

### **3. METODE PENCIPTAAN**

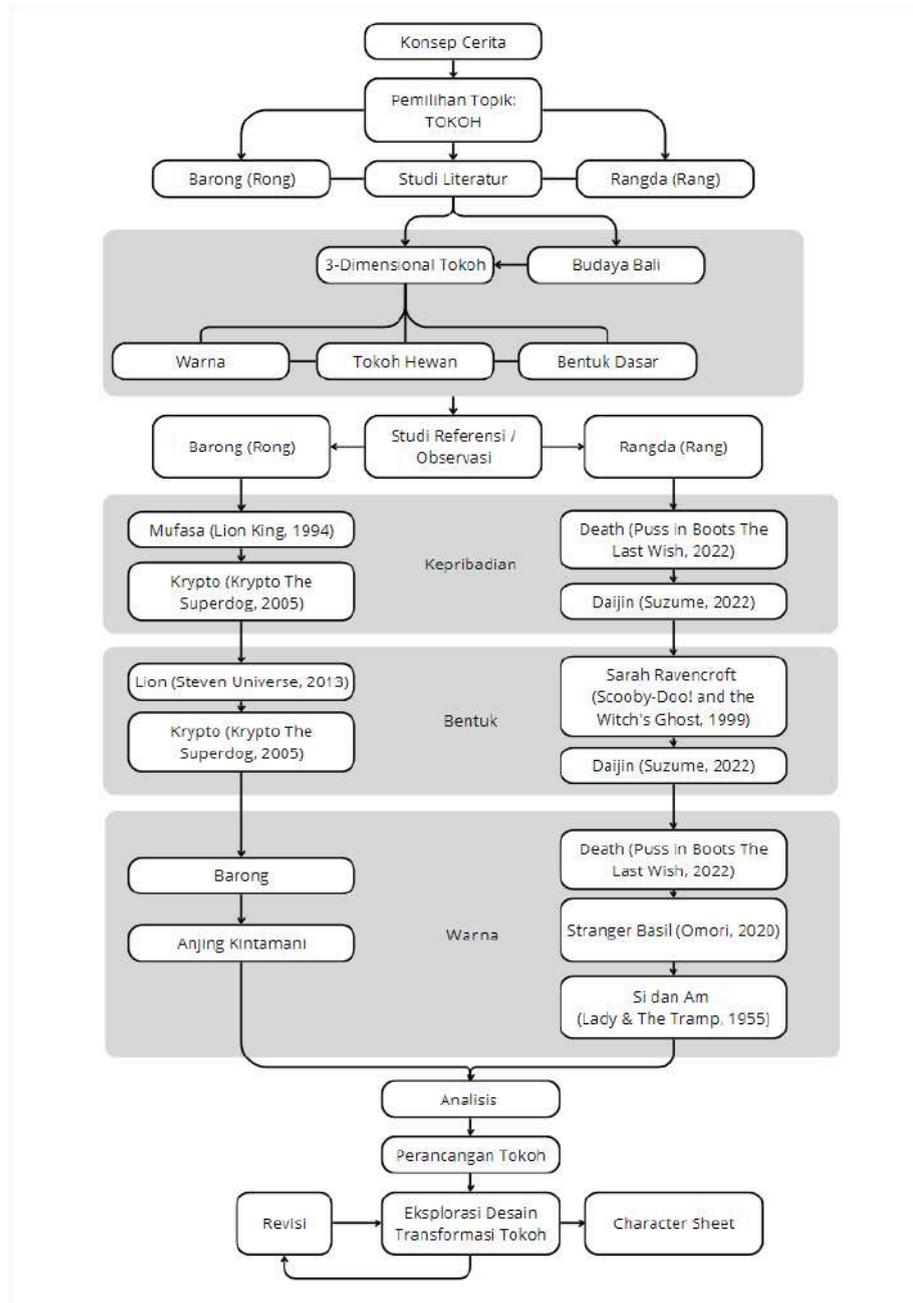
#### **Deskripsi Karya**

"Triloka Island" adalah film animasi pendek dengan genre magical realism dan thriller. Film animasi pendek "Triloka Island" menggunakan teknik animasi 2D frame by frame dan berdurasi lima menit lima puluh detik. Film pendek ini menceritakan tentang ketidaktahuan dan kelalaian seorang anak kecil bernama David di pulau fiktif bernama Triloka. Pulau Triloka dihuni oleh makhluk-makhluk mitologi seperti Barong dan Rangda. Namun, Barong dan Rangda berbaur dengan masyarakat dengan cara berubah menjadi anjing (Barong) dan kucing (Rangda). David tidak sengaja mengusik Rangda dengan cara memakan sesembahannya. Hal ini membuat Rangda memancing David ke dalam Goa yang berbahaya. Dalam upaya menyelamatkan David, Barong berusaha untuk mengalahkan Rangda di dalam Goa Rangda.

#### **Konsep Karya**

Barong dan Rangda merupakan makhluk mitologi Bali yang melambangkan perkelahian abadi antara roh kebajikan dan roh jahat. Barong adalah makhluk dengan wujud singa berwarna terang sebagai pemimpin dari para roh kebajikan. Ia merupakan malaikat pelindung Pulau Triloka. Sedangkan Rangda merupakan Ratu dari para roh jahat dan seorang janda yang telah menguasai ilmu-ilmu hitam sehingga bentuk tubuhnya berubah drastis menjadi manusia raksasa dengan kuku-kukunya yang panjang. Rangda memiliki sifat agresif dan teritorial. Barong dan Rangda akan selalu berkelahi ketika bertemu, menyebabkan beberapa luka cakaran Rangda di kaki Barong.

## Tahapan Kerja



### 1. Pra produksi:

#### a. Ide atau gagasan

##### 1. Barong / Rong

Sebagai pemimpin dari para roh kebajikan, Barong memiliki tugas untuk melindungi manusia dari ancaman atau bahaya di Pulau Triloka terutama

ancaman dari Rangda. Sehingga dalam Desa Triloka, Barong dikenal sebagai malaikat pelindung warga sekitar. Sebagai malaikat pelindung Desa Triloka, sifat yang dimiliki oleh Barong dalam film pendek animasi "Triloka Island" adalah sifat berani, ramah dan ceria terhadap semua orang terutama kepada orang-orang berhati murni. Karakteristik tokoh Barong disusun oleh penulis dalam bentuk 3-Dimensional Character di tabel 1.

Tabel 3.1. 3-Dimensional Barong

<b>Fisiologi</b>	<b>Psikologi</b>	<b>Sosiologi</b>
Umur: 5 tahun (fisik Anjing)	Ambisi: Melindungi siapapun dari roh-roh jahat	Kelas mitologi: Kelas atas, ciptaan para Dewa
Jenis Kelamin: Laki-laki	Keputusan: Ketidakseimbangan roh baik dan jahat	Tempat Tinggal: Desa Triloka
Tinggi (Anjing): 85 cm	Sifat: Aktif, berani, ramah, ceria.	Kehidupan rumah tangga: Sering bermain dengan anak-anak di Pulau Triloka dan berkunjung ke rumah Pak Pandu
Tinggi (Singa): 250 cm		
Spesies: Anjing Kintamani / Singa (Makhluk Mitologi)		

Penulis melakukan observasi budaya di Pulau Bali dan mencari studi literatur untuk membantu perancangan desain tokoh Barong. Berdasarkan hasil observasi dan studi literatur yang dikumpulkan pada Bab 2.2.1., Barong memiliki wujud singa raksasa yang dibalut dengan rambut berwarna putih. Pada gambar 3.1. merupakan beberapa kompilasi foto dan ilustrasi yang dijadikan moodboard untuk merancang tokoh Barong dalam wujud singa.



Gambar 3.1. Moodboard Barong

(Dokumentasi pribadi)

Wujud Barong yang besar seperti singa raksasa dapat menghambat aktivitas warga sekitar sehingga ia harus berubah wujud menjadi makhluk hidup yang lebih sederhana untuk berbaur dengan warga desa. Barong memiliki tugas untuk menjaga desa dari bahaya sehingga wujud yang dibutuhkan Barong adalah wujud yang mempermudah Barong untuk melindungi warga secara proaktif. Perannya sebagai pelindung dengan sifatnya yang ramah memiliki kemiripan dengan sifat seekor anjing penjaga. Walaupun singa memiliki keterkaitan erat dengan kucing, sifat kucing cenderung lebih pasif dalam berinteraksi dengan warga sehingga sifat ini berkontradiksi dengan sifat Barong yang melindungi warga secara proaktif.

Beberapa anjing ras yang menjadi konsiderasi penulis adalah anjing Belgian Malinois, German Shepherd, Kintamani. Namun anjing Belgian Malinois dan German Shepherd tidak memiliki keterkaitan dengan Budaya Bali. Berbeda dengan Anjing Kintamani yang merupakan maskot dari Kabupaten Bangli, Bali (bab 2.3). Anjing kintamani merupakan anjing ras asal Kintamani, Bali yang terkenal dengan sifatnya yang berani, waspada, dan tangkas (bab 2.3.). Sifatnya yang ramah dan ceria divisualisasikan melalui warna rambutnya yaitu putih dengan semburat kuning.



Gambar 3.2. Moodboard Rong  
(Dokumentasi pribadi)

Oleh karena itu, Anjing Kintamani dijadikan sebagai wujud Barong saat berbaur dengan warga Desa Triloka. Gambar 3.2. merupakan moodboard wujud anjing tokoh Barong dalam film pendek animasi "Triloka Island". Moodboard pada gambar 3.2. terdapat kompilasi foto anjing kintamani, ilustrasi referensi karakteristik tokoh, dan contoh tokoh anjing dalam film/series animasi seperti Krypto dari series Krypto the Superdog (2005) dan Bolt dari film Bolt (2008).

Barong dikenal sebagai Rong dalam wujud anjingnya oleh warga Desa Triloka. Nama Rong diambil dari 4 huruf dari belakangnya Barong.

## 2. Rangda / Rang

Rangda merupakan seorang penyihir janda dengan kekuatan ilmu hitam yang sangat kuat sehingga ia dilihat sebagai Ratu Iblis dari para roh jahat. Namun sebagai Ratu, Rangda hanya meminta untuk dihormati oleh penduduk Desa Triloka. Jika ada yang melakukan hal yang tidak hormat di daerahnya, maka Rangda tidak akan segan untuk memakan bahkan membunuh mereka. Sifat Rangda bertolak-belakang dengan Barong yang memiliki sifat ramah kepada semua orang. Berdasarkan dari cerita Calon Arang, Rangda memiliki sifat yang peduli kepada kaumnya yaitu leak (bab 2.2.2). Sehingga ia sangat teritorial dan tidak suka diganggu oleh orang lain.

Rangda hidup dalam sebuah gua di Gunung Triloka, tempat dimana kekuatannya paling berpengaruh. Jika tidak ada sesembahan yang ditawarkan

kepadanya, Rangda memancing beberapa anak kecil ke dalam guanya untuk dimakan. Penulis menyusun karakteristik Rangda dalam sebuah tabel 3-Dimensional character untuk membantu proses perancangan desain tokoh Rangda.

Tabel 3.2. 3-Dimensional Rangda

<b>Fisiologi</b>	<b>Psikologi</b>	<b>Sosiologi</b>
Umur: 5 tahun (fisik kucing)	Ambisi: Dihormati dan dihargai oleh semua warga	Kelas mitologi: Kelas atas, kekuatan dari Dewi Durga
Jenis Kelamin: Perempuan	Keputusan: Kemusnahan kaumnya	Tempat Tinggal: Gua Rangda di Gunung Triloka
Tinggi (Kucing): 25 cm	Sifat: Agresif, teritorial, licik	Kehidupan rumah tangga: Sering memancing anak-anak kecil ke dalam guanya untuk dimakan
Tinggi (Raksasa): 265 cm		
Spesies: Kucing Bali / Mahluk Mitologi		

Berdasarkan tabel 3.2. penulis menyusun kompilasi gambar yang dapat mendukung proses perancangan desain tokoh Rangda. Kumpulan gambar yang dikompilasi pada Gambar 3.3 merupakan gabungan dari keseluruhan konsep visual Rangda sebagai penyihir raksasa di dalam Gua Rangda.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.3. Moodboard Rangda  
(Dokumentasi pribadi)

Rangda berusaha untuk memikat perhatian anak kecil dengan cara berubah wujud menjadi makhluk hidup yang familiar di mata anak-anak. Wujud pertama yang di konsiderasi oleh penulis adalah batu pahatan seperti pada cerita Suzume (2022) pada gambar 3.4. Namun, batu pahatan tidak dapat mendeskripsikan sifat dari tokoh Rangda secara jelas dan kurang bisa menarik perhatian anak-anak. Sehingga penulis mencari makhluk hidup lainnya yang dapat memancing perhatian anak-anak khususnya anak lelaki.



Gambar 3.4. Batu pahatan Daijin  
(Suzume, 2022)

Makhluk hidup yang menarik perhatian sebagian besar anak lelaki adalah kumbang. Walaupun menarik perhatian, namun tidak ada kumbang khas dari Bali atau yang memiliki keterkaitan dengan sifat dan ciri khas Rangda. Karena Rangda merupakan musuh abadi Barong yang mengambil wujud anjing di karya film animasi "Triloka Island", penulis memilih wujud kucing

kepada Rangda. Seperti anjing kintamani, terdapat kucing ciri khas Bali yaitu Kucing Bali. Kucing Bali memiliki ciri khas yang menyerupai Kucing Siam namun memiliki rambut yang lebih tebal (bab 2.3.2). Berikut adalah moodboard Kucing Bali.



Gambar 3.5. Moodboard Rangka wujud kucing  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada karya film animasi pendek "Triloka Island", Rangda dapat berubah wujud menjadi seekor kucing bali. Kucing Bali memiliki warna rambut campuran dari putih kekuningan dan coklat pada telinga, kaki, dan ekornya. Kumpulan gambar kucing ras Siam beserta dengan contoh tokoh dalam film animasi digunakan pada Moodboard sebagai referensi ras Kucing Bali. Hal ini dikarenakan Kucing Bali merupakan hasil perkembangan dari Kucing Siam (bab 2.3.2).

Status Rangda sebagai pemimpin divisualisasikan melalui pola di mukanya yang berbentuk mahkota. Sama seperti Barong, Rangda berburu di wilayah Desa Triloka untuk mencari mangsa untuk kaumnya. Kadang ia memakan sesembahan yang diletakan di depan patung Rangda daripada mencari anak kecil untuk dimakan bersama kaumnya.

Penduduk Pulau Triloka memanggil ia Rang ketika dalam wujud kucingnya. Hal ini dikarenakan warna matanya dan pola mahkota di wajahnya yang serupa dengan Rangda. Sehingga penduduk desa mengambil 4 huruf terdepan dari kata Rangda sebagai nama panggilannya.

b. Observasi

1. Barong / Rong

a. Acuan 3-Dimensional Barong

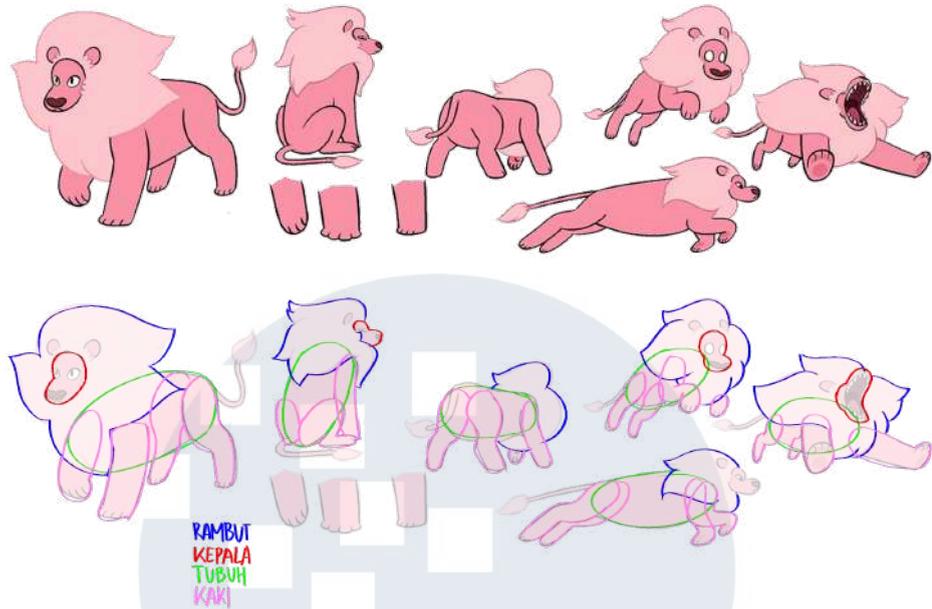
Berdasarkan bab 2.2.1. Barong mengambil wujud singa dalam mitologi Bali dan merupakan pemimpin dari segala roh baik. Ia memiliki tugas untuk melindungi warga di Pulau Triloka tanpa diskriminasi. Sifat kepemimpinan dan sifatnya yang bertanggung jawab mengacu pada sifat Mufasa (Lion King, 1994). Mufasa merupakan tokoh singa dengan rasa tanggung jawab dan sifat kepemimpinan yang tinggi. Sifat-sifatnya yang diimplementasikan dalam tokoh Barong adalah sifat berani dan setia. Barong dan Mufasa memiliki keyakinan inti yang sama yaitu keseimbangan alam. Namun, Barong lebih fokus dalam menjaga keseimbangan antara perilaku baik dan buruk. Berikut merupakan tabel 3-Dimensional dari karakteristik Mufasa yang diambil untuk dijadikan referensi karakteristik tokoh Barong.

Tabel 3.3. 3-Dimensional Mufasa yang diterapkan pada Barong

<b>Fisiologi</b>	<b>Psikologi</b>	<b>Sosiologi</b>
Jenis Kelamin: Laki-laki	Prinsip: Keseimbangan alam harus dijaga dan setiap makhluk memiliki peran dalam menjaga keharmonisan lingkungan.	Kelas: Kelas atas - Raja di Pride Land
Spesies: Singa	Sifat/Sikap: Kepemimpinan, berani, bertanggung jawab, dan setia	Peran Sosial: Raja atau pemimpin

Beberapa kepribadian Barong memiliki sifat-sifat yang sama dengan Krypto (Krypto The Superdog, 2005) yaitu setia, berani, cerdas, dan tidak egois. Barong sering menempatkan kebutuhan orang lain daripada kebutuhannya sendiri. Sifat Barong yang ramah dan mudah untuk didekati merupakan salah satu sifat Krypto yang diterapkan dalam tokoh Barong.

b. Acuan Bentuk Barong



Gambar 3.6. Observasi bentuk Lion  
(Steven Universe, 2013)

Bentuk wujud Singa Barong mengacu pada tokoh Lion dari series animasi Steven Universe, 2013. Lion dan Barong memiliki tugas dan tanggung jawab yang sama, yaitu menjadi malaikat pelindung. Berdasarkan desain tokoh Lion, mayoritas bentuk yang digunakan adalah lingkaran dan banyak menggunakan garis yang melengkung. Pada bab 2. 1. 2, lingkaran menunjukkan sifat yang lucu, menyenangkan dan ramah. Bentuk rambut Lion yang dapat menjadi acuan untuk rambut Barong karena bentuknya yang sederhana sehingga mempermudah proses animasi.

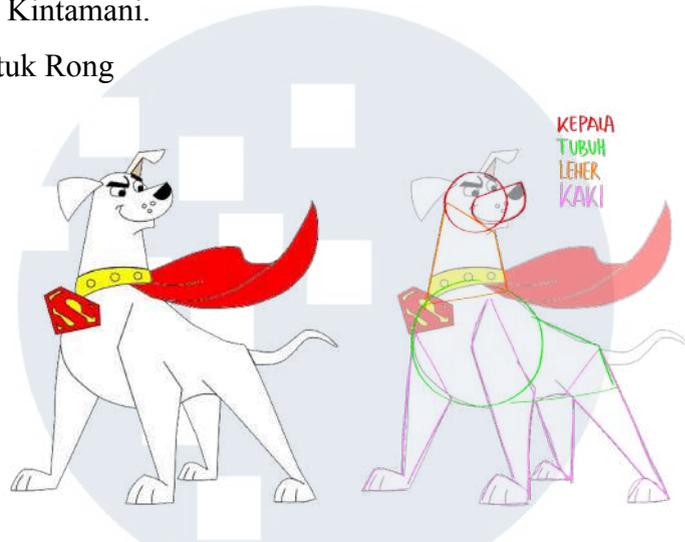


Gambar 3.7. Observasi bentuk ekor dan telinga Anjing Kintamani  
(balisafarimarinepark.com)

Bentuk ekor Barong diambil dari bentuk ekor anjing kintamani yang melingkar seperti huruf C. Ekornya digambarkan seperti ekor Anjing Kintamani untuk menyesuaikan dengan wujudnya saat menjadi anjing sehingga penonton dapat mengidentifikasi Barong baik dalam wujud

spiritualnya (singa) maupun wujudnya saat menjadi anjing. Bentuk telinga Anjing Kintamani yang berdiri menjadi salah satu ciri khas Anjing Kintamani. Karena spesies samaran Barong dalam film animasi pendek "Triloka Island" adalah Anjing Kintamani, dalam desain tokoh Rong membutuhkan bentuk telinga yang berdiri dan juga ekor yang melengkung dari Anjing Kintamani.

c. Acuan Bentuk Rong



Gambar 3.8. Observasi bentuk Krypto  
(Krypto The Superdog, 2005)

Bentuk Rong diambil dari bentuk tubuh Krypto yang memiliki karakteristik psikologi yang sama. Gabungan bentuk lingkaran dan persegi pada tubuh Krypto memberikan kesan kuat dan ramah pada tokoh. Bentuk persegi dengan garis lurus yang tegas diterapkan pada bentuk leher, tubuh, kaki, dan sedikit pada bagian kepala. Kepala Krypto yang berbentuk lingkaran memberikan kesan yang positif dan menyenangkan pada tokoh.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

#### d. Acuan Warna Barong



Gambar 3.9. Observasi warna Barong

([www.tripadvisor.com](http://www.tripadvisor.com))

Berdasarkan gambar 3.9., warna Barong terdiri dari warna kuning, merah, coklat tua, dan putih-krem. Warna kuning pada mahkota Barong menandakan Warna kuning pada mahkota Barong melambangkan kebijaksanaan, kekayaan, dan kesaktian dalam budaya Bali. Warna ini sering dikaitkan dengan matahari, melambangkan energi positif, kehidupan, dan perlindungan. Pada Barong, warna merah pada wajahnya menonjolkan karakteristik Barong sebagai pelindung yang tangguh dan pemberani, siap melawan kejahatan dan melindungi masyarakat. Warna merah juga melambangkan aspek dinamis dari kehidupan dan pertarungan yang berlangsung antara kebaikan (Barong) dan kejahatan (Rangda).

Warna hitam pada Barong mencerminkan sifatnya sebagai makhluk pelindung yang memiliki kekuatan magis untuk melawan kejahatan, seperti Rangda. Warna ini juga mengingatkan pada keseimbangan antara terang dan gelap, di mana Barong membawa elemen kebaikan namun juga memiliki pemahaman tentang sisi gelap untuk menghadapinya. Sedangkan Warna putih-krem pada Barong melambangkan kemurnian, kesucian, dan ketenangan. Dalam budaya Bali, warna putih sering dikaitkan dengan hal-hal suci dan spiritual, menandakan niat yang murni dan perlindungan yang penuh berkah.

e. Acuan Warna Rong

Krypto pada gambar 3.8. merupakan salah satu acuan warna rambut Rong. Rambut putih Krypto berwarna putih yang bermakna kebaikan merupakan alasan utama mengapa Rong berwarna putih. Oleh karena itu, penulis menganalisis warna Anjing Kintamani berwarna putih untuk menyesuaikan dengan makna warna putih pada Krypto.



Gambar 3.10. Observasi warna Anjing Kintamani  
(balisafarimarinepark.com)

Warna rambut Anjing Kintamani sebagian besar berwarna putih dengan warna kuning. Berdasarkan gambar 3.10., warna anjing kintamani berwarna putih kekuningan dengan warna oranye akibat pantulan cahaya dari lingkungan sekitarnya. Warna oranye terlihat sangat jelas pada bagian telinga Anjing Kintamani. Oleh karena itu dasar warna Rong akan menggunakan putih kekuningan dengan warna oranye.

2. Rangda / Rang

a. Acuan 3-Dimensional Rangda

Dalam aspek Psikologi, Rangda memiliki kemiripan dengan sifat Death dari Puss in Boots: The Last Wish (2022) yang ingin membunuh Puss karena tidak menghargai kehidupan yang ia miliki. Rangda dan Death juga cukup cerdas dalam menghadapi lawannya. Namun Rangda lebih cenderung licik dan tersembunyi daripada tindakan Death yang menghadapi lawannya secara langsung dengan penuh intimidasi. Sifat tersebut terlihat pada adegan bar pada gambar 3.11..



Gambar 3.11. Adegan bar Death bertemu dengan Puss  
(*Puss in Boots: The Last Wish*, 2022)

Death menghadapi Puss secara agresif untuk memberitahu Puss secara non-verbal bahwa konsekuensi atas sifatnya Puss yang meremehkan kematian. Perilaku Death yang agresif memperlihatkan prinsipnya sebagai representatif kematian yaitu sifat yang tidak pilih kasih jika ada yang meremehkan atau tidak menghormati keberadaannya. Death tidak suka jika ada yang meremehkan kematian, maka ini merupakan salah satu bentuk keputusasaannya. Keputusan Death adalah hilangnya rasa hormat makhluk hidup pada kematian.

Posisi Death pada cerita memiliki kesamaan dengan posisi Rangda pada cerita. Pada cerita “Triloka Island”, Rangda menganggap David tidak menghormati Rangda yang merupakan seorang Ratu Iblis. Rasa kurang hormat David membuat Rangda beranggapan bahwa manusia perlahan mulai tidak menghormatinya. Maka sifat Rangda dalam menghadapi David secara agresif di dalam Gua Rangda.

Tabel 3.4. Psikologi dan Sosiologi Death yang diterapkan pada Rangda

Psikologi	Sosiologi
Prinsip: Tidak pilih kasih jika ada yang meremehkan atau tidak menghormati keberadaannya dan semua orang yang berbuat salah harus dihukum dengan sangat tegas	Peran Sosial: Representatif hal negatif yang menjaga keseimbangan alam (kematian)
Keputusan: Hilangnya rasa hormat	

mahluk hidup kepadanya.	
-------------------------	--

Sifat licik Rangda lebih mendekati dengan sifat licik Daijin dari Suzume (2022). Hal ini dapat dilihat dari serangkaian adegan saat Suzume berusaha menutup pintu-pintu yang menyebabkan musibah. Daijin sengaja memancing Suzume untuk menutup pintu-pintu tersebut dengan kecerdasannya demi mencapai tujuannya. Daijin bersifat licik dengan menggunakan sifatnya yang menggemaskan dan tidak mudah untuk ditebak. Sifat licik yang memancing seseorang untuk tujuannya sendiri merupakan salah satu sifat Rangda saat memancing anak-anak untuk masuk ke dalam guanya.

b. Acuan Bentuk Rangda



Gambar 3.12. Analisis bentuk rambut dan jubah Sarah Ravencroft  
(*Scooby-Doo! and the Witch's Ghost*, 1999)

Bentuk rambut dan jubah Rangda menggunakan bentuk rambut dan jubah Sarah Ravencroft. Ia merupakan seorang penyihir jahat dengan rambut yang relatif panjang. Rambutnya bervolume dan berantakan mencerminkan karakternya yang liar dan tidak biasa. Pada gambar 3.3., Rangda memiliki rambut panjang berwarna putih yang berantakan. Rambut panjang Rangda yang berantakan dapat divisualisasikan menggunakan bentuk dasar dari rambut Sarah. Bentuk segitiga pada jubah Sarah juga menjadi acuan untuk jubah Rangda karena bentuk segitiga sering dihubungkan dengan tokoh-tokoh antagonis yang jahat.

### c. Acuan Bentuk Rang



Gambar 3.13. Analisis bentuk Daijin

(Suzume, 2022)

Wujud kucing Rangda diambil dari bentuk Daijin pada gambar 3.13.. Bentuk wajah Daijin yang melingkar namun memiliki aspek segitiga karena rambut pipinya merupakan gabungan dari sifat menggemaskan dan ciri khas dari tokoh jahat. Minimnya bentuk segitiga membuat tokoh Daijin menjadi sosok yang polos namun memiliki maksud tersembunyi atau misterius. Bentuk tubuh, ekor, dan kakinya sebagian besar menggunakan bentuk yang melingkar untuk menunjukkan sisinya yang lucu.

### d. Acuan Warna Rangda



Gambar 3.14. Stranger Basil

(Omori, 2020)

Wujud mistis Rangda hanya dapat terlihat dalam Gua Rangda karena Rangda terhubung erat dengan kejahatan dan kegelapan. Oleh karena itu, penerapan warna tokoh Rangda adalah menggunakan warna hitam putih dengan artstyle sketsa seperti pada gambar 3.14.. Penerapan warna difokuskan pada

penempatan warna putih pada bagian tubuh yang berwarna putih seperti gigi dan mata. Namun warna hitam dan putih tidak cukup untuk mendeskripsikan karakteristik Rangda. Oleh karena itu, Death pada gambar 3.15. digunakan sebagai acuan warna Rangda.



Gambar 3.15. Analisis warna Death  
(Puss in Boots: The Last Wish, 2022)

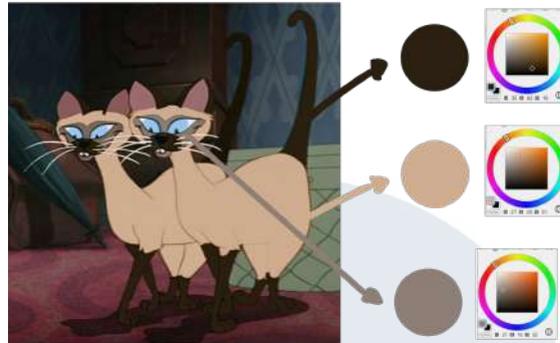
Warna Death terdiri dari warna hitam, putih, dan merah. Hitam pada Death melambangkan kematian. Sedangkan putih adalah warna yang kontras dengan hitam, menciptakan dualitas dan memberikan kedalaman pada karakter Death. Merah pada mata Death memberikan sosok yang bahaya pada tokoh. Warna mata Rangda (gambar 3.16.) juga terdiri dari warna hitam dan merah seperti mata Death. Namun terdapat tambahan warna krem dalam *hue* oranye.



Gambar 3.16. Observasi warna mata Rangda  
(<https://e-katalog.lkpp.go.id/katalog/produk/detail/76137691>)

Berdasarkan Moodboard Rangda (Gambar 3.3.), Lidah Rangda menggunakan warna merah. Karena lidah Rangda digunakan sebagai alat untuk menangkap anak-anak dan merupakan salah satu ciri khas Rangda, lidah Rangda diwarnai

dengan warna merah pekat untuk menarik perhatian dan memberikan kesan bahaya kepada penonton.



Gambar 3.17. Analisis warna Si dan Am  
(Lady and The Tramp, 1955)

Kucing Bali yang merupakan wujud samaran dari Rangda memiliki hubungan erat dengan kucing ras Siam. Maka acuan warna Rang adalah tokoh Si dan Am dari film Lady and The Tramp (1995). Warna pada pola di wajahnya menggunakan warna coklat dengan saturasi yang rendah sehingga tidak terlalu kontras dengan warna rambutnya yang putih-krem. Pada telinga, mulut, kaki, dan ekor digunakan warna hitam-coklat.

c. Eksperimen Bentuk dan Teknis

1. Barong / Rong



Gambar 3.18. Alternatif Desain Barong  
(Dokumentasi pribadi)

Terdapat 6 variasi alternatif desain Barong pada gambar 3.18.. Setiap variasi memiliki bentuk tubuh yang sama namun memiliki warna yang berbeda beda.

Variasi pertama memiliki warna dominan hitam-ungu sebagai kontras dengan warna rambut Rangda yang putih, tetapi warna yang dominan hitam tidak dapat melambangkan Barong sebagai pemimpin dari roh baik. Sifatnya yang ramah dan cerah tidak terlihat pada variasi pertama karena didominasi dengan warna hitam-ungu yang mistis dan gelap.

Maka pada variasi kedua, Barong diwarnai kuning untuk mencerminkan sifatnya yang ceria tanpa menghilangkan warna hitam-ungu untuk menjaga sosok mistisnya. Empat variasi lainnya menggunakan warna putih-krem sebagai warna yang dominan seperti pada analisis warna Barong (Gambar 3.9.). Warna merah diterapkan pada wajah Barong dan aksesoris mahkota Barong sebagai makna tangguh dan berani.



Gambar 3.19. Alternatif Desain Rong  
(Dokumentasi pribadi)

Sebelum menentukan spesies anjing kintamani, penulis mengeksplorasi beberapa spesies lain yang juga dikenal sebagai anjing penjaga. Salah satunya adalah spesies Belgian Malinois. Belgian Malinois memiliki berbagai macam pola pada warna rambutnya. Oleh karena itu, pada Gambar 3.18. terdapat 3 variasi warna dari desain tokoh Rong. Pada gambar 3.19., kesamaan antara 3 variasi Rong adalah warnanya yang menggunakan warna coklat, kuning, dan putih-krem. Warna coklat merupakan warna yang sering ditemui pada wajah Belgian Malinois. Oleh karena itu, ketiga variasi Rong memiliki pola berwarna coklat pada wajahnya.

## 2. Rangda / Rang



Gambar 3.20. Alternatif desain Rangda  
(Dokumentasi pribadi)

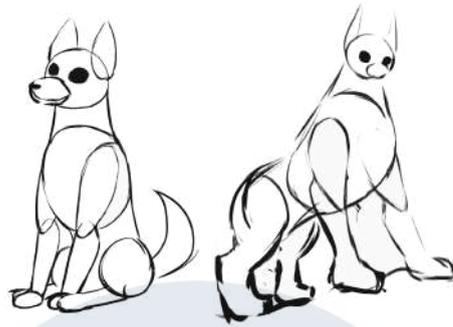
Sebelum membuat Rangda versi hitam putih, desain tokoh Rangda diwarnai dengan warna putih, merah, kuning, dan hitam-ungu. Terdapat tiga intensitas warna putih yang berbeda pada warna rambut Rangda untuk menentukan warna seberapa tinggi kontras yang dibutuhkan antara warna jubahnya dengan rambutnya. Warna merah terlihat pada kuku Rangda alternatif pertama dan terakhir. Pada alternatif pertama hanya ada pada dibawah kuku Rangda, namun pada alternatif ketiga lebih terlihat warna merah.



Gambar 3.21. Sketsa alternatif desain Rangda dalam wujud patung  
(Dokumentasi pribadi)

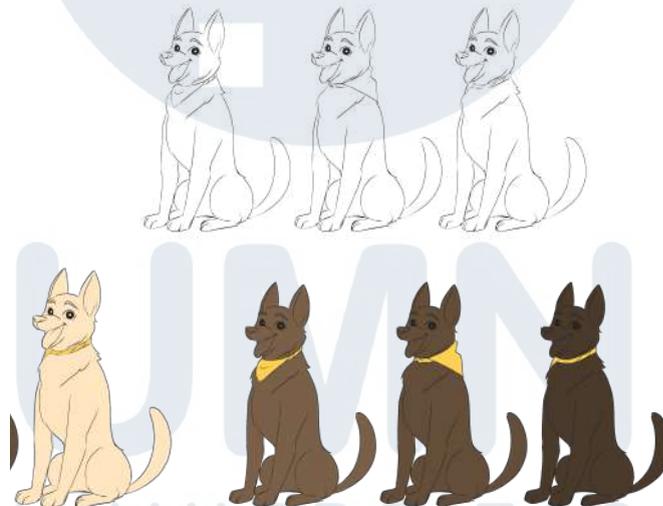
Sedangkan wujud samaran Rangda pada gambar 3.21. merupakan alternatif bentuk Rangda dengan wujud patung. Pada sketsa tersebut, bentuk dasar yang digunakan adalah bentuk segitiga dengan garis yang melengkung. Namun wujud samaran Rangda diganti menjadi Kucing Bali pada saat memulai produksi.

2. Produksi:
  - a. Barong / Rong



Gambar 3.22. Sketsa dasar Rong dan Barong  
(Dokumentasi pribadi)

Berikut merupakan sketsa dasar Rong dan Barong untuk menganalisa bentuk hewan anjing dan singa. Gambar kiri menunjukkan sketsa dasar anjing, sedangkan gambar kanan merupakan sketsa dasar singa. Bentuk telinga singa digambarkan berdiri dengan bentuk segitiga yang lancip menghadap ke atas untuk menyesuaikan dengan bentuk telinga pada wujud anjingnya.



Gambar 3.33. Lining dan warna dasar Rong  
(Dokumentasi pribadi)

Proses perancangan desain tokoh dilanjutkan ke tahap lining dan pemilihan warna dasar Rong. Tiga variasi lining pada gambar 3.33. memiliki perbedaan pada peletakan sarung di leher Rong. Pada tahap pewarnaan, warna coklat pada hue oranye di eksplorasi lagi untuk melihat warna yang sesuai dengan tokoh Rong. Warna putih-krem tetap menjadi pilihan utama untuk warna dasar Rong. Namun, warna coklat akan digunakan sebagai

bentuk gradasi pada ujung telinga Rong. Setelah memilih warna dasar yang sesuai, desain tokoh dilanjutkan oleh Lead Character Designer.



Gambar 3.34. Proses Lining dan warna dasar Rong  
(Dokumentasi pribadi)

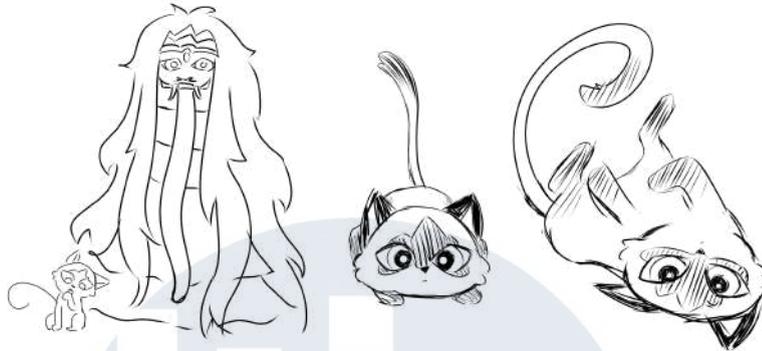
Pada gambar 3.34. terlihat bahwa terdapat 2 variasi dimana ada yang menggunakan ekor ciri khas kintamani dan berdasarkan bentuk ekor Barong. Kaki Barong ada yang tidak menggunakan cakar dengan tujuan desain yang lebih ramah dan mudah didekati. Kendala dalam gambar 3.34. adalah detail gambar yang cukup banyak sehingga akan memperlama proses pengerjaan animasi secara teknis.



Gambar 3.35. Lining dan warna dasar Rong  
(Dokumentasi pribadi)

Maka beberapa detail dihilangkan seperti pada gambar 3.35., kecuali mahkota Barong. Pada desain final, kaki Barong diberikan luka-luka akibat bertarung dengan Rangda dan cakar yang digunakan untuk bertarung. Setelah menentukan desain final, proses perancangan dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu membuat character sheet.

b. Rangda



Gambar 3.36. Sketsa kasar Rangda dan Rang  
(Dokumentasi pribadi)

Tidak seperti perancangan tokoh Barong yang dimulai dari sketsa bentuk dasar, perancangan desain tokoh dasar Rangda dimulai dari sketsa kasar (Gambar 3.36.). Pada gambar 3.35. paling kiri dapat terlihat perbedaan ukuran dari wujud asli Rangda dengan wujud kucingnya. Sketsa-sketsa tersebut untuk memperjelas penempatan warna pada tubuh Rang. Proses selanjutnya adalah pembuatan character sheet Rang oleh Lead Character Designer dengan acuan warna Si dan Am (Lady and The Tramp, 1955) pada gambar 3.17..



Gambar 3.36. Sketsa Rangda  
(Dokumentasi pribadi)

Pada proses perancangan desain Rangda, terdapat 2 variasi yang berbeda dalam panjang kuku dan corak jubah Rangda. Perbedaan detail variasi pada gambar 3.36. dikarenakan pertimbangan teknis animasi. Jubah Rangda yang di kiri jauh lebih mudah untuk dianimasikan, maka penulis melanjutkan

proses perancangan desain Rangda dengan desain jubah tersebut. Namun kuku Rangda yang panjang menggunakan variasi gambar di kanan untuk menyesuaikan dengan deskripsi wujud Rangda (bab 2.3.2.).



Gambar 3.37. Character sheet Rangda dalam Gua  
(Dokumentasi pribadi)

Proses perancangan dilanjutkan dengan membuat gaya desain tokoh Rangda dalam gua menggunakan gaya gambar 3.14.. Pada gambar 3.37. penulis merancang bentuk lingkaran mata Rangda dengan konsep ekspresi dalam Gua Rangda.

3. Pascaproduksi: Penjelasan proses pascaproduksi

Tokoh digunakan dalam pembuatan film animasi pendek "Triloka Island".

