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.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Animasi diambil dari bahasa latin, “anima” yang artinya jiwa, hidup, nyawa, dan semangat. Animasi adalah gambar 2 dimensi yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan/mengingat gambar sebelumnya (The Making of Animation, 2004). Sedangkan menurut Mayer dan Moreno (2002), animasi berarti simulasi dari gambar yang menggambarkan pergerakan benda yang di gambar. Hal ini berarti animasi mampu menggambarkan suatu gerakan dari benda tertentu.

2.2. Tokoh

Meski terdapat banyak unsur lain yang bisa menjalankan cerita seperti plot, tema, konflik, *setting*, dan sebagainya, sebuah cerita tidak akan berjalan tanpa adanya tokoh. Mau dengan *genre* apapun atau *plot twist* seperti apapun tetap tidak ada artinya, karena mau bagaimanapun juga, sebuah cerita adalah tentang seseorang.

Tokoh adalah individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berkelakuan di dalam berbagai peristiwa dalam cerita (Sudjiman, dalam Siswasih, dkk, 2007: 20). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dituliskan bahwa tokoh adalah pemegang peran (peran utama) dalam roman atau drama. Sedangkan menurut Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008), tokoh merupakan pemain utama dalam cerita, yang memperjelas siapakah yang menjadi fokus dalam cerita dan berdasarkan perspektif siapakah cerita diungkapkan.

Perlu diketahui juga bahwa meski sudah memiliki karakteristik seperti di atas, tokoh belum tentu bisa menangkap hati para penontonnya. Hal ini dikarenakan ada unsur lain yang perlu, yaitu keunikan. Manusia cenderung menyukai tokoh yang memiliki karakter unik satau yang memiliki "*star power*", sebagaimana James Scott Bell sebut sebagai "*personal magnetism*". Akan tetapi kita juga cenderung mencari tokoh yang realis, dimana kita bisa mengerti dan memahami tindakan mereka dan menjadikannya sebagai bahan pelajaran yang bisa kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2.3. Desain Tokoh

Desain tokoh adalah istilah yang sangat inklusif dan mencakup beberapa contoh pembuatan tokoh baik dalam media visual maupun tulisan. Namun fokus pada desain tokoh umumnya ada pada aspek visualnya. Dalam membuat tokoh, penting untuk melakukan riset dan menguasai berbagai aspek, baik elemen visual, anatomi, kostum, ekspresi, maupun pemilihan warna untuk membantu menyampaikan kesan yang ingin disampaikan pada penonton.

Cartooning dilakukan untuk mengkomunikasikan ide dan cerita melalui gambar menggantikan kata-kata. Dan merupakan tugas *cartoonist* untuk membuat penonton tetap tertarik dengan cara membuat tokoh yang menarik dan berkesan (Cohen, 2011). Melalui desain tokoh, karakteristik fisik dan psikologis dapat disajikan, sehingga penonton dapat terhubung dan memahami kedalaman tokohnya.

Seegmiler (2007) dalam bukunya yang berjudul *Digital Character Painting Using Photoshop CS3* menyatakan bahwa "Seni dari mendesain tokoh

itu kurang lebih menciptakan seseorang atau sesuatu yang ketika dibawa ke konteks lingkungannya akan menciptakan keyakinan, reaksi, dan ekspektasi dari penonton tentang riasan fisik, watak, dan sifat dari penciptaan tersebut."

2.4. *Three Dimensional Character*

Lajos (1942) menyatakan bahwa seorang tokoh memiliki tiga dimensi sebagai struktur fundamentalnya. Dimensi-dimensi tersebut adalah fisiologi, sosiologi, dan psikologi. Ketiga dimensi ini merupakan unsur-unsur yang membantu membangun karakterisasi dalam sebuah film atau animasi. Penulis cerita yang baik dapat menggabungkan ketiga sisi tersebut untuk membangun tokoh yang dapat dipercaya dan lebih realis, nyata.

Berikut penjabaran ketiga aspek *Three Dimensional Character* menurut Lajos (1942) secara berurutan:

2.4.1. Dimensi Fisiologis

Dimensi yang pertama adalah apapun yang dapat kita lihat. Dimensi fisiologis merupakan deskripsi yang ditekankan pada aspek fisik tokoh, misalnya penampilan dan kesehatannya. Dimensi ini merupakan hal pertama yang biasanya dilihat penonton karena aspek visualnya yang kuat. Selain itu, penampilan fisik juga dapat mempengaruhi perasaan tokoh tentang lingkungannya. Sebagaimana seseorang yang memiliki tubuh bungkuk, akan berbeda pandangan dengan orang yang memang terlahir cantik. Seseorang yang membosankan, buta, tuli, jelek, cantik, pendek, tinggi, semuanya akan memiliki pandangan yang berbeda. Aspek fisiologis dari suatu tokoh dapat diamati melalui *gender*, usia, atau penampilan fisik seperti bentuk tubuh. Wujud fisik kita tentu akan mewarnai pandangan kita

tentang kehidupan. Wujud fisik akan memberi pengaruh pada mental kita, membantu membuat kita memiliki sifat toleran, menentang, rendah hati, atau arogan.

2.4.2. Dimensi Sosiologis

Dimensi Sosiologis erat kaitannya dengan interaksi seorang individu dengan lingkungannya, maupun dengan sesamanya. Dimensi ini biasanya berhubungan dengan masa lalu tokoh, asal mula keluarga, ingatan masa kecil, dan sebagainya. Aspek ini juga dapat berkembang dan dianalisis dari kehidupan sosial tokoh tersebut, baik dari lingkungan keluarga, pertemanan, hingga lingkungan kerjanya, pendidikan, status sosial, dan sebagainya. Bagaimana ia diperlakukan sesama rekan kerja hingga *boss*, bagaimana ia dibesarkan dan berinteraksi dengan orang tua dan saudaranya sangatlah berpengaruh dengan bagaimana sifatnya. Begitu juga dengan lingkungan, sebagaimana orang yang tinggal di hutan tentu tidak akan sesopan dan berperilaku baik seperti orang berpendidikan yang tinggal di rumah besar.

2.4.3. Dimensi Psikologis

Dimensi Psikologis adalah penggabungan dari kedua aspek di atas, karena merupakan hasil kombinasi bagaimana seorang individu hidup dalam lingkungannya selama ini. Dimensi ini banyak melibatkan sifat-sifat tokoh, seperti tingkah lakunya, kebiasaannya, sifatnya, perasaannya, dan pikirannya. Penggabungan fisik dan sosial seseorang akan mempengaruhi hidupnya. Tergantung dari bagaimana kondisi fisik dan perlakuan lingkungannya, kondisi psikologis suatu tokoh akan terbentuk.

2.5. *Stylize*

Dalam membuat tokoh, sangat penting bagi seorang desainer tokoh untuk mengetahui bagaimana tubuh itu dibangun dan bergerak, karena tugas dari desainer tokoh adalah untuk membuat penonton percaya bahwa tokoh yang ditampilkan benar-benar nyata (Hem, 2018). Namun bukan berarti suatu tokoh harus memiliki bentuk dan proporsi yang realistis. Sering kali dikarenakan keterbatasan dalam lahan animasi seperti kebutuhan dana produksi yang tinggi, membuat desain menjadi perlu di simplifikasi. Teknik ini disebut *Stylize.*

Menurut Jolly (2018), yang sesungguhnya dilakukan oleh pendesain tokoh dalam melakukan *stylize* adalah menentukan elemen mana dari tokoh yang akan di-*exaggerate.* Proporsi rata-rata figur laki-laki adalah tujuh dan delapan kepala, kecuali bila akan di buat lebih *exaggerate.* Menambah atau mengurangi kepala berguna untuk memberi kesan lebih, misalnya tokoh pria memiliki proporsi sembilan kepala untuk memberi kesan menakjubkan.

2.6. *Shape and Personality*

Bentuk memegang peran penting dalam pembuatan tokoh. Hal ini dikarenakan tiap bentuk dapat menceritakan cerita tokoh secara visual. Bahasa visual dapat bervariasi antar budaya, terutama arti warna (Sable, Akcay 2010). Namun berbeda soal, bentuk. Hal ini disebabkan bentuk memiliki cara berkomunikasi yang *universal*, karena konsep bentuk lingkaran atau bentuk segitiga sendiri sudah berasal dari alam. Bentuk lingkaran yang melengkung dan lembut membawa kesan aman, sementara bentuk segitiga yang tampak lancip dan tegas memberi kesan bahaya ataupun waspada. Reaksi naluriah ini didasarkan pada indera peraba

dan, meski hal ini bukan dari seni visual, para penonton cenderung menerapkan pengalaman kehidupan nyata mereka ke bentuk yang serupa (Solarski 2012: 177-179).

2.6.1. Lingkaran

Sebagaimana insting manusia yang telah dijelaskan diatas, bentuk melengkung dan melingkar dianggap paling ramah karena mereka tidak memiliki sudut tajam atau berbahaya. Lingkaran menimbulkan kesan tokoh baik yang menarik, dan biasanya digunakan untuk menunjukkan tipe lucu, menggemaskan, dan ramah (Bancroft, 2006). Bentuk ini sering diterapkan seperti pada Sinterklas maupun binatang-binatang yang lucu menggemaskan. Contoh lainnya dapat dilihat dari bagaimana lingkaran sering digunakan untuk membuat bayi. Salah satu contoh tokoh yang menggambarkan sifat lingkaran adalah Russel dari film "*Up"*, Disney.

Gambar 2.1 Contoh Tokoh dengan bentuk dasar lingkaran

(Sumber: Creating Characters with Personality by Tom Bancroft, 2006, hlm. 33)

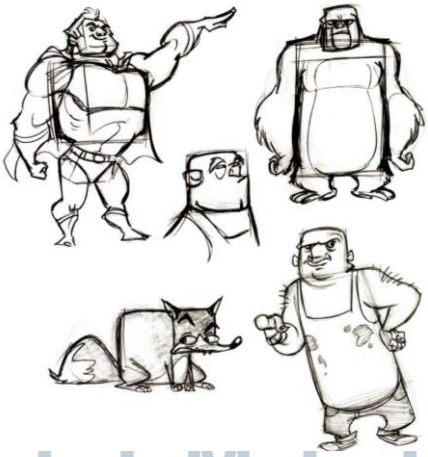
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 2.2 Russel, Deuteragonist film animasi "*Up*".

(Sumber: http://pixar.wikia.com/wiki/Russell)

2.6.2. Kotak

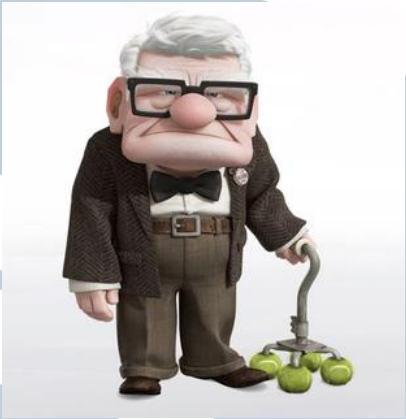
Bentuk seperti kotak berhubungan dengan garis lurus vertikal dan horizontal yang mengkomunikasikan kekuatan, stabilitas dan kepercayaan diri. Kesan yang biasanya dibawakan oleh bentuk kotak adalah bisa diandalkan, kokoh, padat, atau berat (Bancroft, 2006). Bentuk ini sering digunakan untuk menggambarkan pahlawan super atau tokoh-tokoh besar dan dan berat. Salah satu contoh tokoh yang menggunakan bentuk kotak adalah Carl dari film animasi "*Up*", Disney.



Gambar 2.3 Contoh Tokoh dengan Bentuk Dasar Kotak

(Sumber: Creating Characters with Personality by Tom Bancroft, hal. 34)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



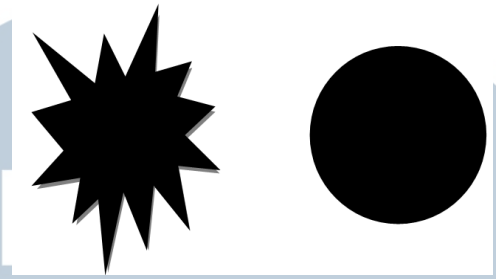
Gambar 2.4 Carl Fredricksen, protagonist film animasi "*Up*".

(Sumber: http://pixar.wikia.com/wiki/Carl_Fredricksen)

2.6.3. Segitiga

Bentuk segitiga juga banyak berhubungan dengan garis-garis yang menyudut dan berkesan kuat dan tajam. Bentuk ini juga merupakan bentuk yang paling dinamis diantara ketiga *basic shapes* tersebut. Bentuk ini banyak digunakan pada tokoh-tokoh yang berkesan jahat, dan hal ini didasari oleh konsep segitiga yang cenderung dominan. Bentuk segitiga yang menyudut berkesan tajam, sebagaimana bentuk lingkaran tadi banyak melengkung dan berkesan aman, sudut tajam segitiga memberi kesan tidak aman dan jahat. Segitiga berkesan jahat, mencurigakan, dan biasanya merepresentasikan tokoh jahat atau antagonis dalam desain tokoh (Bancroft, 2006). Contoh tokoh yang menggunakan bentuk segitiga adalah Charles dari film animasi "*Up*", Disney.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.5 Bentuk Segitiga berkesan sangat agresif dibanding bentuk lingkaran yang tampak aman

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Gambar 2.6 Charles F. Muntz, antagonis film animasi "*Up*".

(Sumber: http://pixar.wikia.com/wiki/Charles_Muntz)

2.7. *Hierarchy* Tokoh

Bancroft (2006) mengatakan bahwa langkah awal dalam mendesain tokoh adalah dengan menentukan hirarkinya terlebih dahulu. Hirarki dalam desain tokoh berarti perbedaan tingkatan *simplicity* maupun *realism.* Enam kategori utama dalam desain tokoh adalah:

1. *Iconic*

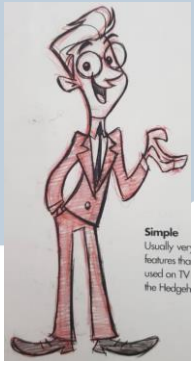
   Sangat simpel dan nyaris berbasis grafis. Sangat ter-*stylize* namun tidak terlalu ekspresif.

Gambar 2.7 Tokoh dengan S*tyle Iconic*

(Sumber: Creating Characters with Personality by Tom Bancroft, 2006, hlm. 18)

2. *Simple*

   Biasanya sangat ter-*stylize*, namun lebih ekspresif dalam fitur wajahnya daripada tipe *iconic*.



Gambar 2.8 Tokoh dengan *Style Simple*

(Sumber: Creating Characters with Personality by Tom Bancroft, 2006, hlm. 18)

3. *Broad*

   Jauh lebih ekspresif daripada dua *style* sebelumnya. Namun tidak dianjurkan untuk gerakan halus, lebih cocok untuk gerakan yang lebih kasar dan luas, yang terasa kartun. Biasanya tokohnya memiliki mata dan mulut yang lebar untuk memperkuat humor.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 2.9 Tokoh dengan *Style Broad*

(Sumber: Creating Characters with Personality by Tom Bancroft, 2006, hlm. 19)

4. *Comedy Relief*

Secara visual tidak sehumor tipe *Broad*, namun lebih bisa menampilkan humor dari gerakan dan dialog. Anatomi wajahnya juga tidak sekasar dan seluas tipe *broad*. Biasanya digunakan untuk tokoh yang bisa bercanda namun juga lembut dalam moment tertentu dalam film.

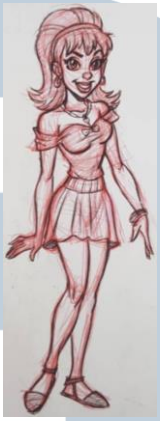
Gambar 2.10 Tokoh dengan *Style Comedy Relief*

(Sumber: Creating Characters with Personality by Tom Bancroft, 2006, hlm. 19)

5. *Lead Character*

Memiliki gerak wajah yang sangat realis, begitu juga dengan gerakan dan anatominya. Hal ini dikarenakan penonton perlu merasa terhubung dengan tokoh tersebut, sehingga proporsinya butuh lebih realis, begitu juga dengan keekspresifan wajahnya.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

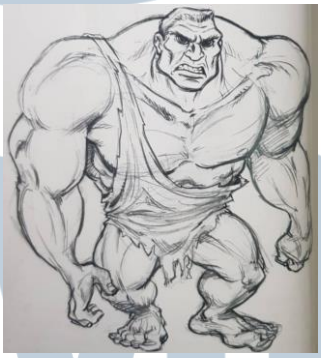


Gambar 2.11 Tokoh dengan *Style Lead Character*

(Sumber: Creating Characters with Personality by Tom Bancroft, 2006, hlm. 20)

6. *Realistic*

   Paling realis, semacam *photorealism* namun masih memiliki karikatur pada desainnya. Biasanya di gunakan untuk tokoh monster, tokoh dalam komik, dan tokoh film *CGI*.



Gambar 2.12 Tokoh dengan *Style Realistic*

(Sumber: Creating Characters with Personality by Tom Bancroft, 2006, hlm. 20)

2.8. Desain Binatang Berkaki Empat

Dalam mendesain binatang, penting untuk menentukan apakah tokoh tersebut akan persis seperti binatang atau lebih mirip manusia (Bancroft, 2006). Berdasarkan tingkatan anatomi dan elemennya, terdapat tipe desain sebagai berikut:

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

1. *Realistic*

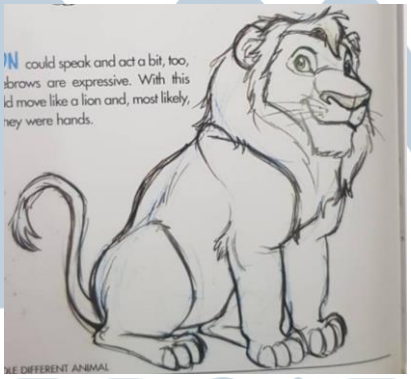
   Sangat sedikit mengalami simplifikasi, dan bergerak persis seperti binatang. Tidak bisa berbicara.

Gambar 2.13 Tokoh singa dengan *Style Realistic*

(Sumber: Creating Characters with Personality by Tom Bancroft, 2006, hlm. 84)

2. *Feature Film*

   Dapat berbicara dan sedikit berakting, dikarenakan mata dan alis yang menyerupai manusia lebih ekspresif. Tubuhnya *realistic*, membuatnya bergerak seperti binatang asli.



Gambar 2.14 Tokoh singa dengan *Style Feature Film*

(Sumber: Creating Characters with Personality by Tom Bancroft, 2006, hlm. 84)

3. *Simplified*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Tubuhnya dan kepala agak realis, namun fitur dan anatomi telah di simplifikasi dan di-*stylize*. Tidak berdiri seperti manusia namun tidak tampak aneh bila menggerakkan cakar seperti tangan manusia.

Gambar 2.15 Tokoh singa dengan *Style Simplified*

(Sumber: Creating Characters with Personality by Tom Bancroft, 2006, hlm. 85)

4. *Cartoon*

Berbulu, memiliki tangan yang mirip cakar dan juga ekor, namun bisa dibilang manusia. Tokoh ini bisa berjalan, berbicara, makan, dan mungkin memakai pakaian manusia

Gambar 2.16 Tokoh singa dengan *Style Cartoon*

(Sumber: Creating Characters with Personality by Tom Bancroft, 2006, hlm. 85)

5. *Anthropomorphic*

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Memiliki banyak atribut serupa binatang aslinya, namun berdiri dengan dua kaki seperti manusia dan dapat menunjuk dan melakukan gestur seperti manusia dengan tangannya yang seperti cakar dan juga memiliki ibu jari.

Gambar 2.17 Tokoh singa dengan *Style Antropomorphic*

(Sumber: Creating Characters with Personality by Tom Bancroft, 2006, hlm. 85)

2.9. Bali

Bali merupakan salah satu pulau di Indonesia yang menarik perhatian mancanegara. Pulau ini sekaligus merupakan provinsi, yang berada pada Indonesia bagian tengah. Bali sendiri merupakan daerah di Indonesia yang masyarakatnya masih kental kebudayaannya. Mereka masih sangat melestarikan tari-tarian, maupun adat berdoa serta pakaian adat yang masih khas dan mereka gunakan baik dalam acara tertentu maupun dalam kesehariannya.

2.9.1. Animisme Dinamisme di Bali

Animisme dan Dinamisme merupakan agama yang banyak dianut oleh nenek moyang bangsa Indonesia. Animisme menurut KBBI adalah kepercayaan kepada roh yang mendiami semua benda seperti pohon, batu, sungai, gunung, dan sebagainya. Sedangkan Dinamisme menurut KBBI adalah kepercayaan bahwa

segala sesuatu mempunyai tenaga atau kekuatan yang dapat mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan usaha manusia dalam mempertahankan hidup.

Meski animisme dan dinamisme ini banyak dianut di jaman dulu, namun rupanya Bali masih banyak terpengaruh oleh paham ini. Hal ini terbukti dari banyaknya kebudayaan seperti tari-tarian yang masih menggunakan unsur ini, terlihat dari bagaimana mereka memperlakukan beberapa properti dari tarian seperti tari Barong dengan cara mengadakan upacara terlebih dahulu. Masyarakat Bali masih percaya bahwa terdapat roh dalam kostum Barong dan Rangda, dan mereka masih sangat menyakralkan topeng-topeng tersebut serta mendoakannya.

