

## 1. LATAR BELAKANG

Semakin banyak wisatawan yang datang ke Bali, semakin sulit untuk mempertahankan ketertiban dan kelestarian budayanya yang beragam. Contohnya seperti rombongan siswa SMP asal Sleman yang mengalami kesurupan pada tanggal 12 Desember 2022 (Tribun News, 2022). Kasus ini terjadi karena ada siswa yang tidak sengaja menendang canang / persembahan untuk Sang Hyang Widhi Wasa. Korban dari peristiwa tersebut menangis histeris pada saat kesurupan sehingga membutuhkan bantuan dari para ketua adat sekitar untuk mensucikan mereka. Oleh karena itu, film animasi "Triloka Island" mengangkat topik dampak dari ketidaktahuan pendatang terhadap tempat yang mereka kunjungi. Cerita ini bertemakan mitologi supernatural Bali dengan genre magical realism dan thriller.

Mitos memiliki pengaruh yang signifikan dalam seni, sastra, dan budaya selama berabad-abad, termasuk dalam dunia animasi (Yusa et al., 2015). Mitologi Bali menjadi salah satu sumber inspirasi yang kaya dan beragam untuk desain tokoh dalam animasi. Desain tokoh yang terinspirasi dari mitologi Bali mampu menyampaikan makna mendalam dan merepresentasikan nilai serta keyakinan budaya. Karena itu, memahami makna desain tokoh ini sangat penting untuk menangkap makna budayanya secara utuh.

Tokoh mitologi yang diangkat dalam film animasi "Triloka Island" adalah Barong dan Rangda. Dikutip dari kemdikbud.go.id, Barong adalah Raja Roh kebaikan yang dikenal sebagai "malaikat pelindung", sedangkan Rangda merupakan Ratu Iblis yang memimpin pasukan penyihir jahat. Pada karya film animasi pendek "Triloka Island", Barong dan Rangda dapat berubah wujud untuk berbaur dengan warga Desa Triloka. Penulisan ini membahas tentang perancangan desain tokoh Barong dan Rangda dalam wujud asli dan wujud samaran mereka yaitu Anjing Kintamani dan Kucing Bali.

Keseimbangan antara ciri khas manusia dan hewan perlu ditentukan saat merancang tokoh hewan (Bancroft, 2006). Maka penulis menentukan karakteristik tokoh menggunakan teori 3-Dimensional character sebelum mendesain tokoh

Barong dan Rangda. Karakteristik tokoh yang jelas dapat membantu penulis untuk menentukan bentuk dan desain tokoh.

### **1.1. RUMUSAN MASALAH**

Bagaimana perancangan Tokoh Barong dan Rangda Berdasarkan Budaya Bali dalam Film Animasi "Triloka Island"?

### **1.2. BATASAN MASALAH**

Terdapat beberapa batasan masalah dalam penulisan ini supaya lebih fokus dengan perihal yang ingin dibahas. Berikut merupakan batasan-batasan masalahnya:

1. Tokoh-tokoh yang dibahas dalam penulisan laporan tugas akhir adalah Barong dan Rangda. Masing-masing tokoh memiliki wujud samaran dan wujud aslinya.
2. Parameter perancangan tokoh menggunakan Teori 3-Dimensional character, warna, dan bentuk.

### **1.3. TUJUAN PENELITIAN**

Penulisan ini bertujuan untuk memperlihatkan kepribadian tokoh berdasarkan 3-Dimensional Character dan latar belakang budaya secara visual menggunakan bentuk dan fitur wajah pada film animasi 2D "Triloka Island".