



### **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 III

### METODOLOGI

#### 3.1. Gambaran Umum

Skripsi ini dibuat untuk membahas penciptaan tokoh dalam film animasi 3D yang berjudul “Kosala”. Desain Tokoh berada dalam tahap *pra-produksi*. Tokoh yang dibahas merupakan dua makhluk mistis yang menghuni kepulauan Bali.

Dalam membuat Skripsi Penciptaan ini, penulis melakukan penelitian yang bersifat kualitatif dengan studi *literature* dan observasi visual, juga dengan melakukan studi lapangan dan wawancara. Dalam melakukan studi lapangan penulis mengabadikan beberapa foto untuk dokumentasi, dan dari inilah data-data dikumpulkan.

##### 3.1.1. Sinopsis

Kosala menceritakan mengenai kisah seorang pengumpul kayu bakar bernama Anubhawa yang tinggal bersama anaknya, Sae, di suatu desa dekat hutan di Bali. Suatu hari, Anubhawa pergi sedikit lebih jauh kedalam hutan untuk mengambil kayu bersama Sae. Sayangnya, ketika mereka sedang berjalan di hutan, Rangda, sosok jahat yang tinggal disitu menculik Sae. Anubhawapun bergegas menolong anaknya, dengan bantuan Barong, makhluk pelindung manusia.

##### 3.1.2. Posisi Penulis

Film animasi 3D yang berjudul “Kosala” ini merupakan projek akhir yang diciptakan oleh Studio PaperTown, yang beranggotakan 4 orang. Dalam projek

ini, posisi penulis adalah sebagai Pendesain Tokoh, bersama dengan anggota yang lain yaitu Novia Ratna Ardiyana sebagai *Head Rigger*, Indra Markus sebagai *Head Animator*, Heriyanto Liemiawan sebagai *VFX Artist*. Tokoh yang akan dibahas hanya dua, yaitu tokoh Barong dan Rangda.

### 3.1.3. *Three Dimensional Character* Tokoh Barong

#### 1. Fisiologi

Barong Kosala merupakan makhluk pelindung desa yang memiliki tubuh menyerupai singa. Tubuhnya merupakan gabungan dari dua binatang yaitu singa (tubuh dan kepala) dan sapi (telinga). Ia cukup besar dengan tinggi 2m saat berdiri dengan empat kaki, dengan panjang tubuh 3 meter. Fisiknya berotot dan kokoh, membuatnya lincah saat bergerak. Bulu-bulunya pendek berwarna merah, dan wajahnya cukup mengerikan dengan mata besar bulat yang seakan-akan melotot. Kepalanya memiliki bentuk serupa dengan singa, hanya dengan moncong lebih pendek dan mulut yang lebar seperti manusia. Giginya terpajang seakan menyeringai, dengan keempat taring yang mencuat keluar. Ia juga memiliki cakar yang tajam yang dapat digunakan untuk senjata. Di dagunya terdapat jenggot hitam yang panjang. Tubuhnya berhiaskan aksesoris berukiran, yang terbuat dari emas.

#### 2. Sosiologi

Barong Kosala telah tinggal di daerah kepulauan Bali beribu-ribu tahun lamanya. Pada saat dunia diciptakan, dimana segala hal dibuat seimbang, tokoh Barong terlahir dari segala kebaikan dunia. Ia lahir bersamaan

dengan Rangda Kosala yang berasal dari segala kejahatan dunia. Menjadi makhluk mitologi, Barong Kosala tidak memiliki banyak teman. Namun ia terbiasa hidup sendiri dan hanya berdampingan dengan segala makhluk hidup yang lain, termasuk manusia. Barong Kosala tidak banyak beraktifitas dan berkeliaran, karena ia bertugas menjaga Rangda Kosala agar tidak mengacau dunia (menyeimbangkan kejahatan dengan kebaikan). Selain melawan Rangda Kosala, Barong Kosala lebih banyak menghabiskan waktunya untuk tidur dan tidak diketahui keberadaannya.

### 3. Psikologi

Barong Kosala sebagai makhluk mitologi dan pelindung tentu disegani dan dihormati oleh masyarakat. Sebagai gantinya iapun menyayangi para manusia dan bertekad untuk selalu melindungi mereka dari serangan tokoh Rangda. Ia cukup dicintai oleh masyarakat, dan dengan fisik yang kuat ia pun merasa sudah kewajibannya untuk menolong yang lemah. Ia memiliki sifat penolong dan berani, akan melakukan yang terbaik demi pengagumnya. Namun berkat sifatnya itu pula ia tidak pernah benar-benar membunuh Rangda Kosala, hanya saja mengusirnya dan selalu siap untuk mengulang perkelahiannya dengan Rangda Kosala untuk memukulnya kembali ke tempat persembunyiannya.

#### 3.1.4. *Three Dimensional Character* Rangda

##### 1. Fisiologi

Rangda Kosala adalah makhluk mitologi yang menyerupai manusia dengan gigi-gigi tajam dan taring yang mencuat, dengan seringai yang

menyeramkan. Wajahnya tirus, dengan dagu, hidung, dan telinga yang lancip. Matanya besar dan melotot, sebagaimana ia suka mengincar dan mencari korban. Ia memiliki lidah panjang yang menjulur dan berapi-api, menandakan ia suka memangsa binatang-binatang kecil maupun bayi manusia. Tubuhnya kurus kering dengan cakar yang tajam yang ia gunakan untuk menyerang. Ia menyerupai manusia perempuan dengan payudara yang bergelantungan di dadanya. Ia tidak mengenakan pakaian, dan tubuhnya berwarna loreng-loreng hitam putih dan merah, yang berakhir dengan wajah putih. Ia membawa kain putih di tangan dan bunga-bunga menghiasi kepalanya.

## 2. Sosiologi

Rangda Kosala lahir bersamaan dengan Barong Kosala sejak awal dunia diciptakan. Berasal dari segala yang jahat, Rangda Kosala pun sesungguhnya memiliki peran untuk menyeimbangkan dunia bersamaan dengan Barong Kosala yang terlahir dari segala yang baik. Rangda dan Barong Kosala sama-sama dipercaya oleh manusia dan dipuja sejak awal, namun lama kelamaan Rangda Kosala menginginkan segala pujaan manusia hanya tertuju padanya. Ia memiliki sifat tamak, iri hati, dan keji.

Ia tidak segan menghalalkan segala cara untuk mendapatkan pengikut, meskipun dengan cara kotor. Ambisinya yang berlebihan ditambah sifat-sifat buruk tersebut justru membuat manusia menjadi takut, sehingga mereka meninggalkan Rangda dan memuja Barong saja. Rangda Kosala

menjadi murka dan mulai merusak desa-desa di Bali, dan penduduknya memohon perlindungan pada sang Barong.

### 3. Psikologi

Dengan wujud yang mengerikan dan sifat yang bengis, tamak, dan keji, manusia memutuskan untuk berpindah dan lebih memuja Barong Kosala. Rangda Kosala menjadi marah karena iri hati terhadap Barong Kosala. Ia juga marah kepada manusia yang meninggalkannya, sehingga ia suka menakut-nakuti, menculik, dan tak segan membunuh mereka. Rangda Kosala ingin menunjukkan kekuatannya dan mempermalukan Barong Kosala, membuktikan siapa yang layak menjadi dipuja manusia sesungguhnya. Namun ia selalu dikalahkan Barong Kosala, sehingga rasa marahnya tak kunjung padam. Ia semakin suka merusak dan menculik apapun yang bisa membuat manusia takut dan tunduk padanya, dan akan selalu kembali setelah pulih dari perkelahiannya dengan Barong Kosala.

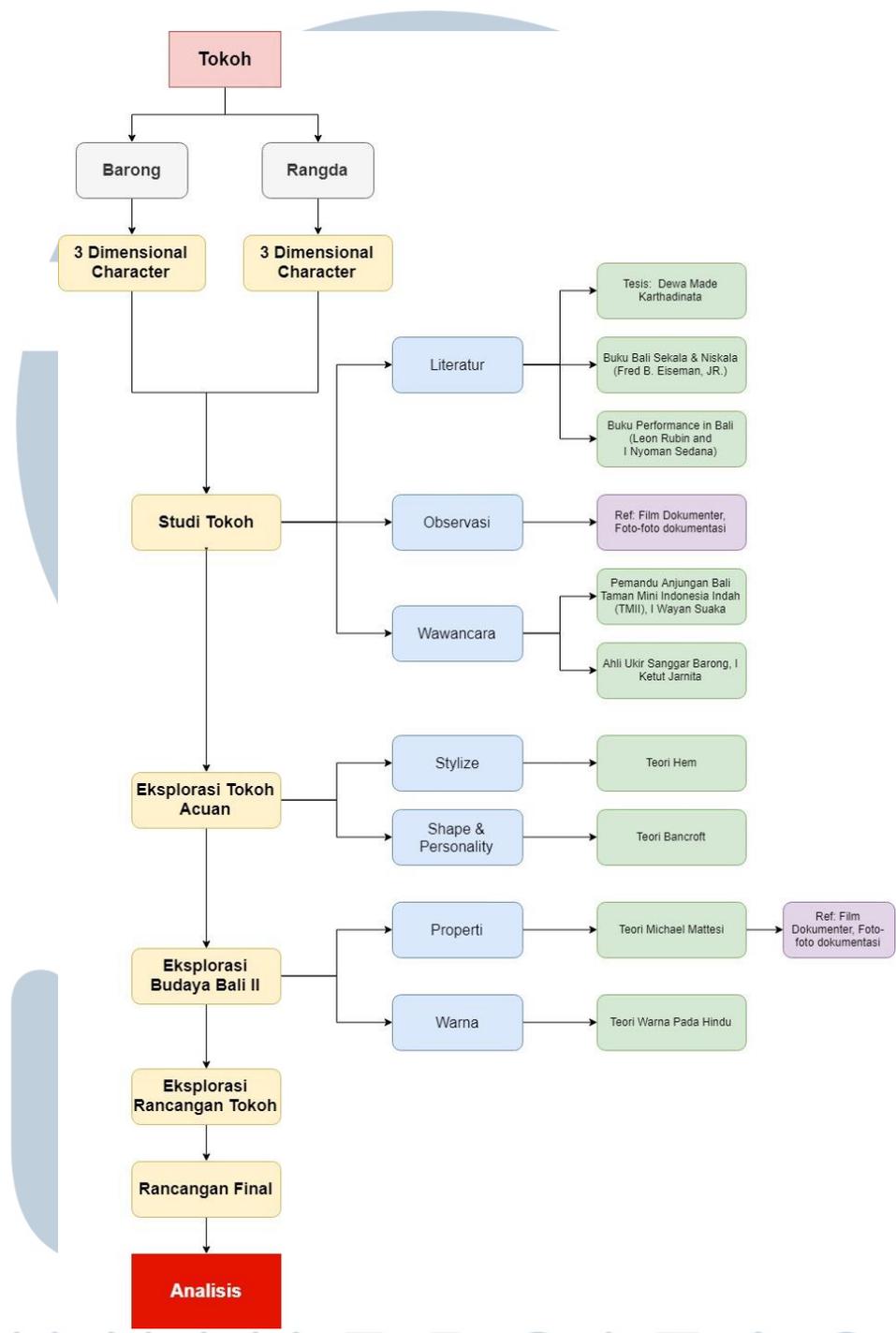
### 3.2. Tahapan Kerja

Pada skripsi ini, penulis memulai dari mengkonsep cerita bersama anggota lainnya. Konsep cerita berupa setting, tujuan cerita, alur, dan sebagainya. Kemudian sembari membangun cerita pun penulis menciptakan tokoh yang menjadi pemeran dalam cerita tersebut. Namun sebagaimana cerita mengalami perkembangan dan perubahan, tokoh yang dibentuk juga mengalami beberapa perkembangan dan perubahan. Ketika cerita sudah cukup kuat, tokoh yang dibentukpun diperkuat sehingga lebih hidup. Tahapan yang penulis lakukan dalam membentuk tokoh ini mulai dari mengobservasi dan mencari tahu tokoh yang

akan dibahas terlebih dahulu. Kemudian penulis mencari acuan untuk menentukan *style* yang diinginkan. Memasuki eksplorasi pertama, penulis mengutamakan teori *shape & personality* dalam melakukan *stylize* yang digunakan untuk membentuk tokohnya. Dengan setting cerita yang telah dibuat, penulis menelaah proporsi dan wujud asli Barong melalui referensi video maupun foto dan gambar, dan dipadukan dengan desain baru yang disesuaikan dengan kemampuan animasi yang membutuhkan simplifikasi dengan *stylize*. Kemudian penulis menyesuaikan setiap sifat tokoh dan mempelajari bagaimana *shape & personality* dapat membawa kesan yang diinginkan. Lalu penulis melakukan eksplorasi kedua dimana penulis mulai membuat sketsa wujud tokoh Barong beserta aksesorisnya, yang lalu ditelusuri lagi pemberian warnanya baik dari Bali langsung maupun acuan yang berlanjut pemilihan warna untuk desain akhirnya.

# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.1 Skematika Perancangan

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.3. Acuan

Dalam membentuk tokoh yang membawa unsur Bali ini, penulis banyak melakukan observasi baik dari foto-foto dokumentasi maupun menonton film dokumenter. Penulis juga banyak melakukan studi literatur sehingga lebih memahami asal-usulnya, serta menonton film referensi yang serupa.

Untuk memperkuat data, penulis juga berkunjung ke Anjungan Bali di Taman Mini Indonesia (TMII) untuk melakukan wawancara dengan bapak pemandu anjungan Bali disana, bapak I Wayan Suaka. Selain itu, penulis juga mengunjungi Sanggar Barong, dengan bapak I Ketut Jarnita, pengrajin ukiran kayu Barong dan Rangda.

Hal-hal yang menjadi fokus dari observasi adalah ciri khas Barong dan Rangda, *Stylize* dalam binatang berkaki empat dan manusia, *Shape and Personality* dalam tokoh, property tokoh, serta pewarnaannya.

#### 3.3.1. Studi Barong dan Rangda

Langkah awal yang dilakukan pendesain tokoh sebelum memulai gambaran adalah dengan melakukan studi terlebih dahulu. Hal ini wajib dilakukan karena akan menjadi landasan apa yang akan menjadi acuan utama dan yang menjadi dasar tokoh seperti apa yang akan dibuat. Karenanya, observasi dan beberapa studi literatur maupun wawancara pun dilakukan oleh penulis.

##### 3.3.1.1. Barong

Pertama melalui observasi foto dari internet dan buku-buku beserta dengan menonton video tarian Barong Ket penulis menemukan bahwa Barong memiliki

banyak macam. Namun yang paling umum adalah Barong Ket, yang memiliki wajah berwarna merah dengan garis emas dan mata besar bulat yang berkesan melotot. Giginya memiliki taring yang mencuat keluar baik dari rahang atas maupun rahang bawahnya. Punggungnya memiliki hiasan megah, begitu juga pada kepalanya. Bulu-bulunya lebat panjang berwarna putih tulang.



Gambar 3.2 Kostum tari Barong Ket

(Sumber: <https://www.rindikubalitours.com/barong-dance-performance.html>)

Setelah mengamati secara visual, penulis mempelajari apa itu barong sesungguhnya, mencari tahu asal-usulnya dan mengobservasi lebih dengan mencocokkan dengan info-info yang didapat. Meski bentuk dasar Barong Ket adalah singa, namun rupanya Barong Ket sendiri bukan seutuhnya seekor singa. Barong ket memiliki kepala singa yang mirip dengan manusia, dengan telinga yang menyerupai telinga sapi, dan jenggot hitam yang mirip milik manusia.

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 3.3 Kostum tari Barong Ket 2

(Sumber: <http://blog.airyrooms.com/destinasi/5-tarian-khas-bali/attachment/barong-ket-bali/>)

Berdasarkan pengamatan dan studi diatas, penulis menemukan beberapa aspek sebagai berikut:

1. Wajah berwarna merah
2. Bentuk wajah kotak, mirip singa
3. Badan berkaki empat
4. Mata bulat melotot dengan taring mencuat keluar
5. Telinga seperti milik sapi
6. Tubuh berhias aksesoris emas
7. Memiliki jenggot hitam panjang

### 3.3.1.2. Rangda

Setelah mengamati Barong, penulis mulai mengobservasi Rangda dengan metode yang sama. Rangda memiliki wujud mengerikan. Wajahnya putih dengan guratan-guratan hitam, dengan mata bulat melotot dan keempat taring mencuat panjang. Lidahnya panjang terjulur, berhiaskan ukiran-ukiran emas. Rambutnya panjang tergerai nyaris menyentuh lantai dengan warna putih tulang. Kuku tangannya panjang dan tubuhnya berwarna loreng-loreng putih hitam merah dengan payudara panjang terjulur. Ia mengenakan kalung berupa usus yang juga di

wujudkan sulur-sulur panjang berwarna merah putih hitam pula. Ia membawa kain putih di tangannya.



Gambar 3.4 Kostum tari Rangda

(Sumber: <https://suyashchopra.wordpress.com/2016/03/22/barong-dance-balis-traditional-lion-dance/>)



Gambar 3.5 Kostum tari Rangda 2

(Sumber: <https://nickswanderings.com/2015/09/02/sahadewa-barong-and-kris-dance-bali-indonesia-3/>)

Berdasarkan pengamatan dan studi diatas, penulis menemukan beberapa ciri khas sebagai berikut:

1. Wajahnya putih dengan guratan hitam
2. Wajahnya menyeramkan (bertaring besar, lidah panjang)

3. Berkaki dua
4. Payudara panjang menggantung
5. Mata bulat melotot dengan taring panjang mencuat keluar
6. Tangan berkuku panjang
7. Lidah panjang berhiaskan emas
8. Membawa kain putih
9. Tubuh loreng-loreng hitam merah putih

Wajah menyeramkan ini penulis amati dan rupanya sesuai dengan buku Bali Sekala & Niskala yang ditulis oleh Eiseman, tepatnya yaitu memiliki ciri sebagai berikut: taring besar, lidah panjang, dan payudara menggantung.

### **3.3.2. Stylize Tokoh**

Setelah mengamati fisik Barong dan Rangda, penulis mulai memikirkan bagaimana mendesain tokoh yang sebegitu megah agar bisa diproduksi dalam suatu animasi pendek 3D. Salah satu teknik untuk mempermudah produksi adalah *Stylize*. Penulis mencoba untuk menerapkan tipe desain *Feature Film* dan *Lead Character* dalam menciptakan tokoh yang di *Stylize*. Karenanya penulis mulai mencari acuan film-film 3D maupun 2D yang menerapkan *Stylize* untuk tipe *Feature Film* dan *Lead Character* dalam tokohnya.

#### **3.3.2.1. Tokoh Barong**

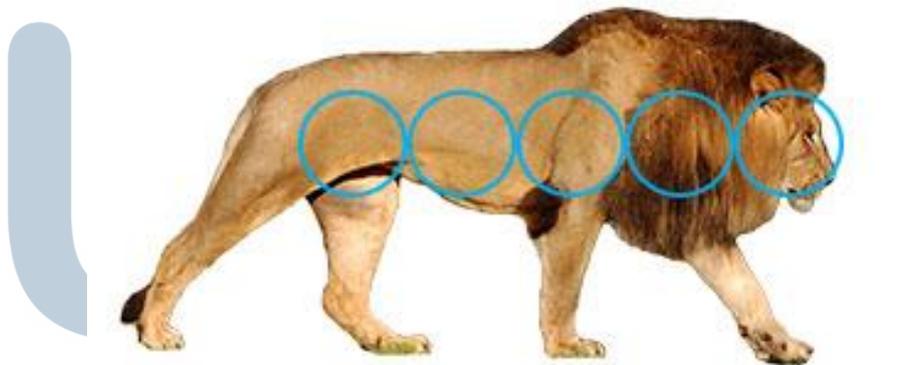
Barong merupakan tokoh bukan manusia yang memiliki empat kaki. Maka acuan *Stylize* Barong yang sesuai dengan tipe *Feature Film* adalah Mufasa dari “*Lion King*” dan Pepita dari “*Coco*”.



Gambar 3.6 Mufasa dari film “*Lion King*”

(Sumber: <http://pridelands.eu/image20651.html>)

Pada Mufasa, terdapat unsur *exaggerate*, seperti pada bagian telapak tangan, moncong serta kekar pada bahunya. Selain itu, terdapat sedikit perubahan dalam proporsinya, dilihat dari panjang tubuh berdasarkan jumlah kepalanya.



Gambar 3.7 Proporsi kepala singa asli

(Sumber: <http://animalia-life.club/fresh-animalia.html>)

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

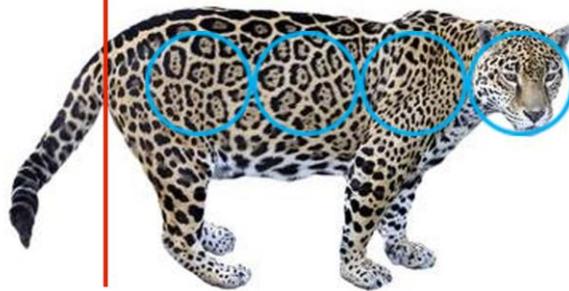


Gambar 3.8 Proporsi kepala Mufasa

(Sumber: [https://www.animationsource.org/sites\\_content/lion\\_king/img\\_site/Sheet%20mufasa%203.jpg](https://www.animationsource.org/sites_content/lion_king/img_site/Sheet%20mufasa%203.jpg))

Berdasarkan Gambar 3.7 dan Gambar 3.8, dapat dilihat bahwa proporsi singa asli kurang lebih lima kepala, termasuk moncongnya. Sedangkan pada Mufasa, proporsinya berkurang satu kepala menjadi empat kepala saja, termasuk moncongnya juga. Mufasa juga memiliki mata yang lebih mirip manusia dan ekspresif, sesuai dengan tipe *Feature Film*. Sedangkan tubuhnya masih realistis meski mendapat *exaggerate* seperti di cakar, pundak dan moncong.

Acuan *stylize* menjadi tokoh *Feature Film* kedua adalah Pepita dari “Coco”. Pepita memiliki tubuh dasar Jaguar, sayap elang, tanduk domba dan ekor iguana. Berdasarkan pengamatan, bagian lengan mendapat *exaggerating*. Bahu Pepita menjadi kekar dan sedikit berbeda dari Jaguar aslinya, serta aksen wajah terutama moncong kuat bentuk kotak sehingga memberi kesan *cartoon* dibanding Jaguar yang asli. Proporsi kepalanya pun berbeda, dimana Jaguar asli memiliki proporsi empat kepala dan masih sedikit lebih panjang ukuran tubuhnya, sedangkan Pepita memiliki proporsi kurang dari empat kepala.



Gambar 3.9 Proporsi kepala jaguar asli

(Sumber: [https://kr.123rf.com/photo\\_15734335\\_jaguar-panther-side-view-on-white.html](https://kr.123rf.com/photo_15734335_jaguar-panther-side-view-on-white.html))



Gambar 3.10 Proporsi kepala Pepita

(Sumber: <http://www.theconceptartblog.com/2018/01/08/artes-de-shelly-wan-para-o-filme-coco-da-disney-pixar/>)

Mata Pepita juga mengalami perubahan sehingga gerakan alisnya juga tampak dan membuat wajahnya lebih ekspresif dari jaguar asli, sesuai dengan tipe *Feature Film*. Sehingga tubuhnya masih berfungsi sama seperti hewan asli namun dengan wajah yang lebih ekspresif.

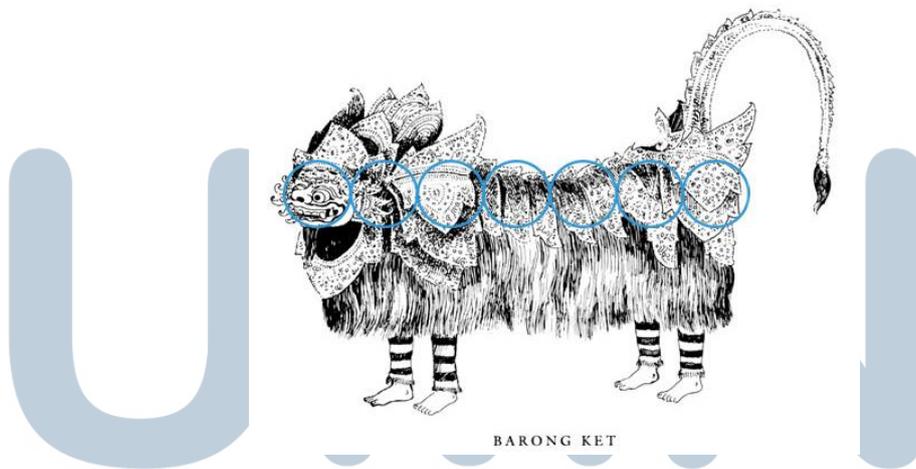
Terakhir, acuan dalam mendesain Barong Kosala ini adalah tokoh dari game Shin Megami Tensei yang juga mengangkat barong asli Bali menjadi hidup. Menggunakan proporsi jumlah kepala, tampak bahwa Barong Shin Megami

Tensei menjadi lebih pendek dengan ukuran empat kepala, sama seperti singa yang disimplifikasi. Padahal, Barong yang asli memiliki proporsi tujuh kepala.



Gambar 3.11 Proporsi Barong “*Shin Megami Tensei*”

(Sumber: <https://twitter.com/nm20000/status/978863450972655616>)



Gambar 3.12 Proporsi kepala Barong asli

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

Dalam melakukan *stylize*, simplifikasi dilakukan untuk membantu menekan biaya produksi dan membuat produksi lebih memungkinkan. Acuan menyimplifikasi bulu barong adalah tokoh Barong dari *Trading Card Game*

Indonesia, Juara Nusantara, dan tokoh Barong dalam game online “*Three Kingdom*”.



Gambar 3.13 Barong dalam game Juara Nusantara  
(Sumber: <http://juaratcg.com/wp-content/uploads/2015/10/Barong.jpg>)



Gambar 3.14 Barong dalam game online “*Three Kingdom*”  
(Sumber: <https://www.kaskus.co.id/thread/50a6fb2a05346a903200004b/3-kingdoms-online-indonesia-official-thread/40>)

Bulu Barong pada kedua tokoh ini tidak setebal aslinya, dan bahkan ada yang dibuat menjadi pendek. Hal ini tidak mengganggu desain, dan kesan Barong masih terlihat.

Berdasarkan observasi diatas, penulis menemukan beberapa ciri khas sebagai berikut:

1. Mata tokoh *stylize Feature Film* lebih ekspresif
2. Tubuh masih realis namun lebih pendek
3. Terdapat *exaggerate* pada tangan dan cakar
4. Bulu disederhanakan / diperpendek tidak menjadi masalah

### 3.3.2.2. Tokoh Rangda

Rangda merupakan tokoh penyihir wanita dari Jawa. Karenanya penulis menggunakan beberapa tokoh animasi penyihir wanita sebagai acuan. Tipe tokoh yang dituju penulis adalah dari hirarki *lead character*, sebagaimana tokoh yang menjadi acuan adalah tokoh serupa seperti Mother Gothel dari film “*Tangled*”, dan The Witch dari film “*Brave*”.