2.9.2. Warna di Bali

Bali merupakan daerah di Indonesia yang mayoritas penduduknya menganut agama Hindu. Hal ini terbukti dari bagaimana Bali masih banyak menggunakan unsur-unsur Hindu seperti Swastika, yang dianggap suci baik bagi budaya religinya maupun dalam seni dan filosofinya (Rubin & Sedana, 2007). Karenanya sebagian besar kegiatan dan kebiasaan yang mereka lakukan berlandaskan ajaran Hindu. Begitu juga dengan warna-warna yang diterapkan baik dalam budaya maupun keseharian mereka.

2.8.2.1. Warna pada Hindu

Karena simbolisme-simbolismenya, Hindu menganggap banyak warna suci. Warna-warna simbolis utama dalam hinduisme adalah merah, oranye (saffron), hijau, kuning, putih, hitam, dan biru. Menurut jurnal jocO quarterly, vol.1, No.2. Winter 2014 milik Mohammadsaleh Shoukouhibidhendi, Atefeh sariri dan Maryam Talebibidhendi yang mengutip studi dari western oregon university

(20129) dan paper smith et al (2012), arti warna-warna tersebut adalah sebagai berikut:

1. Merah

   Bagi Hindu, merah melambangkan sensualitas dan kemurnian. Dalam agama Hindu, merah adalah sangat penting dan warna yang paling sering digunakan untuk acara-acara yang menguntungkan seperti pernikahan, kelahiran anak, *festival*, dan lain-lain. Warna merah juga menggambarkan energi. Namun warna ini juga dapat menggambarkan kehancuran.

2. Jingga

   Warna Jingga (*saffron)* dianggap warna yang suci di Hindu. Warna ini mewakili api, dan sebagaimana kekotoran dan kejatan itu dibakar oleh api, warna ini melambangkan kemurnian. Warna ini juga dapat melambangkan cinta.

3. Kuning

   Kuning adalah warna yang melambangkan pengetahuan dan pembelajaran. Warna ini juga melambangkan kebahagiaan, kedamaian, meditasi, kompetensi dan pengembangan mental. Warna kuning juga dianggap membantu mengaktifkan jalan pikiran manusia. Pakaian Dewa Vishnu pun berwarna kuning, yang merupakan representasi dari pengetahuannya. Begitu pula dengan Krishna dan Ganesha yang juga mengenakan gaun kuning.

4. Putih

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Warna ini mewakili kemurnian dan kedamaian. Warna ini juga biasanya berlawanan dengan warna merah. Namun warna putih juga merupakan warna berkabung. Seorang janda Hindu akan mengenakan gaun putih untuk berduka.

5. Biru

Bagi umat Hindu, warna biru telah diberikan ke alam, yaitu ke langit, lautan, sungai, dan danau. Para dewa yang memiliki keberanian, kejantanan, tekad, dan kemampuan untuk menghadapi situasi sulit, serta pikiran yang stabil dan memiliki karakter yang mendalam kerap direpresentasikan sebagai warna biru. Salah satu contoh penggunaan warna ini adalah bagaimana Krishna menghabiskan hidupnya untuk melindungi umat manusia dan menghancurkan kejahatan, karena itu Krishna berwarna biru.

6. Hitam

Hitam merupakan simbol kejahatan, negativitas dan kurangnya gerak dan antusiasme. Warna ini adalah simbol kemarahan dan kegelapan dan itu terkait dengan kurangnya energi, kesia-siaan dan kematian. Namun selain itu, warna ini juga digunakan untuk mengusir kekuatan jahat.

7. Hijau

Hijau adalah warna yang melambangkan kebahagiaan dan dalam Maharashta merupakan simbol damai, kebahagiaan, dan hidup. Hijau juga merupakan simbol dari alam.

Satu lagi warna yang belum dibahas, menurut *Journal of Postcolonial Studies. Vol. IV Issue I Oct. 2015*, warna emas adalah warna pengetahuan. Emas

mewakili pemahaman, rasa hormat, kebajikan, keagungan dan kemurahan hati. Warna ini dianggap sebagai warna kesuksesan, prestasi dan kemenangan. Warna emas mencerminkan kepositifan dan memiliki kekuatan untuk mencerahkan pikiran orang-orang dengan cara yang tinggi secara rohani.

2.9.3. Ukiran Bali

Teknik mengukir pada Bali masih banyak di terapkan baik pada bangunan-bangunan, hiasan, maupun dalam membuat topeng. Namun ukiran itu tentu ada aturannya. Beberapa macam ukiran di Bali yang akan dibahas adalah sebagai berikut.

1. Patra Ulanda

Gambar 2.18 Motif Hias Patra Ulanda

(Sumber: Jenis Hiasan Tatahan Bade (I Made Suparta), Vol.8, No. 1, Februari 2010 : 81 - 104, hlm. 92)

Patra Ulanda adalah patra yang mendapat pengaruh dari Belanda. Patra ini tidak jauh berbeda dengan patra-patra lainnya, terutama dalam hal susunan polanya, kecuali mempunyai unsur motif yang lebih besar (beloh), pada ujung-ujung daun dibuat tumpul, menggunakan tangkai tunggal. Patra ini terdiri dari unsur daun, tangkai, kepitan, util besar/kecil dan bentuk bunga yang bulat. Patra ulanda terdiri dari daun susun/biasa (tunggal), kepitan dengan util yang besar yang digayam pada ujung/puncak motif.

2. Patra Punggel

Gambar 2.19 Motif Hias Patra Punggel

(Sumber: Jenis Hiasan Tatahan Bade (I Made Suparta), Vol.8, No. 1, Februari 2010: 81 - 104, hlm. 93)

Unsur-unsur motif tersebut adalah ampas nangka, batun poh (biji mangga), kepitan, util, janggar siap (jengger ayam), dan kuping guling (telinga babi guling).

3. Patra Samblung

Gambar 2.20 Motif Hias Patra Samblung

(Sumber: Jenis Hiasan Tatahan Bade (I Made Suparta), Vol.8, No. 1, Februari 2010 : 81 - 104, hlm. 92)

Patra sambung adalah patra yang mempunyai unsur motif yang paling sedikit, tidak bertangkai dan sederhana di antara patra yang ada di Bali. Patra samblung adalah patra yang dibuat dengan pengulangan-pengulangan motif kepitan tanpa adanya suatu motif penyela. Motif hias ini sangat jarang ditemukan dalam bangunan bade. Secara teknis, motif hias ini ditatah dengan teknik pepadran.

4. Patra Cina

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 2.21 Motif Hias Patra Cina

(Sumber: Jenis Hiasan Tatahan Bade (I Made Suparta), Vol.8, No. 1, Februari 2010 : 81 - 104, hlm. 91)

Pada karya jenis ukiran, patra ini dikerjakan dengan teknik krawang/cekung, sehingga berbentuk bunga, tangkai, dan util sungguh-sungguh kelihatan jelas dan berlapis-lapis/bertingkat-tingkat. Patra cina adalah sebuah patra yang mempergunakan pola segi tiga memiliki banyak tangkai maupun cabang. Patra ini terdiri dari bunga yang sedang mekar atau kuncup, dipadukan dengan daun runcing, dan util.

2.9.4. Barong dan Rangda

Kisah Barong dan Rangda memiliki banyak versi, namun menurut buku yang berjudul Bali: Sekala & Niskala yang ditulis oleh Eiseman tahun 1990, Barong adalah salah satu tokoh protagonis yang terkenal dari Bali. Namun sesungguhnya, menyebut Barong sebagai Protagonis dan Rangda adalah antagonis kurang tepat. Hal ini karena Barong juga banyak dikenal dan tarian populernya yang menggambarkan tentang kebaikan dan keburukkan (*rwa bhinneda*). Dalam tarian itu, Barong merupakan tokoh yang baik sedangkan Rangda adalah tokoh yang berlawanan dari Barong, sang penyihir jahat.

2.8.2.2. Barong

Menurut buku yang berjudul Bali: Sekala & Niskala yang ditulis oleh Eiseman, Barong adalah makhluk suci yang memiliki banyak wujud. Ada banyak jenis

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Barong di Bali, yaitu macan, babi hutan, gajah, rusa, anjing, kambing, dan kuda. Barong memiliki dekorasi yang menghias tubuhnya, terbuat dari kulit yang di ukir, di cat emas, dan dihiasi cermin dan lonceng. Kostum barong memakai topeng yang rumit dengan rahang yang dapat bergerak-gerak.

Menurut Buku Sekala & Niskala, Barong memiliki kekuatan spiritual tinggi dan memiliki tugas untuk melindungi dan menjaga desa dari pengaruh buruk. Barong sendiri merupakan binatang suci- atau tokoh serupa manusia.

Barong Ket merupakan wujud Barong yang biasa ditampilkan, dan merupakan sang singa, atau disebut sebagai singa sakti. Barong ket banyak ditampilkan melalui tarian. Barong Ket digerakkan oleh dua orang dari dalam kostum yang terbuat dari serat sawit, yang juga menggerakkan topengnya yang berwarna terang dan berjenggot. Mantel Barong kebanyakan menggunakan daun *peraksok*, semacam aga. Daun-daun tersebut disimpan dibawah tanah untuk beberapa saat guna melunakkan daun-daun itu, yang kemudian diparut dan disisir sehingga menjadi seperti rambut yang kemudian di gunakan untuk membuat mantel berbulu Barong.

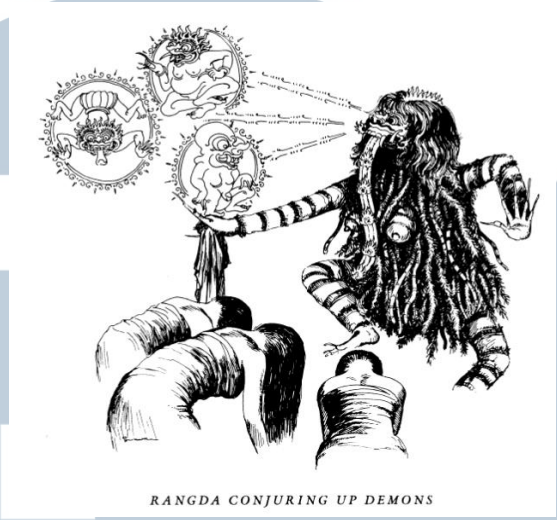
Gambar 2.22 Barong Ket

(Sumber: Bali sekala & Niskala By Fred B. Eiseman, JR., 2006, hlm. 294)

Sedangkan menurut thesis Drs. Dewa Made Karthadinata (2006), barong merupakan makhluk mistis berkekuatan magis yang merupakan penggabungan dari singa, macan, dan sapi. Bagian kepala barong terdapat mahkota kebesaran yang terbuat dari bahan kulit yang diukir dan diberi kaca sebagai aksentuasi dan dilapisi perada emas, untuk mengesankan keagungan atau kebesaran. Begitu juga bagian tubuh lainnya seperti punggung dan pantat, dilapisi kulit berukir yang dilapisi emas pula. Bagian leher terdapat hiasan bapang dari kulit yang dilapisi emas. Semua hiasan ornamen dipahatkan di atas kulit sapi yang telah dihaluskan dengan ornamen patra punggel khas Bali, dan dilapisi dengan prada emas yang di sana-sini ditempatkan kaca sebagai pangkal ornamen serta sebagai pengganti permata.

2.8.2.3. Rangda

Menurut buku Bali sekala dan niskala, Rangda adalah seorang penyihir atau iblis. Rangda memiliki rambut yang panjang dan kusut. Rangda merupakan tokoh yang rumit. Pada umumnya ia dianggap sebagai penyihir yang sangat ajaib, dan merupakan personifikasi dari semua yang buruk. Ia tampak sangat menakutkan, dengan taring besar, lidah panjang, payudara menggantung, tubuh berbulu, dan gerakan mengancam. Topeng Rangda yang terlihat ganas dicat emas – dengan mulut menganga, taring panjang, mata bulat menonjol, dan lidah merah yang terjulur nyaris hingga ke lututnya. Hiasan keemasan menghiasi lidahnya, melambangkan lidah yang berapi-api. Dia mengenakan sarung tangan putih dengan kuku jari yang panjang, celana bergaris merah-putih-hitam, kain pinggang putih, dan kemeja yang menutupi pinggiran rambut hitam.



Gambar 2.23 Rangda mengeluarkan sihir memanggil iblis

(Sumber: Bali sekala & Niskala By Fred B. Eiseman, JR., 2006, hlm. 319)

Rangda berbicara dalam bahasa Jawa Kawi, dengan suara melengking yang aneh yang disertai dengus-dengusan. Rangda memiliki sifat berbahaya, mengancam dan menantang, dan ia sering mendongakkan kepalanya sambil mengeluarkan tawa mengerikan. Rangda memiliki kain kutu, kakudung, atau kekereb sebagai senjata utamanya. Kain ini memiliki kekuatan magis dimana jika diletakkan di wajahnya, dia menjadi tidak terlihat.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA