



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

ANIMASI 3D “KOSALA”

Skripsi Penciptaan

Ditulis sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.)



Nama : Paramita Marakata

NIM : 00000019039

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain



LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Paramita Marakata

NIM : 00000019039

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Universitas Multimedia Nusantara

Judul Skripsi:

PERANCANGAN TOKOH BARONG DAN RANGDA DALAM ANIMASI 3D “KOSALA”

dengan ini menyatakan bahwa, laporan dan karya Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Multimedia Nusantara maupun di perguruan tinggi lainnya.

Karya tulis ini bukan saduran/ terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/ implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan nara sumber.

Demikian surat Pernyataan Orisinalitas ini saya buat dengan sebenarnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan serta ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan

gelar Sarjana Seni (S.Sn.) yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 16 November 2018

Paramita Marakata



HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN TOKOH BARONG DAN RANGDA DALAM ANIMASI 3D “KOSALA”

Oleh

Nama : Paramita Marakata

NIM : 00000019039

Program Studi : Film dan Televisi

Fakultas : Seni & Desain

Tangerang, 20 Desember 2018

Pembimbing

Bharoto Yekti, S.Ds., M.A.

Pengaji

Agatha Maisie T., S.Sn., M.Ds.

Ketua Sidang

Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.

Ketua Program Studi

Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.

PRAKATA

Dalam dunia yang serba modern dan mengenai *stereotype* bahwa yang jahat selalu dikalahkan yang baik, penulis memikirkan apakah hal tersebut benar adanya. Sebagaimana dalam Yin dan Yang itu selalu ada kebaikan di dalam keburukan, dan selalu ada keburukan di dalam kebaikan, penulis menemukan bahwa konsep tersebut juga ada pada Indonesia, tepatnya di Bali. Bali memiliki konsep disebut Rwa Bhinneda dimana kebaikan dan keburukan harus ada keduanya sehingga dunia seimbang. Terdapat tokoh penting dalam Rwa Bhinneda, dan berhubung tugas penulis kali ini adalah pendesain tokoh, penulis merasa tertarik untuk mengangkat kedua tokoh ini kedalam tugas akhirnya.

Laporan Tugas Akhir ini disusun penulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Seni (S.Sn.) di Fakultas Film dan Televisi Universitas Multimedia Nusantara. Pada laporan ini, penulis membahas perancangan tokoh Barong dan Rangda dalam film animasi 3D pendek “Kosala”. Dalam laporan ini, penulis membahas bagaimana mempersimpel desain awal Barong dan Rangda menggunakan teknik *Stylize*. Hal ini dikarenakan desain awal Barong dan Rangda yang sangat rumit dan akan menjadi halangan untuk animasi 3D.

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, penulis mendapat banyak masukan dan dukungan dari beberapa orang. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Kus Sudarsono S.E., M.Sn. selaku ketua prodi FTV,
2. Bharoto Yekti, S.Ds., M.A. selaku dosen pembimbing tugas akhir,

3. Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M. selaku dosen pembimbing akademis,
4. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim. selaku ketua sidang,
5. Agatha Maisie Tjandra, S.Sn., M.Ds. selaku dosen penguji,
6. Rekan satu kelompok yang terkait langsung dalam pembuatan film animasi pendek 3D “Kosala”,
7. Bapak I Wayan Suaka dan I Ketut Jarnita selaku narasumber wawancara riset Barong dan Rangda,
8. Salima Hakim, S.Sn., M.Hum. dan Dra. Setianingsih Purnomo, M.A. selaku narasumber sejarah Bali,
9. Keluarga dekat yang selalu mendukung dan menemani selama penggerjaan Tugas Akhir ini.

Tangerang, 16 November 2018

Paramita Marakata



ABSTRAKSI

Tokoh merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam sebuah film maupun animasi karena tokoh merupakan pemain yang akan membawakan cerita tersebut. Tugas akhir ini didasari oleh keinginan untuk bisa mengangkat tokoh Barong dan Rangda yang sedemikian rumit ke dalam animasi singkat 3D. Dengan demikian diharapkan kedua tokoh khas Bali ini lebih dikenal oleh masyarakat baik dalam maupun luar negeri. Perancangan tokoh juga disesuaikan dengan cerita yang dibawakan. Penulis memilih membawa tokoh ini karena budaya Bali yang menarik namun masih kurang mendapat perhatian dari masyarakat mancanegara. Dengan menjadi *Character Designer*, penulis bertanggung jawab dalam perancangan tokoh-tokohnya yang berfokus pada tokoh Barong dan Rangda.

Kata kunci: Tokoh, Bali, Barong, Rangda.



ABSTRACT

Characters is one of the most important elements in a movie or animation because the character is a player who will bring the whole story. This final project is based on the desire to raise Barong and Rangda that have complex feature into 3D short animation. So that they are better known by both domestic people and abroad. The design of the character is also designed for the story they are in. The author chose to bring this characters because Bali culture is interesting but still received less attention from the foreign community. By becoming a Character Designer, the writer is responsible for designing the characters focusing on Barong and Rangda.

Keywords: Character, Bali, Barong, Rangda.



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
PRAKATA	iv
ABSTRAKSI.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Skripsi	3
1.5. Manfaat Skripsi	4
1.6. Metode Pengumpulan Data.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Animasi	5
2.2. Tokoh	5

2.3.	Desain Tokoh	6
2.4.	<i>Three Dimensional Character</i>	7
2.4.1.	Dimensi Fisiologis	7
2.4.2.	Dimensi Sosiologis	8
2.4.3.	Dimensi Psikologis	8
2.5.	<i>Stylize</i>	9
2.6.	<i>Shape and Personality</i>	9
2.6.1.	Lingkaran	10
2.6.2.	Kotak.....	11
2.6.3.	Segitiga.....	12
2.7.	<i>Hierarchy</i> Tokoh.....	13
2.8.	Desain Binatang Berkaki Empat	16
2.9.	Bali	19
2.9.1.	Animisme Dinamisme di Bali.....	19
2.9.2.	Warna di Bali	20
2.9.3.	Ukiran Bali	23
2.9.4.	Barong dan Rangda	25
	BAB III METODOLOGI	29
3.1.	Gambaran Umum.....	29
3.1.1.	Sinopsis	29
3.1.2.	Posisi Penulis	29
3.1.3.	<i>Three Dimensional Character</i> Tokoh Barong	30
3.1.4.	<i>Three Dimensional Character</i> Rangda	31

3.2.	Tahapan Kerja	33
3.3.	Acuan	36
3.3.1.	Studi Barong dan Rangda.....	36
3.3.2.	<i>Stylize Tokoh</i>	40
3.3.3.	<i>Shape and Personality</i>	51
3.3.4.	Properti Tokoh	57
3.3.5.	Warna	62
3.4.	Proses Perancangan	66
3.4.1.	Eksplorasi Tokoh Barong.....	68
3.4.2.	Eksplorasi Tokoh Rangda	74
3.5.	Rancangan Final Tokoh Barong dan Rangda.....	79
	BAB IV ANALISIS	82
4.1.	Analisa Perancangan	82
4.2.	Tokoh Barong	82
4.2.1.	Penerapan <i>Three Dimensional Character</i>	82
4.2.2.	Fisik.....	84
4.2.3.	Properti Tokoh	87
4.2.4.	Warna	89
4.3.	Tokoh Rangda	90
4.3.1.	Penerapan <i>Three Dimensional Charater</i>	90
4.3.2.	Fisik.....	92
4.3.3.	Properti Tokoh	94
4.3.4.	Warna	95

BAB V PENUTUP	96
5.1. Kesimpulan	96
5.2. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	xx



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Tokoh dengan bentuk dasar lingkaran.....	10
Gambar 2.2 Russel, Deuteragonist film animasi “Up”.....	11
Gambar 2.3 Contoh Tokoh dengan Bentuk Dasar Kotak	11
Gambar 2.4 Carl Fredricksen, protagonist film animasi “Up”.....	12
Gambar 2.5 Bentuk Segitiga berkesan sangat agresif dibanding bentuk lingkaran yang tampak aman.....	13
Gambar 2.6 Charles F. Muntz, antagonis film animasi “Up”.....	13
Gambar 2.7 Tokoh dengan <i>Style Iconic</i>	14
Gambar 2.8 Tokoh dengan <i>Style Simple</i>	14
Gambar 2.9 Tokoh dengan <i>Style Broad</i>	15
Gambar 2.10 Tokoh dengan <i>Style Comedy Relief</i>	15
Gambar 2.11 Tokoh dengan <i>Style Lead Character</i>	16
Gambar 2.12 Tokoh dengan <i>Style Realistic</i>	16
Gambar 2.13 Tokoh singa dengan <i>Style Realistic</i>	17
Gambar 2.14 Tokoh singa dengan <i>Style Feature Film</i>	17
Gambar 2.15 Tokoh singa dengan <i>Style Simplified</i>	18
Gambar 2.16 Tokoh singa dengan <i>Style Cartoon</i>	18
Gambar 2.17 Tokoh singa dengan <i>Style Antropomorphic</i>	19
Gambar 2.18 Motif Hias Patra Ulanda.....	23
Gambar 2.19 Motif Hias Patra Punggel	24
Gambar 2.20 Motif Hias Patra Samblung	24
Gambar 2.21 Motif Hias Patra Cina.....	25

Gambar 2.22 Barong Ket	26
Gambar 2.23 Rangda mengeluarkan sihir memanggil iblis	28
Gambar 3.1 Skematika Perancangan.....	35
Gambar 3.2 Kostum tari Barong Ket	37
Gambar 3.3 Kostum tari Barong Ket 2	38
Gambar 3.4 Kostum tari Rangda.....	39
Gambar 3.5 Kostum tari Rangda 2.....	39
Gambar 3.6 Mufasa dari film “ <i>Lion King</i> ”	41
Gambar 3.7 Proporsi kepala singa asli	41
Gambar 3.8 Proporsi kepala Mufasa.....	42
Gambar 3.9 Proporsi kepala jaguar asli	43
Gambar 3.10 Proporsi kepala Pepita.....	43
Gambar 3.11 Proporsi Barong “ <i>Shin Megami Tensei</i> ”	44
Gambar 3.12 Proporsi kepala Barong asli.....	44
Gambar 3.13 Barong dalam game Juara Nusantara	45
Gambar 3.14 Barong dalam game online “ <i>Three Kingdom</i> ”	45
Gambar 3.15 Mother Gothel dari Film ‘ <i>Tangled</i> ’	46
Gambar 3.16 Proporsi jumlah kepala wanita asli.....	47
Gambar 3.17 Proporsi jumlah kepala wanita asli.....	48
Gambar 3.18 Tokoh Witch dalam film “ <i>Brave</i> ”	48
Gambar 3.19 Proporsi jumlah kepala The Witch dalam film “ <i>Brave</i> ”	49
Gambar 3.20 Proporsi jumlah kepala kostum Rangda asli	50
Gambar 3.21 Proporsi jumlah kepala Rangda game “ <i>Shin Megami Tensei</i> ”	50

Gambar 3.22 Cloud Jumper	52
Gambar 3.23 Cloud Jumper 2	52
Gambar 3.24 Cloud Jumper 3	52
Gambar 3.25 Bewilderbeast Valka	53
Gambar 3.26 Bewilderbeast Drago	53
Gambar 3.27 Pepita Alebrije	54
Gambar 3.28 Alebrije Jaguar	54
Gambar 3.29 Pepita Alebrije 2	55
Gambar 3.30 Morgana	56
Gambar 3.31 Morgana dari film “ <i>The Little Mermaid II</i> ”	56
Gambar 3.32 The Witch dari Film “ <i>Brave</i> ”	57
Gambar 3.33 Bagian dari aksesoris Barong dan Rangda	58
Gambar 3.34 Aksesoris pada Barong	58
Gambar 3.35 Aksesoris pada Barong game “ <i>Shin Megami Tensei</i> ”	59
Gambar 3.36. Aksesoris pada Barong “ <i>Shin Megami Tensei</i> ”	59
Gambar 3.37 Aksesoris pada Rangda asli	60
Gambar 3.38 Aksesoris pada Rangda asli 2	60
Gambar 3.39 Aksesoris pada Rangda “ <i>Shin Megami Tensei</i> ”	61
Gambar 3.40 Aksesoris pada Rangda “ <i>Shin Megami Tensei</i> ”	61
Gambar 3.41 Warna kostum Barong asli	62
Gambar 3.42 Warna topeng Barong Asli	63
Gambar 3.43 Warna kostum Barong asli 2	63
Gambar 3.44 Warna kostum Barong game “ <i>Shin Megami Tensei</i> ”	64

Gambar 3.45 Warna kostum Rangda asli.....	64
Gambar 3.46 Warna kostum Rangda asli 2.....	65
Gambar 3.47 Warna kostum Rangda dalam game Shin Megame Tensei.....	65
Gambar 3.48 Kostum Barong di TMII.....	66
Gambar 3.49 Kostum Barong dari depan.....	66
Gambar 3.50 Aksesoris <i>gelungan</i> pada kostum Barong	67
Gambar 3.51 Kostum Rangda di TMII	67
Gambar 3.52 Hiasan pada lidah Rangda	67
Gambar 3.53 Sketsa eksplorasi <i>stylize</i> Barong	68
Gambar 3.54 Sketsa E, penyempurnaan <i>stylize</i> Barong Kosala	70
Gambar 3.55 Kostum Barong Asli	70
Gambar 3.56 Eksplorasi bentuk mahkota	71
Gambar 3.57 Aksesoris Barong Kosala	72
Gambar 3.58 Barong Kosala lengkap dengan warnanya	73
Gambar 3.59 Eksplorasi <i>gesture</i> Barong Kosala	74
Gambar 3.60 Eksplorasi <i>style</i> Rangda Kosala	75
Gambar 3.61 Perbandingan jumlah kepala Rangda dengan wanita asli	76
Gambar 3.62 Eksplorasi Properti Rangda Kosala.....	76
Gambar 3.63 Rangda Kosala lengkap dengan warnanya.....	78
Gambar 3.64 Eksplorasi <i>gesture</i> Rangda Kosala.....	79
Gambar 3.65 Barong Kosala final.....	80
Gambar 3.66 Rangda Kosala final.....	80
Gambar 3.67 Perbandingan tinggi Barong dan Rangda Kosala.....	81

Gambar 4.1. Perbandingan cakar tokoh Barong dengan cakar singa asli	85
Gambar 4.2. Kepala Barong Kosala tampak depan	86
Gambar 4.3. Kepala Barong Kosala tampak samping	86
Gambar 4.4. Badan dasar Barong Kosala dari depan.....	87
Gambar 4.5. Badan Dasar Barong Kosala tampak Samping	87
Gambar 4.6. Aksesoris Barong Kosala	88
Gambar 4.7. Desain akhir Barong Kosala dengan warna	90
Gambar 4.8. Bentuk dasar Rangda Kosala	93
Gambar 4.9. Aksesoris Rangda Kosala.....	94
Gambar 4.10 Rangda Kosala dengan warna yang dipilih.....	95



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Perancangan Properti Barong Kosala	86
Tabel 4.2 Tabel Perancangan Properti Rangda Kosala.....	92



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A: Kartu Bimbingan	xvii
LAMPIRAN B: Kartu Bimbingan	xviii