Gambar 3.15 Mother Gothel dari Film ‘*Tangled*’

(Sumber: [http://disney.wikia.com/wiki/Mother\\_Gothel](http://disney.wikia.com/wiki/Mother_Gothel))

Rangda adalah penyihir janda, maka rangda pada dasarnya adalah manusia. Penulis mengamati tokoh penyihir wanita yang ada yaitu Mother Gothel dan mengobservasi teknik *stylize* untuk membuat tipe *lead character* untuk tokoh

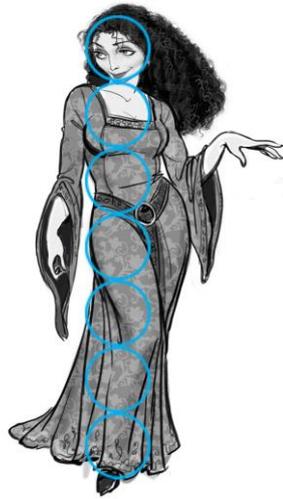
Rangda. Mother Gothel sebagai penyihir tidak memakai pakaian stereotype penyihir dengan topi hitam dan sapu terbang. Namun ada beberapa ciri yang masih sama dan khas penyihir darinya, yaitu hidung yang bengkok dan cenderung lancip. Matanya besar dengan iris kecil, berkesan melotot, dan tulang pipinya kuat. Namun proporsinya berubah dari proporsi realistis wanita, yaitu delapan kepala menjadi tujuh kepala.



Gambar 3.16 Proporsi jumlah kepala wanita asli  
(Sumber: <https://jazzastudios.com/product/anatomy-bundle/>)

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.17 Proporsi jumlah kepala wanita asli

(Sumber: [http://1.bp.blogspot.com/\\_oR7sYJzWZIk/TNoHlo3HeeI/AAAAAAAAAcY/HtCtox4NN3Q/s1600/mother-gothel\\_17.jpg](http://1.bp.blogspot.com/_oR7sYJzWZIk/TNoHlo3HeeI/AAAAAAAAAcY/HtCtox4NN3Q/s1600/mother-gothel_17.jpg))

Tokoh yang menjadi acuan berikutnya adalah untuk melihat bagaimana penekanan desain witch yang bisa membuat penonton tahu dari pertama kali melihat, yaitu The Witch dari film “*Brave*”.



Gambar 3.18 Tokoh Witch dalam film “*Brave*”

(Sumber: <http://pixar.wikia.com/wiki/File:Witch-ref.jpg>)

The Witch menggunakan *stereotype* penyihir yaitu hidung panjang bengkok yang lancip, begitu pula dengan dagunya. Namun ia di persimpel dan di exaggerate ukuran tubuhnya menjadi pendek sehingga berkesan licik, lincah, dan penuh rahasia. Matanya juga bulat besar dengan iris kecil, seperti melotot dan bisa melihat segalanya. Unsur wajah yang ditekankan serba lancip, khas penyihir. Begitu pula dengan tangan yang memiliki kuku-kuku tajam. Proporsinya lebih kecil daripada wanita dewasa aslinya, yaitu kurang lebih empat sampai lima kepala saja.



Gambar 3.19 Proporsi jumlah kepala The Witch dalam film “Brave”

(Sumber: [http://disney.wikia.com/wiki/The\\_Witch\\_\(Brave\)](http://disney.wikia.com/wiki/The_Witch_(Brave)))

Terakhir, penulis menggunakan Rangda dari game Shin Megami Tensei sebagai Acuan *stylize* Rangda.

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 3.20 Proporsi jumlah kepala kostum Rangda asli  
(Sumber: <https://www.ncpedia.org/media/balinese-dancer-advances>)



Gambar 3.21 Proporsi jumlah kepala Rangda game “*Shin Megami Tensei*”

(Sumber: [https://static.giantbomb.com/uploads/scale\\_small/3/31838/1192808-rangda.jpg](https://static.giantbomb.com/uploads/scale_small/3/31838/1192808-rangda.jpg))

Berdasarkan Gambar 3.20. dan Gambar 3.21, proporsi rangda dalam animasi maupun rangda asli memiliki jumlah kepala realis dan tidak mengalami banyak perbedaan. Rangda animasi memiliki tujuh kepala, sedangkan rangda asli dikarenakan bertubuh manusia maka memiliki tinggi enam kepala. Namun

Rangda dalam acuan kali ini tidak memiliki kaki, sehingga perhitungan proporsi kepala kebawah hingga bagian ujung bawah tubuh.

Berdasarkan observasi diatas, penulis menemukan beberapa ciri yang penting sebagai berikut:

1. Tubuh tokoh cukup realis
2. Wajah tokoh ekspresif dan realis

### **3.3.3. *Shape and Personality***

Setelah mempelajari bagaimana melakukan *stylize* untuk membuat tipe tokoh yang diinginkan, penulis pun menentukan bentuk yang tepat sesuai dengan sifat dan acuan yang telah diamati, dimana dalam acuan *stylize* sendiri telah banyak bentuk-bentuk yang menjadi dasar pengembangan *stylize* tersebut.

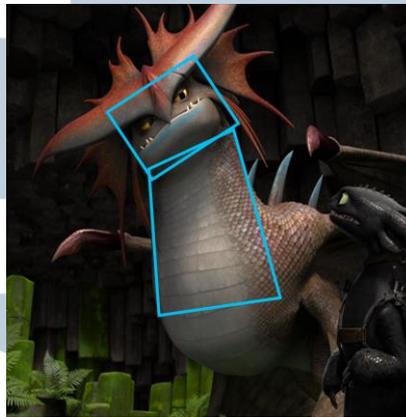
#### **3.3.3.1. Tokoh Barong**

Sesuai teori bahwa *Shape and Personality* memang dapat menggambarkan sifat tertentu pada tokoh dalam sebuah animasi, penulis mencoba menganalisis tokoh-tokoh yang memiliki sifat serupa dengan Barong Kosala yang akan didesain. Kotak digunakan untuk menggambarkan sifat bisa diandalkan atau *solid*, dan kerap digunakan untuk tokoh yang berat-berat. Bentuk kotak juga sering digunakan untuk mendesain *super heroes*. Acuan *shape and personality* Barong yang merupakan makhluk bukan manusia, penulis mencari acuan referensi dari film-film animasi yang menggunakan tokoh binatang pula. Tokoh-tokoh yang menggambarkan sifat ini misalnya Cloud Jumper dan Bewilderbeast dari film "*How to Train Your Dragon 2*" dan Pepita dari film "*Coco*".



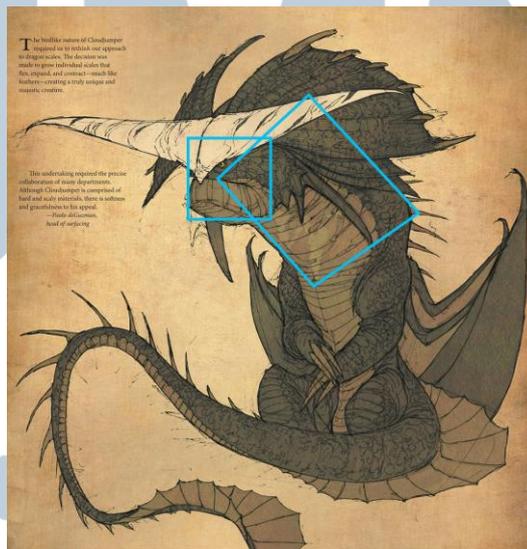
Gambar 3.22 Cloud Jumper

(Sumber: [http://www.howtotrainyourdragon.co.uk/images/uploads/dragons/dragons\\_cloud\\_gallery\\_01.jpg](http://www.howtotrainyourdragon.co.uk/images/uploads/dragons/dragons_cloud_gallery_01.jpg))



Gambar 3.23 Cloud Jumper 2

(Sumber: <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=551612&lang=Spanish>)



Gambar 3.24 Cloud Jumper 3

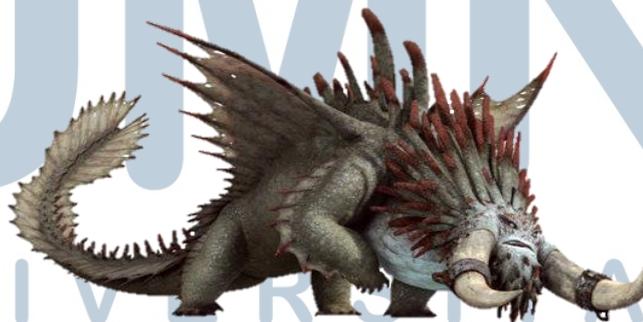
(Sumber: <https://www.artofvfx.com/dragon-2/>)

Tokoh Cloud Jumper memiliki bentuk dasar yang dominan kotak, terutama pada bentuk dasar kepalanya. Bentuk ini memberi kesan wibawa dan dewasa dari tokoh Cloud Jumper sendiri. Tokoh Cloud Jumper dengan bentuk seperti ini membuat penonton merasa aman karena ia berkesan kokoh dan kuat. Rahang dan lehernya lebar dan kotak, memberi kesan kuat dan tegas. Berdasarkan pengamatan, bentuk dasar kotak pada Cloud Jumper ini diperlembut sudutnya sehingga tidak sepenuhnya kotak (membentuk *rounded square*) sehingga Cloud Jumper tidak meninggalkan kesan berbahaya, namun berkesan bisa didekati.



Gambar 3.25 Bewilderbeast Valka

(Sumber: [http://www.howtotrainyourdragon.co.uk/images/uploads/dragons/\\_1095/white\\_bewilderbeast\\_gallery\\_3.jpg](http://www.howtotrainyourdragon.co.uk/images/uploads/dragons/_1095/white_bewilderbeast_gallery_3.jpg))



Gambar 3.26 Bewilderbeast Drago

(Sumber: <https://vignette.wikia.nocookie.net/howtotrainyourdragon/images/4/4c/DragosBewilderbeast.png/revision/latest?cb=20161216013045>)

Begitu juga dengan tokoh Bewilderbeast dalam film “*How to Train Your Dragon 2*”. Ia merupakan *alpha* dari naga-naga yang lain, dengan tubuh besar yang semakin berkesan berat berkat desain fisiknya yang dominan kotak. Desain kotak ini juga lebih di tekankan pada bagian kepalanya.



Gambar 3.27 Pepita Alebrije

(Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/82/e9/63/82e963df40d81c9126749efcde68e3eb.jpg>)

Tokoh lain yang menjadi acuan dalam teori bentuk kotak ini adalah Pepita dari film *Coco*. Pepita juga memiliki bentuk dasar kepala kotak, dengan hidung, dan moncong yang kotak juga. Garis wajahnya juga tegas dan membuat sudut-sudut yang tidak terlalu tajam, berbeda dengan segitiga, dan garis ini memberi kesan tegas, kokoh, dan kuat. Bentuk kotak pada pepita ditekan pada kepala juga, terutama pada moncongnya. Namun bentuk kotak ini juga dapat ditemukan di tubuhnya, seperti pada lengan atasnya sehingga berkesan kuat dan berotot.



Gambar 3.28 Alebrije Jaguar

(Sumber: <https://jjimexico.org/product/alebrije-jaguar/>)



Gambar 3.29 Pepita Alebrije 2

(Sumber: <http://www.theconceptartblog.com/2018/01/08/artes-de-shelly-wan-para-o-filme-coco-da-disneypixar/>)

Berdasarkan observasi diatas, penulis menemukan beberapa ciri yang penting sebagai berikut:

1. Bentuk dasar yang digunakan adalah kotak
2. Perpaduan dua bentuk bisa berkesan lain

### 3.3.3.2. Tokoh Rangda

Untuk tokoh Rangda, penulis kembali mencari acuan tokoh penyihir yang memiliki sifat jahat, tamak, dan licik. Sifat yang berkesan negative ini semakin kuat jika dibawakan oleh bentuk segitiga.

Acuan *shape and personality* pertama penulis adalah Morgana dari film animasi 2D “*The Little Mermaid II*”. Morgana memiliki sifat iri hati, licik, dan congkak. Bentuk wajahnya yang utama adalah segitiga dan memiliki banyak sudut tajam, dengan mata sipit dan hidung lancip yang sedikit membengkok. Tulang pipinya menonjol, menambah kesan lancip dan segitiga ditambah dengan dagu yang panjang dan lancip. Tak hanya wajah, namun tubuhnya juga kurus-kurus membuatnya tampak seperti mudah berkelit, seperti ular.



Gambar 3.30 Morgana

(Sumber: <http://disney.wikia.com/wiki/Morgana>)



Gambar 3.31 Morgana dari film “*The Little Mermaid II*”

(Sumber: <http://littlemermaid.wikia.com/wiki/Morgana?file=Morgana.png>)

Tokoh yang menjadi acuan penulis berikutnya adalah penyihir tua dari film “*Brave*”. Penyihir ini juga memiliki bentuk dasar segitiga dengan dagu lancip dan hidung tajam bengkok khas penyihir. Matanya besar bulat menggambarkan dia bisa melihat semuanya.



Gambar 3.32 The Witch dari Film “Brave”

(Sumber: [http://disney.wikia.com/wiki/The\\_Witch\\_\(Brave\)](http://disney.wikia.com/wiki/The_Witch_(Brave)))

Berdasarkan observasi diatas, penulis menemukan beberapa ciri yang penting sebagai berikut:

1. Bentuk dasar segitiga
2. Penerapan bentuk tak hanya di kepala namun pada tubuh juga.

### **3.3.4. Properti Tokoh**

#### **3.3.4.1. Aksesoris Barang**

Penulis mulai kembali mengobservasi Barang, kali ini lebih detil mengamati pola-pola yang ada dalam hiasan tubuhnya. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara, penulis mengetahui beberapa bagian pada barang sebagai berikut.

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 3.33 Bagian dari aksesoris Barong dan Rangka

(Sumber: <http://www.bali-indonesia.com/magazine/barong-and-kris-dance.htm>)

Berdasarkan hasil wawancara dan thesis Drs. Dewa Made Karthadinata, bagian dari aksesoris barong tersebut terdiri dari *Gelungan* / Mahkota kebesaran dengan Garuda Mungkur, Badong / Kalung, Sekar Taji, dan Kampid dara.



Gambar 3.34 Aksesoris pada Barong

(Sumber: <http://aksamayasa.blogspot.com/2016/03/kesenian-barong-bali-dan-reog-ponorogo.html>)

Aksesoris barong penuh dengan ukiran dan hiasan. Kemudian penulis menganalisa aksesoris yang ada pada Barong "*Shin Megami Tensei*" lagi sebagai acuan.



Gambar 3.35 Aksesoris pada Barong game “*Shin Megami Tensei*”

(Sumber: <https://vignette.wikia.nocookie.net/megamitensei/images/0/05/Dx2-SMT-Barong.jpg/revision/latest?cb=20171215210043>)



Gambar 3.36. Aksesoris pada Barong “*Shin Megami Tensei*”

(Sumber: <http://seekers-rp.wdfiles.com/local--files/holybeast/Barong.jpg>)

Pada Barong “*Shin Megami Tensei*”, bagian mahkota barong masih ada. Begitu pula sekar taji, badong, dan kampil daranya. Hanya saja hiasan pada punggung dihilangkan, begitu pula dengan hiasan di ekor dihilangkan.

### 3.3.4.2. Aksesoris Rangda

Begitu juga dengan Rangda, penulis kembali mengobservasi dengan kali ini lebih detil mengamati aksesoris tubuhnya. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara, penulis mengetahui beberapa bagian pada rangda sebagai berikut.



Gambar 3.37 Aksesoris pada Rangda asli

(Sumber: [http://www.balihand.com/product\\_det.php?id=270](http://www.balihand.com/product_det.php?id=270))



Gambar 3.38 Aksesoris pada Rangda asli 2

(Sumber: <https://suyashchopra.wordpress.com/2016/03/22/barong-dance-balis-traditional-lion-dance/>)

Rangda tidak semegah Barong, dan aksesorisnya lebih simple berupa:

1. Bunga
2. Kalung dari usus manusia
3. Kain putih

Kemudian penulis melakukan observasi terhadap rangda dalam game “*Shin Megami Tensei*” yaitu:



Gambar 3.39 Aksesoris pada Rangda “*Shin Megami Tensei*”

(Sumber: <http://megaten.sesshou.com/wiki/index.php/File:Rangda.png>)



Gambar 3.40 Aksesoris pada Rangda “*Shin Megami Tensei*”

(Sumber: [https://megamitensei.fandom.com/wiki/File:Rangda\\_model.png](https://megamitensei.fandom.com/wiki/File:Rangda_model.png))

Dalam game, tampak rangda mendapat simplifikasi. Unsur-unsur elemen yang masih ada dalam rangda asli didalam desain rangda game adalah:

1. Kuku panjang
2. Rambut panjang
3. Bentuk serupa dengan taring rangda asli yaitu taring melengkung keatas dan bawah
4. Payudara yang menggantung

### 3.3.5. Warna

#### 3.3.5.1. Barong

Di Bali, penggunaan warna Hindu menjadi dasar pewarnaan kostum Barong yang sudah ada.



Gambar 3.41 Warna kostum Barong asli

(Sumber: <https://suyashchopra.wordpress.com/2016/03/22/barong-dance-balis-traditional-lion-dance/>)



Gambar 3.42 Warna topeng Barong Asli

(Sumber: <http://www.baliorti.com/2015/01/barong-is-character-in-mythology-of-bali.html>)

Barong memiliki warna dasar merah untuk wajahnya. Terdapat guratan hitam pada sekitar mulutnya sebagai kumis. Selain itu pada pinggirannya seperti mata, telinga, dan bibir, juga beberapa bagian seperti alis dan hidungnya berwarna emas.



Gambar 3.43 Warna kostum Barong asli 2

(Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=8lyAO6-4Ng0>)

Tubuh Barong memiliki warna putih tulang, dengan hiasan berwarna emas. Menghubungkan aksesorisnya yang dipunggung terdapat kain berwarna merah.

Pada hiasan aksesoris barong terdapat hiasan berupa bunga dan cermin-cermin.

Mengacu pada Barong dalam animasi, penulis melakukan observasi lagi pada Barong dalam game “*Shin Megami Tensei*”.



Gambar 3.44 Warna kostum Barong game “*Shin Megami Tensei*”  
(Sumber: <https://vignette.wikia.nocookie.net/megamitensei/images/0/05/Dx2-SMT-Barong.jpg/revision/latest?cb=20171215210043>)

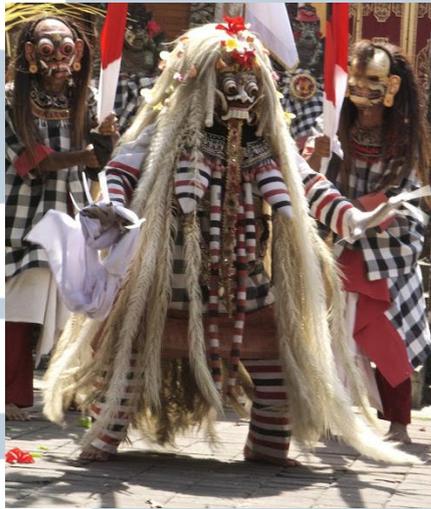
Barong “*Shin Megami Tensei*” tidak menggunakan warna dasar yang ada pada Barong. Hal ini membuktikan bahwa meski warna berubah, namun kesan Barong dalam tokoh tetap dapat didapatkan melalui bentuk dan aksesorisnya.

### 3.3.5.2. Rangda



Gambar 3.45 Warna kostum Rangda asli  
(Sumber: <https://www.gustibali.com/rangda-queen-of-the-leak/>)

Rangda memiliki dasar warna putih pada wajahnya. Pada mata dan bibirnya terdapat warna merah, sedangkan disekitar mulut dan hidungnya terdapat warna hitam. Bagian alis, telinga dan hidung juga terdapat warna emas.



Gambar 3.46 Warna kostum Rangda asli 2

(Sumber: <http://canidrinkthewater.blogspot.com/2015/10/bali-offerings.html>)

Tubuh rangda memiliki warna hitam putih dan merah yang bergaris-garis. Rambutnya putih dan ia juga memegang kain putih.

Sedangkan pada Rangda Shin Megami Tensei warnanya berbeda.



Gambar 3.47 Warna kostum Rangda dalam game Shin Megame Tensei

(Sumber: [https://static.giantbomb.com/uploads/scale\\_small/3/31838/1192808-rangda.jpg](https://static.giantbomb.com/uploads/scale_small/3/31838/1192808-rangda.jpg))

Rangda “*Shin Megami Tensei*” memiliki warna dasar merah, dan rambutnya berwarna hitam. Kukunya berwarna ungu, dan tubuhnya berwarna magenta keunguan. Aksesoris Rangda ini berwarna putih emas dengan bola-bola hitam merah. Ini juga berarti warna tidak terlalu berpengaruh dengan ciri khas rangda.

#### 3.4. Proses Perancangan

Dalam membentuk tokoh yang membawa unsur Bali ini, penulis banyak melakukan observasi baik dari foto-foto dokumentasi maupun menonton film dokumenter. Penulis juga banyak membaca buku performa dan budaya Bali sehingga lebih memahami asal-usul dan lebih mengenal Barong dan Rangda Bali. Penulis juga menonton animasi lain yang memiliki makhluk mitologi dan menciptakan tokoh dari budaya, yaitu “*How to Train Your Dragon 1 & 2*” dan “*Coco*”.



Gambar 3.48 Kostum Barong di TMII  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.49 Kostum Barong dari depan  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.50 Aksesoris *gelungan* pada kostum Barong  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.51 Kostum Rangda di TMII  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.52 Hiasan pada lidah Rangda  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

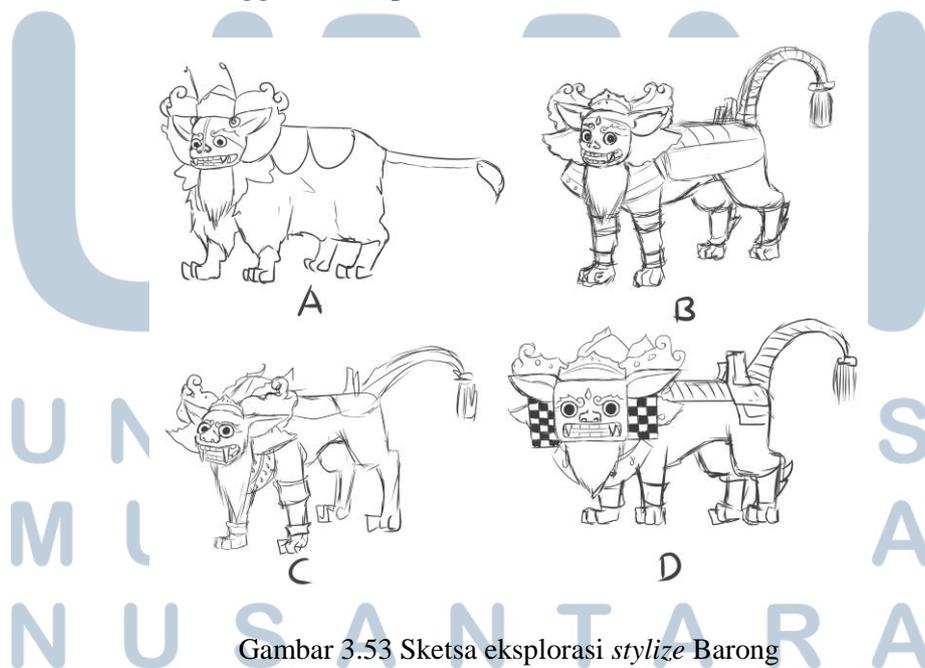
Hasil kunjungan memperkuat lagi acuan penulis dikarenakan penulis dapat melihat secara detail dan mengkonfirmasi temuan seperti:

1. Mahkota barong memiliki ukiran yang sama seperti ukiran yang kerap ditemukan di kesenian mengukir Bali
2. Mengetahui nama-nama bagian aksesoris seperti Badong, Sekar Taji, Garuda Mungkur.
3. Mengetahui cerita Barong dan Rangda sendiri.

### 3.4.1. Eksplorasi Tokoh Barong

#### 3.4.1.1. Fisik

Eksplorasi pertama Barong adalah bagaimana mempersimpel desain Barong asli menjadi Barong dalam film animasi 3d “Kosala”. Hal yang pertama dilakukan oleh penulis adalah menentukan seberapa banyak barong akan disederhanakan. Berdasarkan acuan yang diinginkan dari teknik *stylize*, maka Barong Kosala akan disederhanakan menggunakan tipe *Feature Film*.



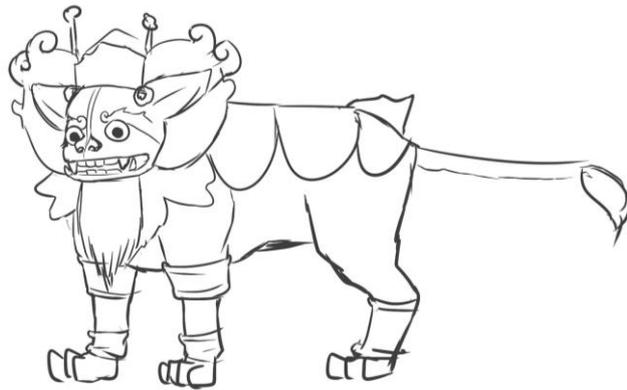
Gambar 3.53 Sketsa eksplorasi *stylize* Barong

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Melakukan stylize pada barang yang rumit menghasilkan beberapa sketsa. Pada sketsa A, penulis mencoba tidak menghilangkan banyak unsur barang, dan masih mempertahankan bulunya yang lebat. Hanya saja wujud singa dari barang masih belum terlihat, karenanya Penulis mencoba memendekkan bulu barang menjadi lebih serupa singa dan dengan demikian menghilangkan kesan menggemaskannya karena Barang Kosala seharusnya seram dan berwibawa.

Berdasarkan sketsa A, penulis melanjutkan beberapa sketsa menjadi sketsa B, C, dan D. Keempat sketsa ini mengalami *simplifikasi* pada bulunya. Namun pada sketsa B, penulis mencoba memberi aksesoris yang meriah untuk mendesain Barang. Wajah Barang Kosala pada sketsa B terlalu bulat, sehingga kesan kokoh dan wibawanya berkurang. Sketsa C terlalu kurus dan mencoba meng-*exaggerate* tubuh singa pada pinggang menjadi kecil justru membuat Barang tampak lemah dan rapuh. Sketsa D penulis mencoba memperkuat imej kotak dalam Barang, namun bentuk kotak yang terlalu literal justru menghilangkan kesan *feature film* dalam barang menjadi tokoh *iconic*. Dari keempat sketsa, penulis memutuskan untuk menggunakan sketsa A sebagai dasar, hanya saja dengan mengurangi kelebatan bulu Barang Kosala dan menambahkan aksesoris untuk memberi kesan megah.

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 3.54 Sketsa E, penyempurnaan *stylize* Barong Kosala  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

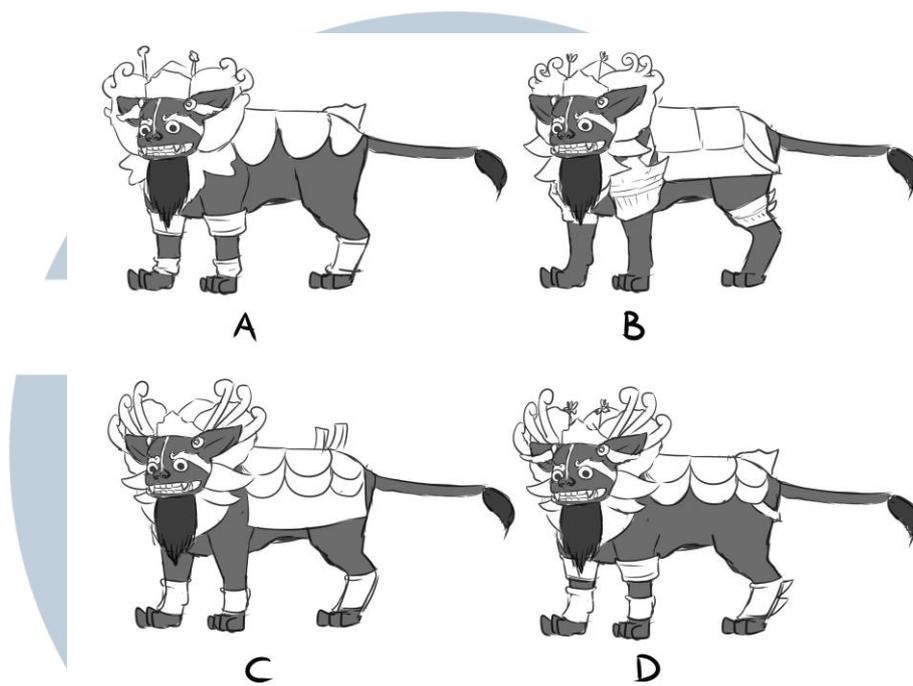


Gambar 3.55 Kostum Barong Asli

(Sumber: <https://www.superadventure.co.id/news/17780/6-jenis-barong-bali-yang-belum-lo-ketahui-bro/>)

#### 3.4.1.2. Properti Tokoh

Kemudian penulis kembali mencoba melakukan simplifikasi, kali ini berfokus pada aksesoris Barong. Hal ini dikarenakan aksesoris yang terlalu rumit akan menjadi kendala dalam produksi. Namun dalam melakukan simplifikasi, penulis tetap memperhatikan bentuk dasar dari aksesoris sebenarnya.

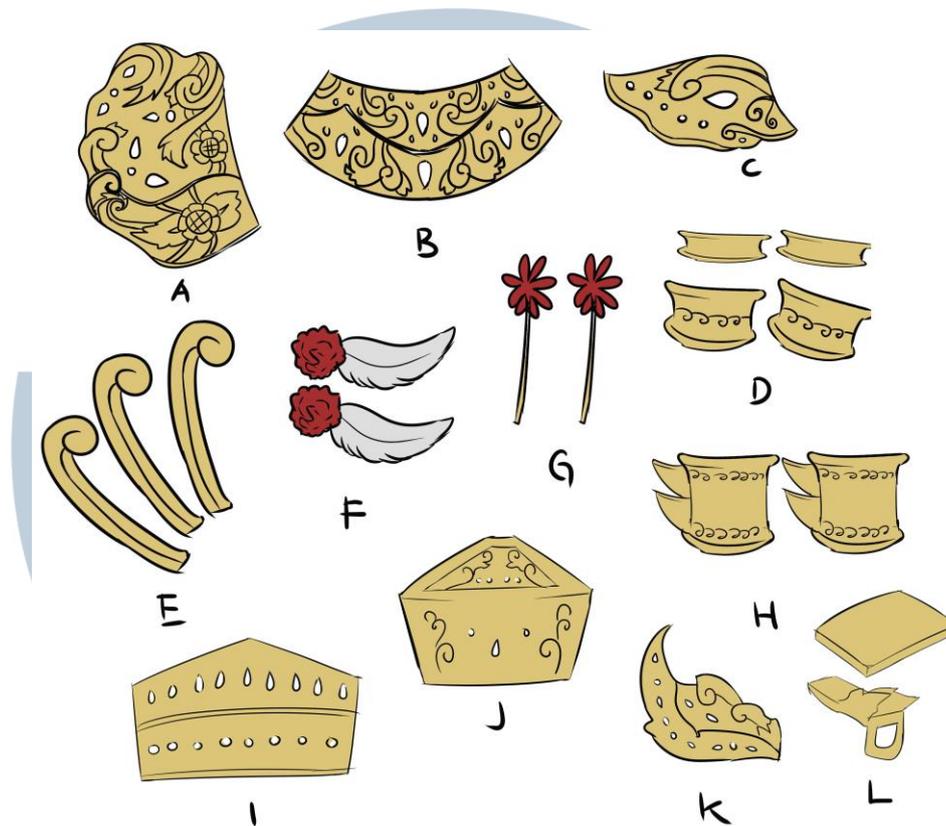


Gambar 3.56 Eksplorasi bentuk mahkota

(Sumber: Dokumen Pribadi)

Penulis mencoba mengeksplorasi bentuk mahkota yang sesuai dengan desain Barong Kosala yang diinginkan. Tokoh Barong yang hendak dirancang adalah yang tetap berkesan megah namun mudah di gerakkan, dan tidak terlalu rumit sehingga mampu diproduksi. Desain A kurang megah, sedangkan desain B akan membuat rumit dan berat pada saat Produksi dikarenakan bentuk yang lebih kompleks. Bentuk C dibuat lebih sederhana dengan cara memecah bentuk yang rumit. Namun Penulis mencoba memadukan ketiga desain menjadi desain D, dimana tingkat kerumitan berkurang dan kesan megah tetap tampak.

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 3.57 Aksesoris Barong Kosala

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Bagian-bagian aksesoris Barong Kosala yang dirancang adalah sebagai berikut, dimana warna pada tahap ini hanya sebagai penunjuk bagian:

- A. Salah satu bagian dari Sekar taji yang penulis bagi menjadi tiga bagian; mahkota, dan bagian di sebelah kanan dan kiri,
- B. Badong atau kalung, yang juga digunakan untuk bagian samping barong,
- C. Bagian dari Badong yang dipecah menjadi objek sendiri,
- D. Gelang Tangan,
- E. Salah satu bagian dari Sekar taji yang dijadikan tiga objek,
- F. Hiasan bunga yang terbuat dari benang wol, ditambah dengan hiasan bulu untuk dekorasi,

- G. Hiasan bunga pada kepala Barong,
- H. Hiasan kaki,
- I. Bagian dari Sekar taji yang ditengah,
- J. Merupakan mahkota kebesaran Barong yang disederhanakan,
- K. Garuda mungkur yang berada di kanan kiri mahkota kebesaran Barong.
- L. Plat penutup punggung dan pangkal ekor

### 3.4.1.3. Warna

Dari eksplorasi yang telah dilakukan, Penulis mencoba menyatukan semua hasil eksplorasi menjadi satu gambar konsep yang siap diberi warna.



Gambar 3.54 Barong Kosala lengkap dengan warnanya  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Barong Kosala diberi warna sesuai dengan warna aslinya. Namun sesuai acuan diatas bahwa rupanya meski berwarna lain masih bisa berkesan Barong, penulis memilih menggunakan warna merah untuk badannya.

### 3.3.4.2. *Gesture*

Setelah menentukan bentuk tubuh, properti serta warna, penulis melakukan eksplorasi terhadap *gesture* tokoh.



Gambar 3.5955 Eksplorasi *gesture* Barong Kosala

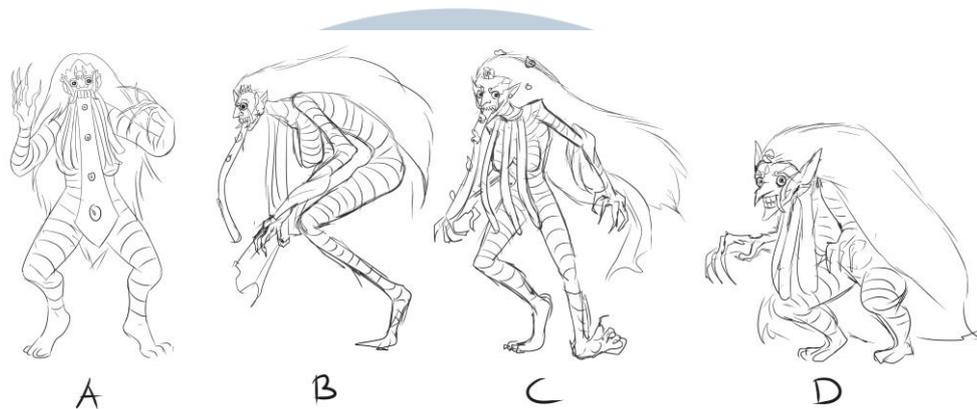
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berurutan dari sketsa A, B, C, dan D adalah *gesture* Barong ketika takut, beristirahat, marah, dan berlari.

## 3.4.2. Eksplorasi Tokoh Rangda

### 3.4.2.1. Fisik

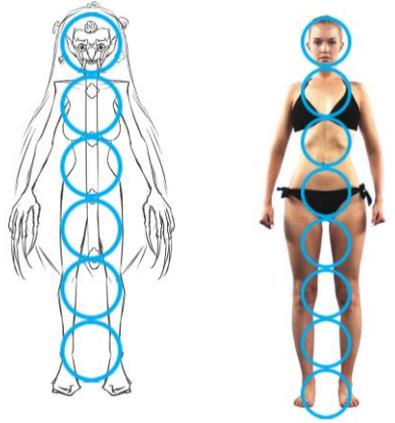
Eksplorasi pertama Rangda Kosala pun sama seperti Barong Kosala, dimana penulis mencoba membuat Rangda dengan lebih simple dan mudah diproduksi secara 3D. Penulis menentukan seberapa simple Rangda Kosala dibanding Rangda aslinya dengan menggunakan *stylize* yang sesuai tipe hirarki *Lead Character*.



Gambar 3.6056 Eksplorasi *style* Rangda Kosala

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Eksplorasi yang dilakukan menghasilkan empat sketsa. Sketsa A terlalu bulat, kesan jahat yang ingin disampaikan belum kuat. Maka penulis melanjutkan membuat sketsa B, dengan memperpanjang tubuh sehingga berkesan licik seperti ular. Kesan jahat sudah di dapat, namun proporsi dan ekspresi belum dapat diperoleh. Maka sketsa C penulis eksplorasi, dan kesan *Lead Character* telah terasa, dengan kesan jahat dan licik serta ekspresi yang sesuai. Namun penulis kembali mencoba sketsa D, yang mengacu pada tokoh The Witch dalam Film “*Brave*”. Sketsa D menghasilkan tokoh yang ekspresif, hanya saja berkesan lincah dan lucu dibanding sketsa C. Maka Sketsa C pun dipilih menjadi desain fisik Rangda Kosala. Kepala Rangda Kosala juga berkurang dari proporsi wanita asli yang delapan kepala menjadi enam kepala. Mata Rangda Kosala tetap bulat besar melotot seperti acuan wajah rangda aslinya. Begitu juga dengan lidahnya menjulur dan kuku yang panjang menyeramkan.

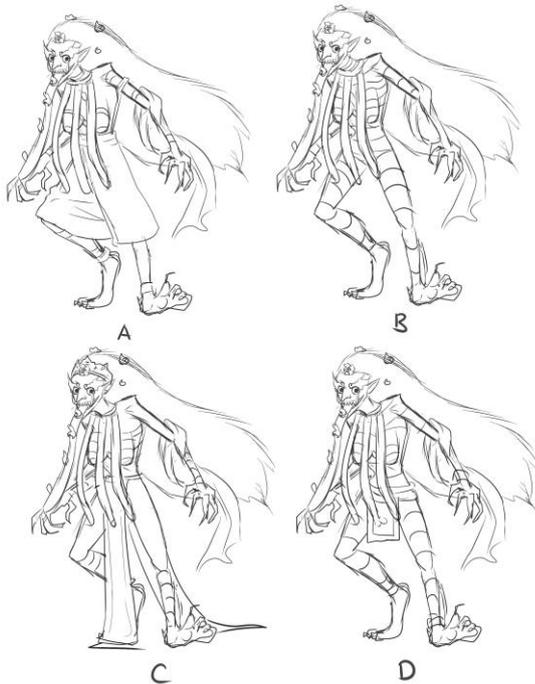


Gambar 3.6157 Perbandingan jumlah kepala Rangka dengan wanita asli  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi (kiri) & <https://jazzastudios.com/product/anatomy-bundle/>  
 (kanan))

### 3.4.2.2. Properti Tokoh

Berikutnya Penulis merancang properti yang sesuai untuk kostum Rangka Kosala.

Tidak banyak berubah dari Rangka yang asli, hanya jauh disederhanakan.

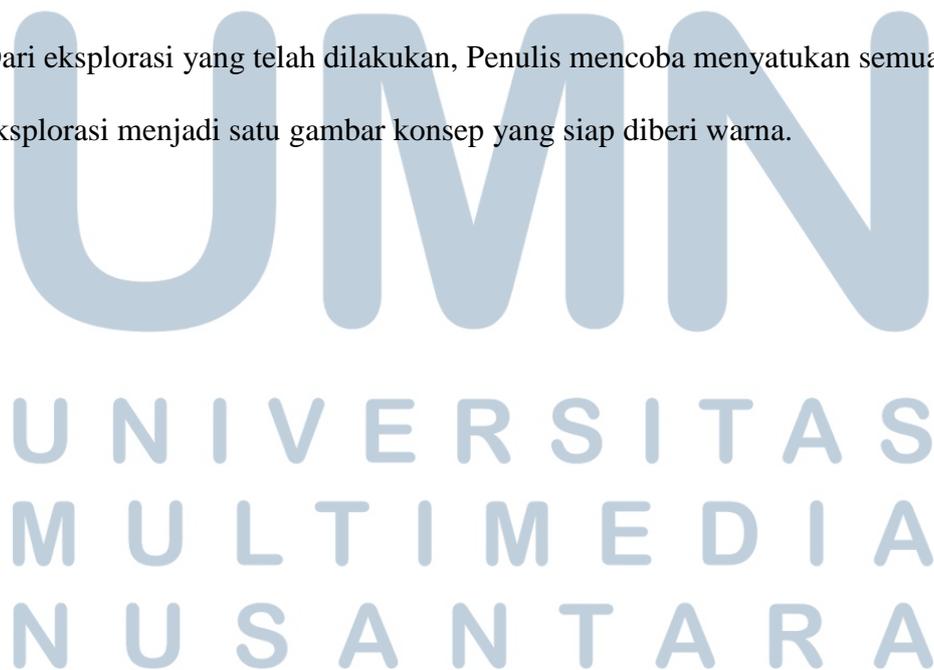


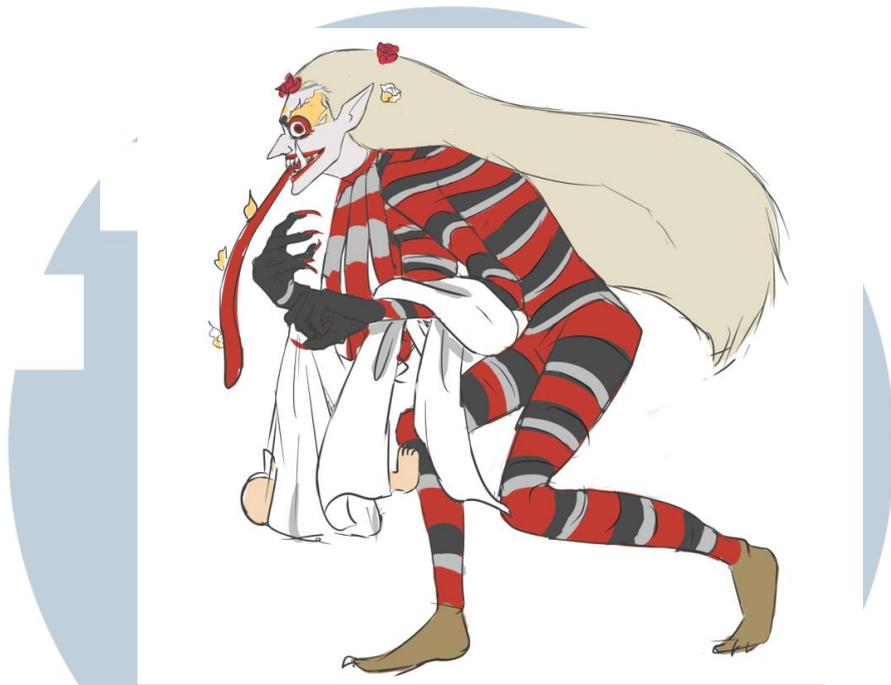
Gambar 3.62 Eksplorasi Properti Rangka Kosala  
 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Pada sketsa A, rangda mengenakan rok diatas lutut sebagai properti. Namun loreng yang seharusnya ada pada tubuhnya tidak terlalu banyak, karena jika banyak menjadi aneh. Pada sketsa B, penulis mencoba membuat Rangda tidak memakai busana, namun seluruh tubuh loreng-loreng seperti Rangda yang asli. Kesan Rangdanya menjadi kuat. Dalam Sketsa C, penulis mencoba meletakkan loreng hanya di tangan, kaki, dan dada saja. Penulis juga menambahkan mahkota, namun kesan Rangda aslinya jadi berkurang. Pada sketsa D, penulis menambahkan kain sedikit di pinggang Rangda, namun tidak membawa pengaruh besar. Desain yang akhirnya di pakai adalah desain C, dikarenakan simple namun sangat mirip dengan rangda aslinya karena elemen yang tidak terlalu banyak dimodifikasi. Aksesoris yang lain masih serupa dengan rangda yang asli, yaitu kalung dari usus yang berwarna loreng juga, kemudian kain putih di tangan, dan bunga-bunga sebagai hiasan rambutnya.

#### **3.4.2.3. Warna**

Dari eksplorasi yang telah dilakukan, Penulis mencoba menyatukan semua hasil eksplorasi menjadi satu gambar konsep yang siap diberi warna.





Gambar 3.63 Rangda Kosala lengkap dengan warnanya  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Rangda Kosala diberi warna sesuai dengan warna aslinya, yaitu rambut berwarna putih tulang, wajah putih, dan badan loreng-loreng hitam merah putih.

#### 3.3.4.3. Gesture

Setelah menentukan bentuk tubuh, properti serta warna, penulis melakukan eksplorasi terhadap *gesture* tokoh.

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.6458 Eksplorasi *gesture* Rangda Kosala

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Berurutan dari sketsa A, B, dan C adalah *gesture* Rangda ketika takut, beristirahat, dan marah.

### 3.5. Rancangan Final Tokoh Barong dan Rangda

Berdasarkan acuan dan eksplorasi fisik dan properti tokoh, maka penulis berhasil mendesain Barong Kosala dan Rangda Kosala menjadi seperti sebagai berikut.

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 3.65 Barong Kosala final  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.66 Rangda Kosala final  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.67 Perbandingan tinggi Barong dan Rangda Kosala

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

# UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA