

**PERANCANGAN TOKOH BARONG DAN RANGDA
BERDASARKAN BUDAYA BALI DALAM FILM ANIMASI**

TRILOKA ISLAND



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

SKRIPSI PENCIPTAAN

**Angelica Juan Sinaga
00000057854**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**PERANCANGAN TOKOH BARONG DAN RANGDA
BERDASARKAN BUDAYA BALI DALAM FILM ANIMASI**

TRILOKA ISLAND



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Seni (S.Sn.)

**Angelica Juan Sinaga
00000057854**

**PROGRAM STUDI FILM
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Angelica Juan Sinaga

Nomor Induk Mahasiswa : 00000057854

Program studi : Film

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis/Skripsi/Tugas Akhir/Laporan Magang/MBKM saya yang berjudul:

Perancangan Tokoh Barong dan Rangda Berdasarkan Budaya Bali dalam Film Animasi "Triloka Island"

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 28 Desember 2024



(Angelica Juan Sinaga)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan dengan judul
PERANCANGAN TOKOH BARONG DAN RANGDA DALAM FILM
ANIMASI TRILOKA ISLAND

Oleh

Nama : Angelica Juan Sinaga
NIM : 00000057854
Program Studi : Film
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Desember 2024
Pukul 10.00 s/d 11.30 WIB dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang


Digitally signed by
Dominika
Anggraeni
Purwaningsih
Date: 2025.01.03
12:07:54 +07'00'
Dominika Anggraeni P., S.Sn., M.Anim.
023981

Penguji


Jessica Laurencia, S.Sn., M.Ds.
100076

Pembimbing


Christine
2024.12.28
20:59:07
+07'00'

Christine Mersiana Lukmanto, S.Sn., M.Anim.
042840

Ketua Program Studi Film



Kus Sudarsono, S.E., M.Sn.
025245

Digitally signed by Kus
Sudarsono
Date: 2025.01.06
09:05:45 +07'00'

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Angelica Juan Sinaga
NIM : 00000057854
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Judul Karya Ilmiah : Perancangan Tokoh Barong dan Rangda
Berdasarkan Budaya Bali dalam Film Animasi "Triloka Island"

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* **(pilih salah satu):**

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan letter of acceptance) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 28 Desember 2024

(Angelica Juan Sinaga)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan skripsi ini dengan judul: Perancangan Tokoh Barong dan Rangda Berdasarkan Budaya Bali dalam Film Animasi "Triloka Island" dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana (S1) Jurusan Program Studi Film dan Animasi Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

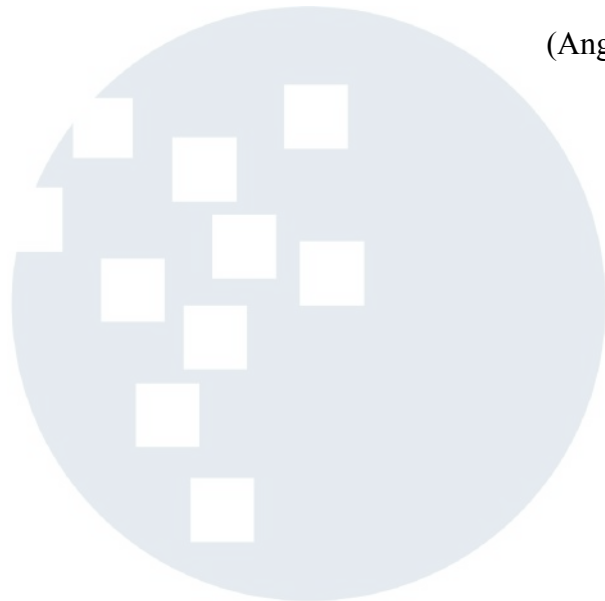
1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Christine M. Lukmanto, S.Sn., M.Anim., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., sebagai Dosen yang telah memberikan bimbingan dan membantu dalam proses pembuatan konsep karya tugas akhir ini.
6. Orang Tua dan saudara saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
7. Teman-teman Anggota production house Quarted, Maura Raditya Putri, Luh Chrisni Wijaya, dan Yohana Ephifanny Christian yang bekerja sama untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 28 Desember 2024



(Angelica Juan Sinaga)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN TOKOH BARONG DAN RANGDA BERDASARKAN BUDAYA BALI DALAM FILM ANIMASI

TRILOKA ISLAND

(Angelica Juan Sinaga)

ABSTRAK

Film animasi pendek *Triloka Island* mengangkat mengangkat topik dampak dari ketidaktahuan pendatang terhadap tempat yang mereka kunjungi dengan tokoh Barong sang pelindung Desa Triloka, dan Rangda sang Ratu Iblis dengan desain tokoh yang terinspirasi oleh budaya Bali menggunakan teori adaptasi, 3-Dimensional Character, bentuk, dan warna. Barong digambarkan dalam wujud singa dan anjing Kintamani untuk mendukung perannya sebagai pelindung yang ramah dan proaktif. Desain singa Barong terinspirasi oleh karakter Lion dari *Steven Universe* (2013), dengan bentuk lingkaran dan garis melengkung yang menciptakan kesan ramah. Sedangkan wujud anjingnya, Rong, mengacu pada Krypto dari *Krypto the Superdog* (2005), menggambarkan kekuatan dan keceriaan. Rangda, sebagai tokoh antagonis dengan kekuatan ilmu hitam, diadaptasi menjadi kucing Bali dengan pola wajah yang mencerminkan mahkota. Desain Rangda terinspirasi oleh Sarah Ravencroft dan Daijin, dengan elemen licik dan manipulatif, serta warna hitam dan putih yang menonjolkan kesan mistis dan jahat.

Kata kunci: Desain Tokoh, Bentuk, Three-Dimensional Character, Bali

CHARACTER DESIGN OF BARONG AND RANGDA BASED ON BALINESE CULTURE IN ANIMATED FILM

TRILOKA ISLAND

(Angelica Juan Sinaga)

ABSTRACT (English)

The short animated film Triloka Island addresses the impact of newcomers' ignorance towards the places they visit, featuring the character Barong, the protector of Desa Triloka, and Rangda, the Queen of Demons. The character designs are inspired by Balinese culture, using theories of adaptation, 3-dimensional character, form, and color. Barong is portrayed in the form of a lion and a Kintamani dog to support his role as a friendly and proactive protector. The design of Barong's lion form is inspired by the character Lion from Steven Universe (2013), with circular shapes and curved lines that create a friendly impression. Meanwhile, his dog form, Rong, is based on Krypto from Krypto the Superdog (2005), symbolizing strength and cheerfulness. Rangda, as the antagonist with dark magical powers, is adapted into a Balinese cat with a facial pattern resembling a crown. Rangda's design is inspired by Sarah Ravencroft and Daijin, incorporating cunning and manipulative elements, with black and white colors that highlight a mystical and evil impression.

Keywords: *Character Design, Form, Three-Dimensional Character, Bali*



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT (English).....</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
1. LATAR BELAKANG.....	1
1.1. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.2. BATASAN MASALAH.....	2
1.3. TUJUAN PENELITIAN.....	2
2. STUDI LITERATUR.....	3
2.1. DESAIN TOKOH.....	3
2.1.1. 3-Dimensional Character.....	3
2.1.2. Bentuk.....	4
2.1.3. Warna.....	5
2.1.4. Tokoh Hewan.....	5
2.2. TEORI ADAPTASI.....	5
2.3. BARONG DAN RANGDA.....	6
2.3.1. Wujud Barong.....	6
2.3.2. Wujud Rangda.....	6
2.4. ANJING KINTAMANI DAN KUCING BALI.....	7
2.4.1. Anjing Kintamani.....	7
2.4.2. Kucing Bali.....	7
3. METODE PENCIPTAAN.....	9
Deskripsi Karya.....	9
Konsep Karya.....	9
Tahapan Kerja.....	10
1. Pra produksi:.....	10
a. Ide atau gagasan.....	10
b. Observasi.....	17
4. ANALISIS.....	33

4.1. HASIL KARYA.....	33
4.2. ANALISIS KARYA.....	36
4.2.1. Barong.....	36
4.2.2. Rangda.....	42
5. KESIMPULAN.....	49
6. DAFTAR PUSTAKA.....	50



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. 3-Dimensional Barong.....	11
Tabel 3.2. 3-Dimensional Rangda.....	14
Tabel 3.3. 3-Dimensional Mufasa yang diterapkan pada Barong.....	17
Tabel 4.1. Fisiologi 3-Dimensional Barong.....	35
Tabel 4.2. Psikologi 3-Dimensional Barong.....	36
Tabel 4.3. Sosiologi 3-Dimensional Barong.....	37
Tabel 4.4. Bentuk Barong (Singa).....	37
Tabel 4.5. Bentuk Barong (Anjing).....	39
Tabel 4.6. Fisiologi 3-Dimensional Rangda.....	41
Tabel 4.7. Psikologi 3-Dimensional Rangda.....	42
Tabel 4.8. Sosiologi 3-Dimensional Rangda.....	43
Tabel 4.9. Bentuk Rangda (Raksasa).....	44
Tabel 4.10. Bentuk Rangda (Kucing).....	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Moodboard Barong.....	11
Gambar 3.2. Moodboard Rong.....	12
Gambar 3.3. Moodboard Rangda.....	14
Gambar 3.4. Batu pahatan Daijin.....	14
Gambar 3.5. Moodboard Rangda wujud kucing.....	15
Gambar 3.6. Observasi bentuk Lion.....	17
Gambar 3.7. Observasi bentuk ekor dan telinga Anjing Kintamani.....	17
Gambar 3.8. Observasi bentuk Krypto.....	18
Gambar 3.9. Observasi warna Barong.....	19
Gambar 3.10. Observasi warna Anjing Kintamani.....	20
Gambar 3.11. Adegan bar Death bertemu dengan Puss.....	21
Gambar 3.12. Analisis bentuk rambut dan jubah Sarah Ravencroft.....	22
Gambar 3.13. Analisis bentuk Daijin.....	23
Gambar 3.14. Stranger Basil.....	23
Gambar 3.15. Analisis warna Death.....	24
Gambar 3.16. Observasi warna mata Rangda.....	24
Gambar 3.18. Alternatif Desain Barong.....	25
Gambar 3.19. Alternatif Desain Rong.....	26
Gambar 3.20. Alternatif desain Rangda.....	27
Gambar 3.21. Sketsa alternatif desain Rangda dalam wujud patung.....	27
Gambar 3.22. Sketsa dasar Rong dan Barong.....	28
Gambar 3.33. Lining dan warna dasar Rong.....	28
Gambar 3.34. Proses Lining dan warna dasar Rong.....	29
Gambar 3.35. Lining dan warna dasar Rong.....	29
Gambar 3.36. Sketsa kasar Rangda dan Rang.....	30
Gambar 3.36. Sketsa Rangda.....	30
Gambar 3.37. Character sheet Rangda dalam Gua.....	31
Gambar 4.1. Character Line-up Barong, Rangda, Pak Pandu.....	32
Gambar 4.2. Desain akhir Barong / Rong.....	33
Gambar 4.3. Desain akhir Rangda / Rang.....	34
Gambar 4.4. Analisis warna Barong wujud Singa.....	36
Gambar 4.4. Analisis warna Barong wujud Singa.....	40
Gambar 4.5. Analisis warna Barong wujud Anjing.....	41
Gambar 4.6. Analisis warna Rangda wujud raksasa.....	42

Gambar 4.7. Analisis warna Rangda wujud raksasa.....	46
Gambar 4.8. Analisis warna mata Rangda.....	47
Gambar 4.9. Analisis warna Rangda wujud kucing.....	47



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A KARTU SKRIPSI 1: FORMULIR PENGAJUAN SKRIPSI PENCIPTAAN.....	52
LAMPIRAN B KARTU SKRIPSI 2: HALAMAN PERJANJIAN	53
LAMPIRAN C FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI.....	54
LAMPIRAN D TURNITIN.....	55



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA