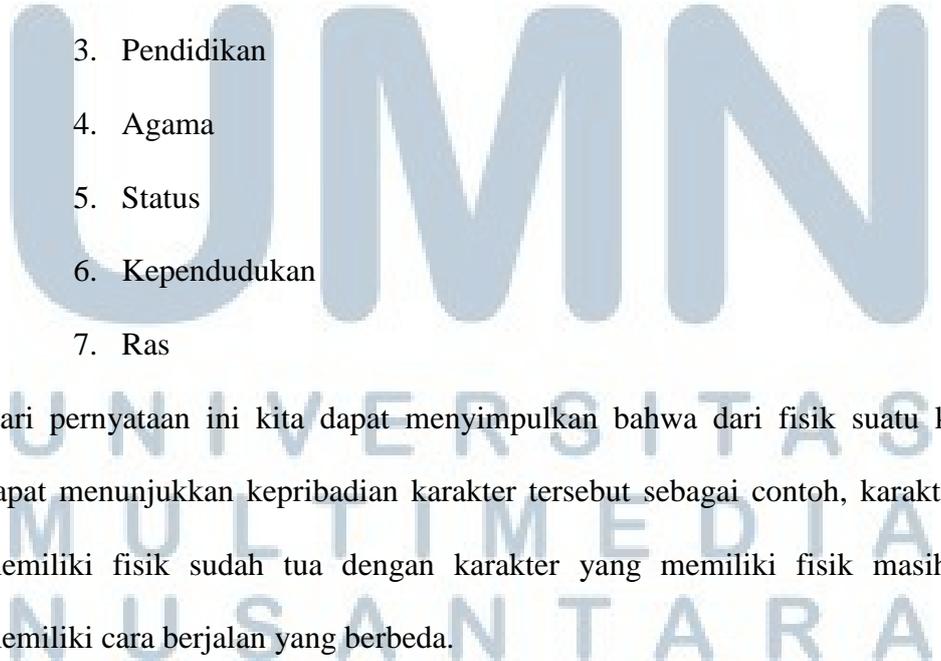
Menurutnya fisiologi karakter memerhatikan aspek fisik pada karakter, bagaimana bentuk karakter yang ingin dikembangkan, tinggi karakter, raut wajah dan lain-lain. Menurutnya dari fisik sebuah karakter, kita dapat melihat kepribadiannya secara langsung, ada faktor-faktor yang memengaruhi hal tersebut antara lain :

1. Jenis Kelamin
2. Usia
3. Mata dan warna rambut

- 
4. Tinggi dan berat badan
 5. Penampilan (tampan, cantik atau jelek)
 6. Ekspresi wajah
 7. Sikap
 8. Kesehatan
 9. Keturunan (genetik)
 10. Kelainan Bentuk

Selain fisiologi, sosiologi karakter adalah hal yang penting, menurutnya sebelum fisik karakter dapat dibentuk, kita harus melihat bagaimana latar belakang karakter tersebut. Latar belakang dari karakter adalah hal yang paling utama menurutnya, dalam pengembangan karakter secara sosiologi ada beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain

1. Keadaan ekonomi
2. Silsilah keluarga
3. Pendidikan
4. Agama
5. Status
6. Kependudukan
7. Ras



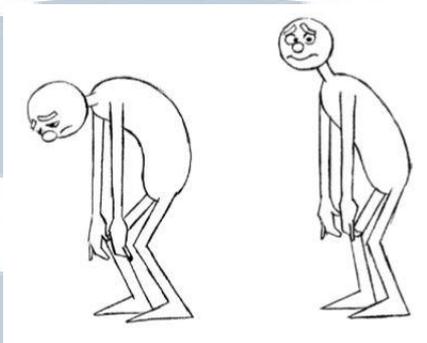
Dari pernyataan ini kita dapat menyimpulkan bahwa dari fisik suatu karakter dapat menunjukkan kepribadian karakter tersebut sebagai contoh, karakter yang memiliki fisik sudah tua dengan karakter yang memiliki fisik masih muda memiliki cara berjalan yang berbeda.

Krawczyk M. (2006), menyebutkan jika fisiologi dan sosiologi berpengaruh terhadap bentuk fisik terhadap karakter, dalam psikologi karakter ia membahas tentang tingkah laku karakter dari bagaimana fisiologi dan sosiologinya. Tingkah laku adalah hal yang berpengaruh terhadap emosi pada karakter. Dalam proses pengembangan karakter secara psikologi ada hal-hal yang harus diperhatikan antara lain :

1. Kepercayaan terhadap sesuatu (bukan agama)
2. Kehidupan
3. Sikap
4. *Introvert/Extrovert*
5. Kecerdasan akal
6. Kecerdasan emosi

2.5 *Body language*

Body language dalam animasi adalah kemampuan sebuah karakter untuk menceritakan dirinya lewat bahasa tubuhnya, menurut Roberts S (2011) *Body Language* dalam animasi adalah bagaimana cara sebuah karakter bereaksi terhadap suatu kondisi, tentu tiap karakter akan memiliki cara bereaksi yang berbeda. Cara beraksi yang ditunjukkan bisa lewat gerakan. Ada banyak gerakan yang digunakan untuk mengekspresikan diri akan suatu kondisi. Sebagai contoh dalam gambar dibawah terdapat 2 jenis karakter yang melakukan ekspresi terhadap suatu kondisi



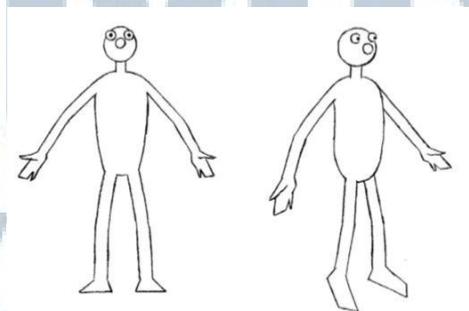
Gambar 2.4 *Body Language*
(Steve Roberts 2011)

Dalam gambar tersebut, kedua karakter sama-sama mengalami depresi, namun perbedaan adalah bagaimana ekspresi tubuh yang ditunjukkan kedua karakter berbeda.

Secara umum ada 4 dasar postur tubuh dalam *Body Language* sebagai dasar penjabaran cara sebuah karakter mengekspresikan kondisinya.

1. *Open body posture*

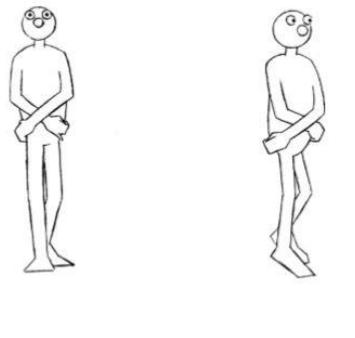
Dalam *pose* ini, posisi tangan membuka demikian juga dengan posisi kaki. *Pose* ini menunjukkan bahwa karakter tersebut sedang fokus terhadap sesuatu yang dianggapnya menarik.



Gambar 2.5. *Open body posture*
(Steve Roberts 2011)

2. *Closed body posture*

Dalam *pose* ini, posisi tangan dilipat ke bagian atas perut, salah satu kaki diangkat (jinjit) dan kepala cenderung melihat kebawah. *Pose* ini menggambarkan bahwa karakter kita tidak tertarik atau tidak setuju terhadap suatu gagasan.

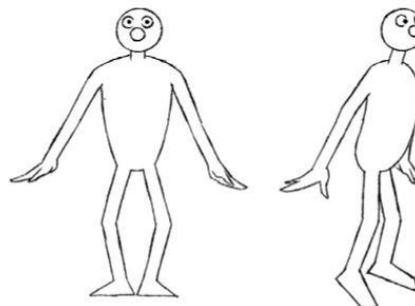


Gambar 2.6. *Closed body posture*

(Steve Roberts 2011)

3. *Forward body posture*

Dalam *pose* ini, posisi badan maju kedepan dan karakter menunjuk sesuatu dengan jarinya. *Pose* ini menggambarkan bahwa karakter sangat antusias terhadap sesuatu dan menerima pesan yang diberikan kepadanya.

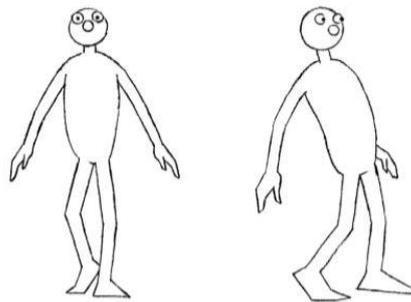


Gambar 2.7. *Forward body posture*

(Steve Roberts 2011)

4. *Backward body posture*

Dalam *pose* ini, posisi badan mundur kebelakang, salah satu kaki diangkat (jinjit), karakter biasanya sedang melakukan sesuatu contohnya : membersihkan jam tangan atau kacamata. *Pose* ini menggambarkan bahwa karakter tidak sedang mendengarkan pesan yang sedang diberikan kepadanya



Gambar 2.8. *Backward body posture*

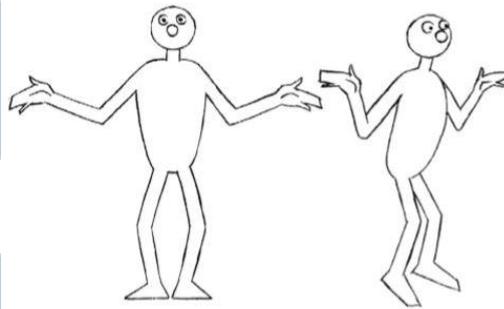
(Steve Roberts 2011)

Keempat dasar posture tubuh dapat dicampur sehingga menciptakan suatu pose baru, pose tersebut dinamakan Mode Dasar. Mode Dasar dibagi menjadi 4 yaitu :

1. *Responsive*

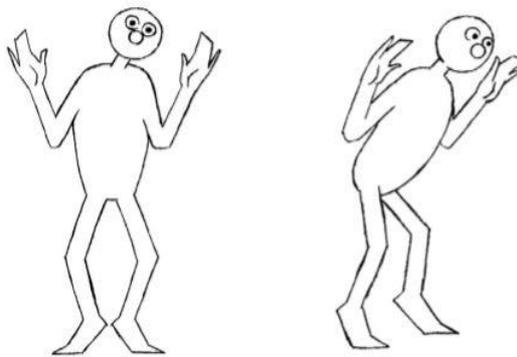
Responsive adalah gabungan dari *open* dan *forward posture*, gerakan ini menggambarkan karakter sedang dalam kondisi senang, atau tertarik terhadap sesuatu.

Jika karakter sedang senang maka ia akan mengangkat kepalanya keatas, dan membuka kedua lengannya ke samping serta kakinya juga akan membuka



Gambar 2.9. *Responsive*
(Steve Roberts 2011)

Jika karakter sedang tertarik terhadap sesuatu maka ia akan mencondongkan badan kedepan dan kepalanya juga akan lebih condong dari badannya dan akan membuka kedua lengannya keatas, sejajar dengan kepala

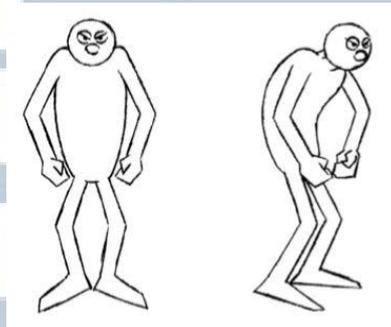


Gambar 2.10. *Responsive*
(Steve Roberts 2011)

2. *Combative*

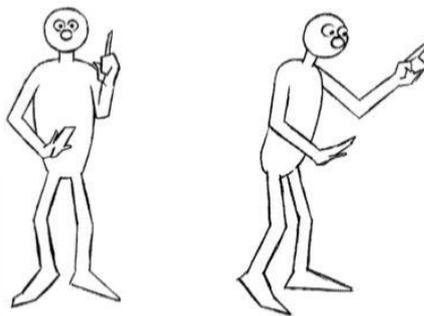
Ketika karakter ada dalam kondisi *Combative Mode* maka ia akan menggunakan *closed posture* dan *forward posture*. Dalam mode ini, karakter digambarkan sedang dalam kondisi marah, ingin mengutarakan sesuatu secara paksa atau ingin berargumen.

Jika karakter sedang dalam kondisi marah, ia akan menekuk kedua tangannya kedalam, mencondongkan badan dan kepalanya kedepan.



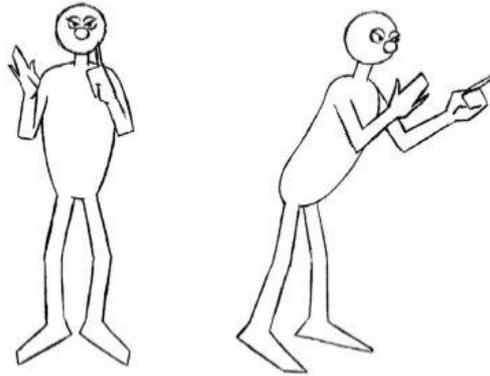
Gambar 2.11. *Combative*
(Steve Roberts 2011)

Jika karakter ingin mengutarakan sesuatu secara paksa ia akan mencondongkan dirinya kedepan dan menunjuk dengan jarinya



Gambar 2.12. *Combative*
Steve Roberts (2011)

Jika karakter ingin melakukan argumen dengan lawannya ia akan mencondongkan badannya kedepan, dan mengangkat kedua tangannya. Satu tangannya akan melambai kesamping sedangkan yang satunya akan menunjuk kelawan bicaranya.

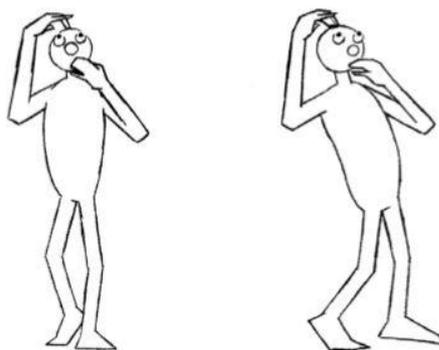


Gambar 2.13. *Combative*
(Steve Roberts 2011)

3. *Reflective*

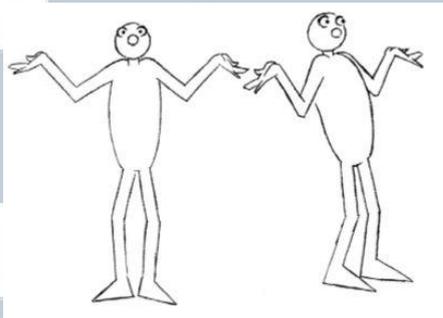
Reflective adalah gabungan dari *open* dan *backward posture*. Dalam gerakan ini, karakter menggambarkan dirinya sedang mendengarkan sesuatu atau sedang berfikir.

Ketika karakter sedang berfikir, posisi badan akan condong kebelakang, dan melakukan kegiatan lainnya seperti menghisap pensil, memainkan dagunya.



Gambar 2.14. *Reflective*
(Steve Roberts 2011)

Ketika karakter merespon sesuatu dengan jawaban yang ia tidak tau, maka karakter akan membuka kedua tangannya kesamping dan mengangkatnya serta meninggikan kedua bahunya.



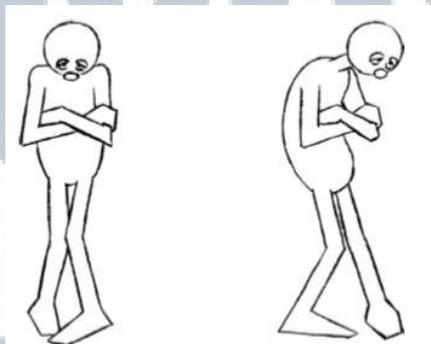
Gambar 2.15. *Reflective*

Steve Roberts (2011)

4. *Fugitive*

Ketika karakter dalam mode *fugitive* ia akan menggunakan kombinasi *closed* dan *backward posture*. Dalam gerakan ini, karakter ingin menunjukkan ekspresi ditolak, berbohong, sedih atau bosan terhadap sesuatu.

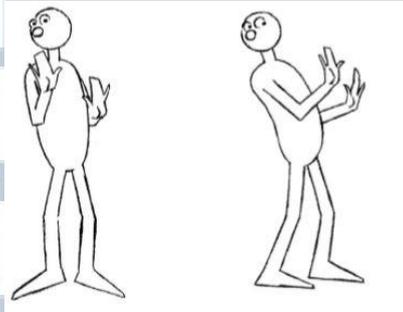
Jika karakter merasa ditolak, maka gerakan yang ditimbulkan adalah melipat kedua tangan kedalam, membungkukan badan dan menutup kaki kedalam.



Gambar 2.16. *Fugitive*

Steve Roberts (2011)

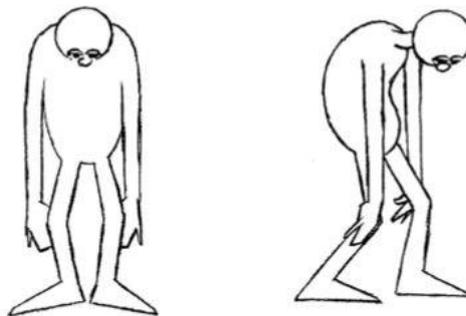
Jika karakter sedang berbohong, maka ia akan membuang mukanya dari objek yang sedang diajak berbicara, mengangkat kedua tangannya seperti posisi mendorong kedepan dan posisi tubuh condong kebelakang.



Gambar 2.17. *Fugitive*

Steve Roberts (2011)

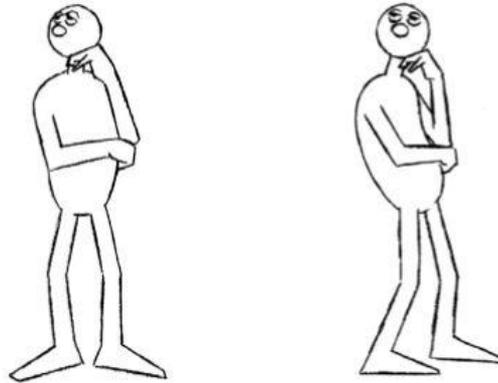
Jika karakter sedang sedih maka ia akan menunjukkan ekspresi dengan membungkukkan badan, dan tangan “dilepas” seperti orang yang lelah.



Gambar 2.18. *Fugitive*

Steve Roberts (2011)

Jika karakter sedang merasa bosan terhadap sesuatu maka ia akan melipat salah satu tangannya kedalam dan tangan yang satunya sebagai sandaran kepala dan kaki membuka keluar



Gambar 2.19. *Fugitive*
Steve Roberts (2011)

2.6 Mitologi Barong

Menurut cerita, Barong adalah figur mitologi Bali yang penampilannya digambarkan dalam berbagai bentuk samaran seperti binatang. Barong merupakan figur yang paling terkenal dan dipuja sebagai makhluk berkaki empat atau dua dengan kepala singa. Menurut salah satu legenda, Barongan pada awalnya memiliki wajah layaknya orang normal, tetapi kemudian diubah menjadi kepala hewan oleh peri hutan sebagai pembalasan untuk pelecehan seksual yang dilakukannya. Barong adalah karakter utama dalam legenda Jawa-Bali, sebagai perwujudan dari nilai-nilai kebaikan dan keadilan. Ia memimpin kekuatan yang baik dalam pertempuran tanpa henti melawan kekuatan kejahatan yaitu pasukan setan yang dipimpin oleh sosok yang mereka sebut "ibu", ratu iblis Rangda, yang digambarkan sebagai seorang wanita tua yang jelek dengan mata yang menonjol dan taring panjang. Lewat cerita ini dengan Barong sebagai perwujudnya dari nilai-nilai kebaikan dan dengan cerita Barong sebagai penyelamat desa dari

pasukan-pasukan setan milik Rangda. Menurut Nyoman Y.S (2000) ada beberapa jenis Barong yaitu :

1. Barong Ket adalah Barong yang merupakan perwujudan dari hewan singa
2. Barong Landung adalah Barong yang berwujud seperti raksasa
3. Barong Celeng adalah Barong yang berbentuk seperti babi hutan
4. Barong Macan adalah Barong yang berwujud seperti harimau
5. Barong Naga adalah Barong yang berwujud seperti naga atau ular

Dari kelima jenis Barong tersebut, menurut Nyoman Y.S (2000), Barong Ket adalah Barong yang paling terkenal dan Barong Ket adalah Barong yang sering dimainkan di pentas seni.

Tarian Barong yang ada di pentas seni memiliki ciri khas yang khusus, dilihat dari sisi gerakannya, tarian Barong memiliki ciri khas menggoyangkan kepalanya ke kiri dan kanan secara terpatah-patah sambil membuka mulutnya, selain itu gerakan mengangkat kedua kaki depannya sambil menarik nafas secara panjang juga menjadi karakteristik gerakan Barong.

