

## **2. STUDI LITERATUR**

### **2.1. DESAIN TOKOH**

Desain tokoh adalah proses perancangan terhadap seluruh tokoh dalam sebuah film, animasi, dan *game* (Hermanudin, 2019). Proses perancangan desain tokoh merupakan bagian penting dari proses produksi karena hasilnya dapat menentukan apakah hasil akhir akan sukses dipasarkan atau tidak (Purwaningsih, 2017). Dalam buku *Creative Character Design* oleh Bryan Tillman (2011) menyatakan bahwa cerita adalah salah satu komponen penting dalam menciptakan desain tokoh yang baik, meskipun itu bukan komponen utama dalam desain tokoh. Namun, cerita akan membantu kita mencari dan membangun tokoh melalui sifatnya, yang akan memberikan gambaran kuat untuk mendesain tokoh.

#### **2.1.1. 3-Dimensional Character**

Kepribadian yang dimiliki oleh suatu tokoh perlu dipahami dengan baik untuk menggambarkan tokoh secara visual. Menurut Egri (1946), terdapat struktur yang membangun kepribadian suatu tokoh dalam cerita, yaitu 3-Dimensional Character (fisiologi, psikologi dan sosiologi).

##### **1. Fisiologi**

Fisiologi dapat dilihat dari bagaimana karakter tampil di hadapan penonton secara fisik (Purwaningsih, 2018, hlm. 33). Tampak fisik tokoh dapat memperlihatkan kepribadiannya dan kondisi mentalnya. Berdasarkan buku *The Art of Character*, Corbett (2013), penampilan fisik yang dimaksud adalah jenis kelamin, usia, dan kondisi fisik. Egri (1946) menambahkan aspek tinggi, berat, warna rambut, warna mata dan warna kulit sebagai bagian dari fisiologi pada tokoh. Aspek-aspek tersebut dapat mempengaruhi bagaimana pembawaan suatu tokoh dalam cerita.

##### **2. Psikologi**

Psikologi dapat menunjukkan kondisi emosi, perasaan, keinginan, dan ketakutan pada suatu tokoh (Corbett, 2013). Poin-poin psikologi dalam suatu tokoh adalah prinsip, ambisi, frustrasi/keputusan, sikap/sifat.

### 3. Sosiologi

Kelas sosial, agama, kewarganegaraan, peranan dalam masyarakat, kehidupan dalam keluarga merupakan aspek yang mendeskripsikan bagian sosiologi dari suatu tokoh (Egri, 1946). Menurut Corbett (2013), sosiologi merupakan kondisi suatu tokoh dalam bermasyarakat.

#### 2.1.2. Bentuk

Bentuk-bentuk dasar (lingkaran, persegi, segitiga) dapat mendeskripsikan suatu tokoh secara visual. Menurut Bancroft (2006), memahami cara menafsirkan suatu tokoh menjadi beberapa bentuk dasar merupakan kunci untuk merancang kembali desain tokoh yang sama dari figur dan pose yang berbeda. Pemilihan bentuk harus didasari dengan filosofi bentuk, misalkan, untuk bentuk muka, orang yang mempunyai sifat tegas dan keras lebih baik memilih bentuk dasar kotak atau kaku (Widiastomo, 2013). Bentuk lingkaran, persegi, dan segitiga dapat menjadi fondasi untuk merancang tokoh dengan kepribadian dan perilakunya secara keseluruhan (Bancroft, 2006).

#### 1. Lingkaran

Bentuk lingkaran seringkali digunakan untuk merancang tokoh yang lucu, menyenangkan, dan ramah. Sifat-sifat tersebut sering dideskripsikan dengan bentuk lingkaran dan banyak bentuk yang melengkung. Contohnya seperti Santa Claus, perempuan yang menarik, dan bayi (Bancroft, 2006).

#### 2. Persegi

Persegi sering digunakan untuk merancang tokoh yang dapat diandalkan dan kuat (Bancroft, 2006). Oleh karena itu, desain tokoh pahlawan sering menggunakan bentuk persegi.

#### 3. Segitiga

Bentuk segitiga mempermudah perancang untuk membuat tokoh yang jahat, mencurigakan, dan tokoh-tokoh yang dilihat sebagai orang jahat (Bancroft, 2006).

### **2.1.3. Warna**

Warna sering digunakan sebagai tanda, simbol, ikon, dan media komunikasi visual (Karja, 2021). Warna dalam animasi merupakan komponen penting dalam animasi karena dapat memberikan informasi berupa makna ataupun sifat dibalik objek atau subjek yang diceritakan. Beberapa daerah di nusantara memiliki pandangan makna masing-masing berdasarkan kepercayaan tiap wilayah seperti pemakaian konsep warna Tri Kono dari Bali. Konsep warna Tri Kono adalah warna merah, hitam, dan putih yang difilosofikan sebagai adanya kelahiran (merah), kehidupan (hitam), dan kematian (putih) (Asthararianty, 2016). Warna putih pada konsep warna Tri Kono digunakan secara bergantian dengan warna kuning dalam kematian seseorang karena warna kuning memiliki makna roh atau tenget dalam Bahasa Bali.

### **2.1.4. Tokoh Hewan**

Saat merancang tokoh hewan, keseimbangan antara ciri khas manusia dan hewan perlu ditentukan (Bancroft, 2006). Keseimbangan antara perilaku manusia dan hewan dapat membantu proses perancangan tokoh secara visual untuk menentukan seberapa realistis atau sederhananya desain suatu tokoh.

## **2.2. TEORI ADAPTASI**

Adaptasi adalah pengulangan tanpa tiruan dan merupakan suatu tindakan menginterpretasikan sebuah karya untuk menciptakan sesuatu yang baru (Lestari, 2018). Menurut Hutcheon (2006) adaptasi adalah bentuk pengulangan, tetapi bukan sekadar meniru. Hutcheon menjelaskan bahwa, terlepas dari tujuan atau sudut pandang adaptornya, adaptasi merupakan upaya untuk menyesuaikan atau melestarikan sesuatu. Proses ini selalu melibatkan dua langkah utama yaitu menginterpretasikan dan menciptakan sesuatu yang baru. Adaptasi dalam pembuatan film animasi diterapkan dalam bentuk stilasi gaya animasi tokoh dan latar tempat cerita. Stilasi atau Stylized adalah teknik menggambar yang mengubah bentuk objek aslinya melalui pengurangan atau penyederhanaan, namun tetap mempertahankan karakteristik utama yang mempresentasikan objek tersebut (Hermanudin, 2019).

### **2.3. BARONG DAN RANGDA**

Cerita tentang Barong dan Rangda merupakan salah satu warisan budaya dari Bali yang menceritakan tentang pertarungan abadi antara Barong dan Rangda. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh Nawabali.id kepada seorang Jero (Pemangku Pura), “Barong, sebagai representatif kebaikan yang dianggap sebagai pelindung bagi masyarakat Bali. Sedangkan Rangda sebagai personifikasi kejahatan, melambangkan sifat-sifat negatif yang harus ditaklukan”. Keberadaan Barong terhubung erat dengan Rangda karena adanya konsep Rwa Bhineda, yaitu dua hal yang berbeda namun tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya (Darmawan, 2019). Rwa Bhineda pada Barong adalah simbol Purusa atau laki-laki, sedangkan Rangda adalah simbol Pradhana atau perempuan. Oleh karena itu, pertarungan Barong dan Rangda memiliki peran penting dalam budaya dan agama Bali untuk menjaga keseimbangan antara kebaikan dan kejahatan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

#### **2.3.1. Wujud Barong**

Barong memiliki bentuk yang menyerupai gabungan antara singa dan naga (Cahyaningtyas, 2019). Barong dibalut dengan bulu tebal berwarna putih disekeliling wajahnya yang dihiasi oleh perhiasan emas. Wajahnya berwarna merah dan memiliki ukuran yang relatif kecil jika dibandingkan dengan tubuh besarnya yang melebihi manusia. Mata dari topeng Barong menonjol keluar dan menatap hampir langsung ke arah penonton merupakan bentuk ikonografi Bali dimana mata kecil yang berbentuk almond menunjukkan kehalusan, kebijaksanaan, dan kemuliaan (Weiss, 2017).

#### **2.3.2. Wujud Rangda**

Rangda sering dikenal sebagai Ratu Iblis yang memimpin pasukan penyihir jahat (kemendikbud,2021). Berdasarkan dari cerita Calon Arang dalam buku Jirah (1995), Rangda memiliki sifat yang peduli kepada kaumnya yaitu leak. Cerita Calon Arang tersebut mendeskripsikan Rangda sebagai wujud raksasa dengan kuku tangan dan kaki yang panjang melilit dan hidung yang besar. Dikutip dari I Nyoman Arya, S.Ag., M.Pd.H yang merupakan Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Badung, bentuk lidah Rangda yang panjang sampai ke perut

melambangkan sifat Rangda yang lapar terus menerus dan taringnya yang panjang memiliki makna sifat yang buruk (kemenag.go.id., 2015). Rangda memiliki pupil mata hitam dengan cincin berwarna kuning cerah, merah darah, dan putih krem. Dewa Made Karthadinata mengatakan bahwa citra Rangda adalah manusia yang wajahnya dibentuk secara mengerikan untuk melambangkan unsur-unsur negatif dalam Rangda (2007).

## **2.4. ANJING KINTAMANI DAN KUCING BALI**

### **2.4.1. Anjing Kintamani**

Anjing Kintamani adalah maskot Kabupaten Bangli yang berasal dari pegunungan Desa Sukawana, Kecamatan Kintamani. Sebagian besar anjing kintamani berkeliling sekitar Bali sebagai anjing liar. Walaupun mereka merupakan anjing liar, mereka cenderung memiliki sifat yang ramah terhadap manusia dan sering dirawat oleh warga lokal sebagai hewan peliharaan atau anjing penjaga.

Anjing kintamani adalah ras anjing trah dunia menurut Federation Cynologique Internationale (FCI). Sejarah mengenai asal-usul anjing kintamani tertulis lengkap dalam sebuah penelitian berjudul *The Kintamani Dog: Genetic Profile of an Emerging Breed from Bali, Indonesia*. Penelitian ini dilakukan oleh I Ketut Puja pada tahun 2005. Penelitian tersebut menyebutkan bahwa anjing kintamani masuk ke dalam golongan anjing purba (ancient dog).

Berdasarkan artikel berita Miftasha (2022), ras Anjing Kintamani memiliki ukuran tubuh yang tergolong sedang. Untuk anjing jantan, tinggi rata-ratanya adalah 49-57 cm, dengan berat sekitar 15-18 kg. Sementara itu, betina memiliki tinggi rata-rata 44-52 cm dan berat antara 13-16 kg. Ras ini dikenal memiliki postur tegap, bulu tebal, dan ekor melengkung.

### **2.4.2. Kucing Bali**

Kucing Bali merupakan hasil perkembangbiakan Kucing Siam. Kucing ini dinamai Kucing Bali karena keanggunannya yang mencerminkan penari-penari di Pura Bali (Claudia, 2021). Rambut putih-kremnya yang panjang merupakan ciri khas Kucing Bali yang membedakannya dengan Kucing Siam. Kepribadian Kucing Bali adalah sifatnya yang eksploratif dan pintar. Menurut Johnstone

(2024), ras Kucing Bali dikenal sebagai kucing berbadan sedang dengan tubuh ramping namun berotot.

Perbedaan kucing jantan dan kucing betina dapat dilihat dari alat kelamin, berat badan, dan bentuk muka (Pet-Care.id, 2023). Berat badan Kucing Bali berkisar antara tiga hingga lima kilogram, sementara tinggi badan rata-rata sekitar 20-25 cm, tergantung pada jenis kelamin dan kondisi kesehatannya. Bentuk wajah kucing jantan lebih lebar dibandingkan kucing betina. Wajah kucing betina cenderung lebih ramping. Kucing Bali memiliki karakteristik tubuh yang mirip dengan Siamese, tetapi berbulu lebih panjang dan lembut.

