

Perancangan Cerita Dan Karakter 3D Sebagai Pendukung Film Animasi Rongrang

Padma Nyoman Crisnapati

STMIK STIKOM Bali

Jl. Raya Puputan Renon No. 86 Denpasar, Telp +62 (361) 244445

e-mail: crisnapati@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Bali memiliki kebudayaan yang beraneka ragam dan terkenal di seluruh dunia. Salah satu kebudayaan tersebut adalah barong dan rangda. Namun masih banyak yang belum mengetahui mengenai filosofi dan makna yang terkandung di dalamnya. Untuk itu dirasa perlu dirancang sebuah media pengenalan melalui sebuah film animasi yang dikemas secara 3D berjudul 'RongRang'. Dalam perancangan ini, akan difokuskan pada perancangan cerita dan karakter yang dikemas secara 3D. Adapun proses yang akan dilaksanakan pada penelitian ini adalah Pre-production yang mencakup pengembangan ide konsep, storyboard, dan desain karakter barong dan rangda. Target penonton daripada animasi yang dirancang ini adalah anak-anak dengan usia antara 5-14 tahun. Berdasarkan paparan diatas, pada penelitian kali ini penulis tertarik membuat sebuah penelitian berjudul Perancangan Cerita dan Karakter 3d Sebagai Pendukung Film Animasi "Rongrang". Hasil daripada penelitian ini adalah sebuah ide konsep, skenario cerita daripada Barong dan Rangda. Selain itu telah didesain sketsa karakter daripada barong dan rangda dalam bentuk dua dimensi tampak depan, samping dan belakang. Hasil dari penelitian ini akan digunakan untuk membuat penelitian lanjutan mengenai animasi 3D Rongrang.

Kata kunci: animasi, barong, rangda, bali, karakter

Abstract

Bali has a lot of different cultures and well known throughout the world. Barong is one of that culture. But there are still many people who do not know about the philosophy and meaning contained in it. So, it's necessary to design a recognition media through an animated 3D film 'RongRang'. This scheme, will be focused on the design of the 3D story and characters. The process that will be implemented in this study is a pre-production which includes the development of the idea of the concept, storyboard and Barong, Rangda character design. The audience target of this animation are children's between the ages of 5-14 years. Based on the above explanation, in the present study the authors are interested in making a study entitled the 3D Story and Character Design that support "Rongrang" Animation Film. Results of this study is a concept idea, scenario of a Barong and Rangda story. In addition it has designed a character sketch of Barong and Rangda in form of two-dimensional front, side and rear. Results from this study will be used to make advanced research about Rongrang 3D animation.

Keywords: animation, barong, rangda, bali, character

1. Pendahuluan

Seni tari Bali merupakan salah satu warisan seni budaya yang memiliki daya tarik magis sehingga bisa mampu wisatawan dari seluruh penjuru dunia sebagai hiburan dan bahkan tidak sedikit dari wisatawan tertarik mempelajarinya. Seni tari Bali pada umumnya dapat dikategorikan menjadi tiga kelompok, yaitu Wali atau seni tari untuk pertunjukan sakral seperti Tari Sang Hyang Dedari, Tari Sang Hyang Jaran, Tari Rejang, Tari Baris. Bebalih atau seni tari pertunjukan adalah tarian yang digunakan untuk upacara dan juga menyambut tamu seperti Tari Topeng, Tari Gambuh. Balih-balihan atau seni tari untuk hiburan pengunjung seperti Tari Arja, Tari Jaged Bumbung, Drama Gong, Tari Barong, Tari Pendet, Tari Kecak, Calon Arang dan Tari Janger.

Tari Barong Bali merupakan warisan kebudayaan praHindu, yaitu Tarian yang menampilkan Barong berwujud binatang berkaki empat dan Rangda berwujud manusia yang memiliki kekuatan magis. Tari Barong Bali adalah salah satu seni tari yang menarik perhatian wisatawan berkunjung ke Bali.

Pementasan Tari Barong Bali pada umumnya dilaksanakan di dalam panggung atau sanggar di daerah pariwisata Bali [1].

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, masyarakat khususnya di Bali memiliki tingkat kepedulian yang cenderung lemah terhadap warisan budaya yang dimiliki khususnya tari Barong Bali. Mereka lebih memilih mempelajari tarian modern (Modern Dance) dan musik modern [2]. Dari wawancara terhadap beberapa mahasiswa dan masyarakat, kebanyakan dari mereka hanya mengetahui Barong dan Rangda secara umum saja, pada kenyataannya Barong dan Rangda memiliki sejarah dan makna yang lebih mendalam. Hanya beberapa saja yang mengetahui secara mendalam karena mengeluti seni tari ini. Ini membuktikan lemahnya kepedulian masyarakat terhadap warisan budaya khususnya Barong dan Rangda.

Di sisi lain teknologi menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya minat masyarakat khususnya remaja untuk turut melestarikan warisan budaya yang ada. Hal ini harus ditekankan agar kemajuan teknologi tidak menurunkan minat para remaja atau anak muda kehilangan jati diri mereka, melainkan memanfaatkan teknologi dalam pelestarian warisan budaya bangsa.

Pada dasarnya teknologi dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam berbagai macam tujuan, salah satunya untuk melestarikan warisan kebudayaan. Pelestarian kebudayaan bangsa dapat pula diupayakan dengan bantuan teknologi. Perkembangan Teknologi yang cukup pesat saat ini adalah teknologi animasi yang mampu menyajikan cerita dan informasi kepada masyarakat dengan lebih menarik. Dengan membuat dan menampilkan informasi berupa film animasi 3D dari Barong dan Rangda Bali tersebut diharapkan dapat menjadi sebuah media pengenalan yang lebih interaktif dan menarik. Remaja dan generasi muda akan lebih tertarik dengan apa yang ditampilkan melalui teknologi animasi tersebut karena memiliki tampilan yang lebih menarik dibandingkan dengan mempelajari dari buku-buku kebudayaan biasa yang ada.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Animasi

Animation adalah “illusion of motion” yang dibuat dari image statis yang ditampilkan secara berurutan. Pada video atau film, animasi merancu pada teknik dimana setiap frame dalam film dibuat secara terpisah. Frame bisa dihasilkan dari komputer, dari fotografi atau dari gambar lukisan. Ketika frame-frame tersebut digabungkan, maka terdapat ilusi perubahan gambar, sesuai dengan teori yang disebut dengan “persistence of vision”[8]. Adapun animasi dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

2.1.1 Animasi Cell

Kata cel berasal dari kata “celluloid” yang merupakan materi yang digunakan untuk membuat film gambar bergerak pada tahun-tahun awal animasi[8]. Animasi cel biasanya merupakan lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal. Masing-masing sel merupakan bagian yang terpisah, misalnya antara obyek dengan latar belakangnya, sehingga dapat saling bergerak mandiri. Misalnya seorang animator akan membuat animasi orang berjalan, maka langkah pertama dia akan menggambar latar belakang, kemudian karakter yang akan berjalan di lembar berikutnya, kemudian membuat lembaran yang berisi karakter ketika kaki diangkat, dan akhirnya karakter ketika kaki dilangkahkan.

2.1.2 Animasi Frame

Animasi frame adalah bentuk animasi paling sederhana. Contohnya ketika kita membuat gambar-gambar yang berbedabeda gerakannya pada sebuah tepian buku kemudian kita buka buku tersebut dengan menggunakan jempol secara cepat maka gambar akan kelihatan bergerak. Dalam sebuah film, serangkaian frame bergerak dengan kecepatan minimal 24 frame per detik agar tidak terjadi jitter.

2.1.3 Animasi Sprite

Pada animasi sprite, gambar digerakkan dengan latar belakang yang diam. Sprite adalah bagian dari animasi yang bergerak secara mandiri, seperti misalnya: burung terbang, planet yang berotasi, bola memantul, ataupun logo yang berputar. Dalam animasi sprite yang dapat kita edit adalah animasi dari layar yang mengandung sprite, kita tidak dapat mengedit bagian dalam yang ditampilkan oleh layar untuk masing-masing frame seperti pada animasi frame.

2.2 Blender

Blender adalah salah satu software open source yang digunakan untuk membuat konten multimedia khususnya 3Dimensi, ada beberapa kelebihan yang dimiliki Blender dibandingkan software sejenis. Open Source Blender merupakan salah satu software open source, dimana kita bisa bebas memodifikasi source codenya untuk keperluan pribadi maupun komersial, asal tidak melanggar GNU General Public License yang digunakan Blender. Multi Platform Karena sifatnya yang open source, Blender tersedia untuk berbagai macam operasi sistem seperti Linux, Mac dan Windows. Sehingga file

yang dibuat menggunakan Blender versi Linux tak akan berubah ketika dibuka di Blender versi Mac maupun Windows. Update Dengan status yang Open Source, Blender bisa dikembangkan oleh siapapun. Sehingga update software ini jauh lebih cepat dibandingkan software sejenis lainnya. Bahkan dalam hitungan jam, terkadang software ini sudah ada update annya. Update an tersebut tak tersedia di situs resmi blender.org melainkan di graphicall.org. Blender merupakan sebuah software yang Gratis Blender gratis bukan karena tidak laku, melainkan karena luar biasanya fitur yang mungkin tak dapat dibeli dengan uang, selain itu dengan digratiskannya software ini, siapapun bisa berpartisipasi dalam mengembangkannya untuk menjadi lebih baik. Gratisnya Blender mendunia bukan seperti 3DMAX/ Lainnya yang di Indonesia. Tak perlu membayar untuk mendapatkan cap LEGAL. Karena Blender GRATIS dan LEGAL. Blender memiliki fitur yang lebih lengkap dari software 3D lainnya. Coba cari software 3D selain Blender yang di dalamnya tersedia fitur Video editing, Game Engine, Node Compositing, Sculpting. Blender relatif ringan jika dibandingkan software sejenis. Hal ini terbuti dengan sistem minimal untuk menjalankan Blender. Hanya dengan RAM 512 dan prosesor Pentium 4 / sepantaran dan VGA on board, Blender sudah dapat berjalan dengan baik namun tidak bisa digunakan secara maksimal. Misal untuk membuat highpolly akan sedikit lebih lambat. Tidak perlu membayar untuk bergabung dengan komunitas Blender yang sudah tersebar di dunia. Dari newbie sampai dengan advance terbuka untuk menerima masukan dari siapapun, selain itu mereka juga saling berbagi tutorial dan file secara terbuka. Salah satu contoh nyatanya adalah OPEN MOVIE garapan Blender Institute.

2.3 Barong dan Rangda

Kata barong pada kamus Bahasa Bali menyamakan barong itu dengan arti “berwujud binatang simbol kebaikan”. Dalam hal ini penekanannya ditujukan pada arti yang mengkhusus yakni Barong Ket atau Ketket, sebenarnya masih ada banyak jenis barong lainnya. Secara etimologi, kata barong berasal dari sangsekerta yaitu kata b(h)arwang yang didalam bahasa Indonesia atau bahasa Melayu sejajar dengan kata beruang yaitu nama seekor binatang yang hidup di Benua Asia, Amerika dan Eropa, berbulu tebal dan hitam ekor pendek. Di Indonesia binatang ini hidup di Sumatra dan Kalimantan, sedangkan di Bali beruang hampir tidak pernah kita lihat dan jumpai[6]. Terdapat 15 jenis barong yang ada di Bali. Dalam perancangan ini akan dibuat satu objek Barong Bali yaitu Barong Ket.



Gambar 1. Barong Bali

Rangda seperti yang dikenal oleh seluruh Umat Hindu di Bali, merupakan satu sosok makhluk yang menyeramkan, digambarkan sebagai seorang wanita dengan rambut panjang yang acak-acakan serta memiliki kuku, lidah, dan payudara yang panjang. Wajahnya menakutkan dan memiliki gigi yang tajam. Namun sesungguhnya kata Rangda menurut Etimologinya, berasal dari Bahasa Jawa Kuno yaitu dari kata Randa yang berarti Janda. Rangda adalah sebutan janda dari golongan Tri Wangsa, yaitu Waisya, Ksatria dan Brahmana. Sedangkan dari golongan Sudra disebut Balu dan kata Balu apabila dierjemahkan dalam Bahasa Bali halusny adalah Rangda[6].



Gambar 2. Rangda Bali

Dalam perkembangannya, istilah Rangda untuk janda sangat jarang kita dengar, karena dikhawatirkan menimbulkan kesan tidak enak mengingat wujud Rangda yang 'aeng' (seram) dan menakutkan, serta identik dengan orang yang mempunyai ilmu kiri (pengiwa). Dengan kata lain, ada kesan rasa takut, tersinggung dan malu apabila dikatakan bisa neluh nerangjana (ngeleak). Dalam perwujudannya secara fisik, sosok sejenis Rangda ada pula yang dikenal dengan nama varian lain seperti Rarung dan Celuluk. Dalam lakon Calonarang, dua sosok Rarung dan Celuluk ini digambarkan sebagai antek-anteknya Rangda yang dalam budaya Bali bukan merupakan sosok yang disakralkan[1]. Pada perancangan animasi ini akan dibuat satu karakter Rangda Bali.

2.4 Barong Ket

Barong berasal dari kata bahruang yang merupakan nama sejenis binatang dan sangat populer di Bali. Pengertian ini tampak begitu populer, padahal jika kita simak secara bersama binatang sejenis bahruang tidak pernah kita temukan hidup di Bali. Penulis Bali tidak tahu menahu akan nama yang telah sedemikian populer di Bali ini [5]. Bila ditinjau dari terminologi Barong, arti Barong secara Nominatif bersal dari sejenis binatang beruang dst. Arti riil adalah personifikasi atau wujud penyelamat dan seni spektakuler/sekuler. Pada jaman kerajaan Bali, kalau terjadi wabah maut (gering agung) barong akan diarak keluar mengusir roh – roh jahat. Sedangkan barong berasal dari bahasa kawi. Ba (h) rwang selanjutnya berarti beruang mengalami metatetis atau sandi barwang menjadi Barong[5]. Jika ditinjau dari etimologi katanya bersal dari bahasa sanskerta b (h) arwang. Dalam hal ini kata barong bervariasi dengan kata barwang menjai baruang, yang bersinonim dengan kata beer yang berarti beruang (Dr. R. Goris) [5]. Beberapa jenis Barong yang dikenal atau populer di kalangan Umat Hindu Bali ada Barong Ket atau Ketet (mengambil rupa singa), Barong Bangkung (mengambil rupa Celeng atau Babi, biasanya digunakan pula untuk tradisi ngelawang), Barong Macan (mengambil rupa Harimau), Barong Brutuk (mengambil rupa Lembu, biasanya ditarikan di daerah Trunyan) dan ada juga Barong Kadingkling atau yang dikenal pula dengan Barong Blasblasan (mengambil rupa wayang wong). Dua jenis Barong yang disebutkan terakhir bisa dikatakan sangat jarang kita temui dalam kegiatan adat sehari-hari. Dari beberapa jenis Barong diatas, salah satunya Barong Ket atau Barong Keket (hal ini tergantung dari kebiasaan setempat) adalah tari Barong yang paling banyak terdapat di Bali dan paling sering dipentaskan serta memiliki pebendaharaan gerak tari yang lengkap. Dari wujudnya, Barong Ket ini merupakan perpaduan antara singa, macan, sapi atau boma. Badan Barong ini dihiasi dengan ukiran-ukiran dibuat dari kulit, ditempel kaca cermin yang berkilauan dan bulunya dibuat dari perasok (serat dari daun sejenis tanaman mirip pandan), ijuk atau ada pula dari bulu burung gagak. Untuk menarikannya Barong Ket ini, diusung oleh dua orang yang disebut dengan juru saluk atau juru Bapang, yang mana salah satu penari bagian kepala dan yang satunya lagi di bagian pantat dan ekor. Tari Barong ini melukiskan tentang pertarungan kebajikan (dharma) dan keburukan (adharma) yang merupakan dua sifat berlawanan yang disebut dengan rwabineda. Barong Ket ini, merupakan Barong yang amat populer di Bali Selatan dan tengah, termasuk daerah Badung, Gianyar, Klungkung dan Tabanan [5].

2.5 Asal – Usul Barong Ket

Barong Ket dianggap sebagai manifestasi dari banaspati raja atau raja hutan. Orang Bali menganggap seekor singa sebagai raja hutan yang paling dasyat. Konsep yang sama juga terdapat di India, Cina, dan Indonesia. Di Jawa, figur Barong Ket seperti di Bali disebut Barong Singa, dan Reog Ponorogo. Jika diteliti secara mendalam mengenai ikonografinya, memang bentuk dasar dari topeng Kala itu ialah muka singa. Di India penggambaran ini disebut Shimamukha, atau Khirtimukha. Dalam hal ini singa dipilih sebagai figur Barong adalah karena singa memiliki kemampuan untuk menghancurkan kekuatan jahat. Di Bali Barong Ket dianggap sebagai simbol kebaikan. Dalam pentas tari Barong di Bali, figur Barong Ket dijadikan simbol kemenangan dan Rangda merupakan simbol pihak yang kalah. Namun di luar konteks seni pegelaran, kedua figur itu duduk sejajar sebagai pelindung masyarakat. Barong menurut I Made Bandem, adalah topeng yang berwujud binatang, mitologi yang memiliki kekuatan gaib dan dijadikan pelindung masyarakat Bali. Dilihat dari ikonografi topeng-topeng Barong yang ada di Bali, nampak adanya perpaduan antara kebudayaan Bali Kuna dengan kebudayaan Hindu, khususnya kebudayaan Hindu yang bercorak Budha. Topeng-topeng Barong seperti itu terdapat pula di negara-negara penganut agama Budha seperti Jepang dan Cina. Di Cina, tradisi mengenai kepercayaan terhadap naga yang dianggap memiliki kekuatan gaib sudah tua umurnya. Contoh, naga-naga dalam kebudayaan Zaman Batu Baru (Neolithic) dilukis pada vas-vas bunga dan diukir pada batu giok. Pada Zaman Perunggu (Bronze Age) di Cina, naga-naga diasosiasikan dengan kekuatan dan manifestasi alam semesta, seperti angin, kilat dan petir. Masih menurut I Made Bandem, ada versi lain mengenai munculnya Barong di Bali. Banyak para sarjana memastikan bahwa asal mula Barong adalah tari singa

Cina yang muncul selama dinasti Tang (abad ke 7-10) dan menyebar ke berbagai negara bagian di Asia Timur. Nampaknya pertunjukan tari singa ini pada awalnya merupakan suatu bentuk pengganti dan pertunjukan singa asli oleh para penghibur keliling profesional (sirkus) yang tampil di setiap pasar malam atau festival musiman. Bila dihubungkan dengan Sang Budha, tari singa Cina memiliki konotasi sebagai pengusir bala yang hidup sampai masa sekarang. Dilihat dan fungsinya Barong-Barong di Bali juga melakukan perjalanan ke luar desanya, berkeliling mengunjungi desa-desa lain, mengadakan pementasan di jalan raya atau dirumah orang secara profesional, memungut uang untuk kepentingan kesejahteraan sekaa (group/kelompok) yang disebut ngelawang. Barong Ket yang keberadaannya tidak asing lagi bagi masyarakat Bali. Kabarnya ngelawang ini bertujuan untuk mengusir roh jahat yang berkeliaran di desa setempat, menyucikan desa hingga sebagai antisipasi pertama ketika desa diserang wabah penyakit. Ngelawang Barong merupakan tradisi masyarakat Bali yang biasanya digelar menjelang perayaan Hari Raya Kuningan. Namun anak-anak sekolah kerap memanfaatkannya untuk mencari uang tambahan. Ngelawang memiliki makna melanglang lingkungan. Pada awalnya ngelawang adalah sebuah ritus sakral magis yang disangga oleh psiko-religi yang kuat. Benda-benda keramat seperti Barong dan Rangda, misalnya, diusung ke luar pura berkeliling di lingkungan banjar atau desa yang dimaknai sebagai bentuk perlindungan secara niskala kepada seluruh masyarakat. Kehadiran benda-benda yang disucikan itu ditunggu dan disongsong dengan takzim oleh komunitasnya. Penduduk yang dapat memungut bulu-bulu Barong atau Rangda yang tercecer, dengan penuh keyakinan, menjadikannya obat mujarab atau jimat bertuah. Tradisi ngelawang dalam konteks sakral magis sebagai persembahan penolak bala itu juga bermakna sama pada pentas ngelawang Galungan. Namun dalam perjalanannya, masyarakat Bali yang kreatif tak hanya ngelawang mengusung benda-benda sakral namun dibuat tiruannya untuk disajikan sebagai ngelawang tontonan. Itu merupakan sedikit dari asal muasal dan fungsi dari ngelawang. Anak-anak di Kabupaten Tabanan, Bali, memiliki kegiatan unik yang mendatangkan uang untuk mengisi libur sekolah mereka. Mereka mengamen, namun dengan menggunakan alat-alat musik tradisional dan sejenis barongsai yang kerap disebut Ngelawang Barong. Hampir sebagian anak-anak sekolah di Tabanan, Kerambitan, Bali, selama liburan galungan dan kuningan, memanfaatkan hari-harinya untuk mencari tambahan jajan dengan mengamen keliling. Uniknya kegiatan mengamen yang mereka lakukan, tidak menggunakan alat musik gitar, melainkan musik tradisional khas Bali, berupa seperangkat gamelan sederhana, yang terdiri dari kendang, kecek, kempul, serta beberapa perangkat tambahan lain dan barong[5].

2.6 Bentuk Barong Ket

Kini tibalah kita membicarakan bentuk dari Barong Ket. Bentuk Barong Ket umumnya seperti apa yang kita lihat keseharian. Bentuk Barong Ket ini merupakan perpaduan antara singa, macan, sapi atau boma. Badan Barong ini dihiasi dengan ukiran-ukiran dibuat dari kulit, ditempel kaca cermin yang berkilauan dan bulunya dibuat dari perasok (serat dari daun sejenis tanaman mirip pandan), ijuk atau ada pula dari bulu burung gagak serta janggutnya biasanya terbuat dari rambut manusia [5]. Barong Ket memiliki gigi yang runcing – runcing, memiliki kumis dan berbulu lebat, hal ini diasosiasikan dari kombinasi antara macan, singa ataupun sapi[5]. Barong Ket dianggap sebagai manifestasi dari banaspati raja atau raja hutan. Orang Bali menganggap seekor singa sebagai raja hutan yang paling dasyat. Konsep yang sama juga terdapat di India, Cina, dan Indonesia. Di Jawa, figur Barong Ket seperti di Bali disebut Barong Singa, dan Reog Ponorogo. Jika diteliti secara mendalam mengenai ikonografinya, memang bentuk dasar dari topeng Kala itu ialah muka singa. Di India penggambaran ini disebut Shimamukha, atau Khirtimukha. Dalam hal ini singa dipilih sebagai figur Barong adalah karena singa memiliki kemampuan untuk menghancurkan kekuatan jahat. Di Bali Barong Ket dianggap sebagai simbol kebaikan. Dalam pementasan tari Barong di Bali, figur Barong Ket dijadikan simbol kemenangan dan Rangda merupakan simbol pihak yang kalah[5]. Namun di luar konteks seni pegelaran, kedua figur itu duduk sejajar sebagai pelindung masyarakat.

2.7 Fungsi Barong Ket

Segala sesuatu yang manusia ciptakan, oleh cipta, rasa dan karyanya hingga menjadi benda seni dan mengalami sakralisasi, seperti halnya Barong Ket ini tentu memiliki suatu fungsi. Secara umum Barong Ket mungkin hanya berfungsi sebagai bebalihan atau pertunjukan hal ini sesuai dengan teori asal mula yaitu teori play instinct diatas. Seperti yang kita ketahui, Bali adalah obyek wisata yang sudah terkenal diberbagai belahan dunia. Tak heran jika banyak wisatawan datang berbondong – bondong untuk berkunjung ke Bali. Sehingga tidak jarang pementasan Barong Ket hanya sebagai sebuah pertunjukan belaka untuk menghibur para wisatawan sekaligus berfungsi untuk memperkenalkan kebudayaan Barong yang berada di Bali [5]. Namun jika ditinjau dari segi sakralisasi, jelas Barong Ket ini berfungsi sebagai pelindung, dengan wujud mengusir roh jahat pada proses ngelawang. Sesuai dengan makna dari wujud

Barong Ket sebagai simbol kebajikan yang memiliki kekuatan white magic yang mengalahkan kejahatan (rangda) black magic. Kekuatan white magic ini dipusatkan pada punggung (mukanya), khususnya pada matanya, gigi atau janggutnya[5]. Fungsi lain, jika sebuah desa diserang wabah kematian massal, maka pemangku Barong itu dengan cepat merendam janggut dengan secangkir air bersih, kemudian air suci ini dipergunakan sebagai obat untuk menyelamatkan masyarakat tersebut. Di banjar Kebon (Singapadu) konon ada barong yang mengeluarkan minyak dari matanya dan minyak ini telah menyembuhkan penyakit kudis (koreng) yang menyerang anak kampung tersebut[5]. Namun di Tabanan misalnya dalam masa – masa grubug mereka tidak mengeluarkan benda seni untuk mengusir roh – roh jahat. Barong Ket tetap tersimpan rapat agar jauh dari kekotoran masyarakat (sebel) akibat kematian masal [5]. Karena setiap desa memiliki kebudayaan, tradisi yang berbeda – beda. Jadi sebuah suatu yang wajar jika fungsi Barong Ket di masing – masing daerah memiliki fungsi yang berbeda, hal ini disesuaikan dengan Desa, kala dan patranya.

2.8 Makna Barong Ket

Makna dari keberadaan Barong Ket ini diambil dari keberadaan dua sifat yang bertolak belakang yang berada pada setiap makhluk. Dua sifat ini sering kita sebut sebagai *Rwabineda*. Dari keberadaan Barong Ket inilah untuk menggambarkan tentang dualisme tersebut, yang dimana kebajikan (dharma),(Barong) akan selalu menang di dunia ini dan mengalahkan kejahatan (rangda). Barong Ket dianggap sebagai simbol kebaikan. Dalam pementasan tari Barong di Bali, figur Barong Ket dijadikan simbol kemenangan dan Rangda merupakan simbol pihak yang kalah. Namun di luar konteks seni pegelaran, kedua figur itu duduk sejajar sebagai pelindung masyarakat. Dalam pementasan calonarang, Barong dimana Barong bertentangan dengan musuh bebuyutannya rangda, maka Barong Ket disebut dengan banaspatiraja. Dr. R. Goris mengatakan banaspati berarti woud beer atau beruang hutan [5].

3. Metode Penelitian

3.1. Model Konseptual Penelitian

Awal terbentuknya ide dalam perancangan cerita dan karakter 3d sebagai pendukung film animasi “rongrang” ini adalah ketika penulis sedang melihat pertunjukan sendratari barong dan rangda di Bali. Konsep dari film ini adalah urban legend, yakni cerita bertemakan tentang cerita kebudayaan (mitos) yang diwariskan dari jaman ke jaman.

3.2. Sistematika Penelitian

Langkah-langkah pelaksanaan penelitian ini dibagi menjadi beberapa bab, yaitu pendahuluan, tinjauan pustaka, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, hasil yang dicapai, kesimpulan dan saran. Penelitian dilaksanakan dari bulan Juni 2015 s/d Oktober 2015 dengan tempat pelaksanaan di STMIK STIKOM Bali. Pada penelitian ini data yang diperoleh berupa kualitatif dan kuantitatif. Adapun Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi dan angket/kuisisioner. Secara umum proses pembuatan animasi 3D memiliki tiga tahapan, yakni sebelum produksi (pre-production), produksi (production), dan sesudah produksi (postproduction). Pada penelitian ini melalui tahap pre-production, sedangkan tahap produksi dan postproduction akan dilakukan pada penelitian selanjutnya. Pre-Production, tahap ini merupakan tahap awal dalam pembuatan suatu animasi 3D. Tahapan tersebut meliputi: 1) Ide dan Konsep. Proses ini adalah proses pencarian ide dan konsep serta gagasan untuk animasi yang akan dibuat. Ide bisa datang dari berbagai hal, seperti kisah nyata, dongeng, legenda, fantasi/fiksi, dan lain-lain. 2) Skenario/Script. Proses ini adalah proses pembuatan naskah atau alur cerita animasi. Sebuah naskah cerita/script memiliki standar dalam industri animasi. Ide-ide yang dimiliki dituangkan dalam sebuah cerita. Bahan dasar pembuatan naskah adalah dari sinopsis dan character development [7]. 3) Sketsa Model Objek/Karakter. Proses ini adalah proses pembuatan sketsa dasar dari model yang dibuat. Sketsa tersebut akan menjadi dasar panduan bagi modeler untuk membuat model. Akan lebih baik bila sketsa desain terdiri dari komponen gambar yang lengkap, seperti gambar tampak depan, samping kanan-kiri, belakang, dan perspektif sehingga akan memudahkan modeler untuk membuat animasi 3D-nya.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Ide dan Konsep

Berdasarkan analisis dari observasi dan wawancara di lapangan mengenai tari barong, masih terdapat banyak orang yang belum memahami mengenai makna yang terkandung dalam tarian tersebut. Berdasarkan analisis masalah diatas maka ide dan konsep yang dapat diusulkan adalah perancangan cerita dan karakter 3d sebagai pendukung film animasi “rongrang” yang mana dapat menangani permasalahan tersebut diatas.

4.2 Skenario/Script

Berdasarkan ide dan konsep diatas maka dilakukan observasi langsung dengan melihat pertunjukan tari barong yang berlokasi di salah satu sanggar tari di Batubulan Bali. Dari hasil observasi dan wawancara di lapangan maka didapatkan skenario sebagai berikut:

Gending Pembukaan: Barong dan kera sedang berjalan di dalam hutan. Kemudian muncul tiga orang bertopeng (tiga orang yang sedang membuat minuman keras ditengah-tengah hutan, yang mana anaknya telah dimakan oleh Barong. Ketiga orang itu sangat marah dan menyerang Barong).

Babak Pertama : Muncul dua orang pengikut rangda. Dua orang tersebut masuk sambil menari dan sedang mencari pengikut Dewi Kunti yang sedang dalam perjalanan untuk menemui patihnya.

Babak Kedua : Pada babak kedua ini diceritakan pengikut Dewi Kunti tiba di kerajaan patih. Namun tiba-tiba seorang pengikut Rangda berubah rupa menjadi Rangda dan memasukkan roh jahat kepada pengikut Dewi Kunti. Keduanya menemui Patih dan bersama sama menghadap Dewi Kunti.

Babak ketiga : Dewi Kunti dan Sadewa (anaknya) muncul. Dewi Kunti berjanji kepada Rangda menyerahkan Sadewa sebagai korban. Dewi Kunti sebenarnya tidak tega mengorbankan anaknya Sadewa kepada Rangda tetapi Dewi Kunti dirasuki roh jahat yang menyebabkan Dewi Kunti menjadi marah dan berniat mengorbankan anaknya. Dewi Kunti memerintahkan kepada Patihnya untuk membuang sadewa kedalam hutan dan patih inipun tidak luput dari kerasukan roh jahat itu sehingga sang Patih dengan tiada perasaan kemanusiaan menggiring Sadewa kedalam hutan dan mengikatnya didepan Isatana Sang Rangda.

Babak keempat: Dewa Siwa muncul dan memberikan kekebalan terhadap Sadewa. Rangda yang mengetahui hal tersebut marah dan mengoyak dan berniat membunuh Sadewa, namun tidak berhasil. Rangda akhirnya menyerah kalah kepada Sadewa dan memohon untuk diselamatkan agar dengan demikian dia bisa masuk sorga. Permintaan ini dipenuhi oleh Sadewa. Sang Rangda mendapat Sorga.

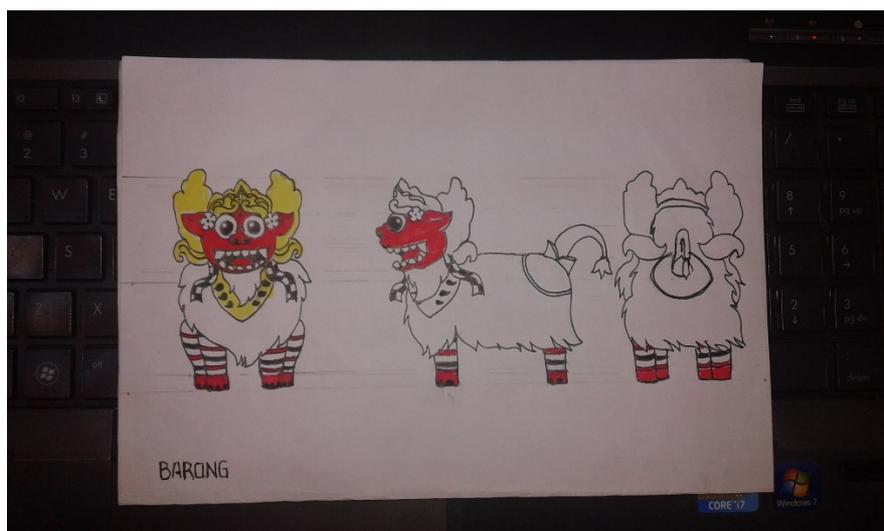
Babak kelima: Merasa iri, Kelika salah seorang pengikut Rangda menghadap kepada Sadewa untuk diselamatkan juga namun ditolak oleh Sadewa. Kelika merasa marah kemudian menyerang Sadewa. Kalika berubah menjadi babi hutan dan dan juga menjadi burung tetapi tetap bisa dikalahkan. Dan akhirnya kalika (Burung) berubah rupa lagi menjadi Rangda. Oleh karena kesaktian Rangda, Sadewa tidak dapat membunuhnya. Sadewa memutuskan untuk berubah menjadi Barong yang sakti. Kesaktian antara Rangda dan Barong sama, maka pertarungan ini tidak ada yang pemenang dan dengan demikian pertarungan dan perkelahian ini berlangsung terus abadi yang disimbolkan dengan Kebaikan melawan Kejahatan. Beberapa saat kemudian mucullah pengikut pengikut Barong dengan bersenjata keris, hendak menolong Barong dalam pertarungan melawan Rangda. Namun tidak berhasil melumpuhkan kesaktian Sang Rangda.

4.3 Sketsa Model Objek/Karakter



Gambar 3. Sketsa Karakter Rangda

Desain karakter rangda ini didasarkan pada citra perwatakan Dewi Durga yang demikian seram. Kehadirannya merupakan aktualisasi rasa magis masyarakat Bali. Desain karakter rangda disesuaikan dengan observasi terhadap pengamatan langsung terhadap tarian barong. Desain yang dibuat disesuaikan dengan target penonton berusia 5-14 tahun. Karakter yang dibuat disesuaikan agar tidak tampak terlalu menyeramkan, namun tidak menghilangkan beberapa karakteristik asli daripada rangda itu sendiri.



Gambar 4. Sketsa Karakter Barong

Bentuk karakter barong disesuaikan dengan bentuk barong yang secara umum dikenal oleh masyarakat, yaitu barong ket. Bentuk karakter barong ket ini merupakan perpaduan antara singa, macan, sapi atau boma. Badan Barong ini dihiasi dengan ukiran-ukiran dibuat dari kulit dan bulunya dibuat dari perasok (serat dari daun sejenis tanaman mirip pandan), ijuk. Desain karakter Barong Ket memiliki gigi yang runcing – runcing dan berbulu lebat, hal ini diasosiasikan dari kombinasi antara macan, singa ataupun sapi.

5. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu “Perancangan Cerita dan Karakter 3d Sebagai Pendukung Film Animasi Rongrang” adapun simpulan yang didapat antara lain. Rancangan skenario film animasi Rongrang pada penelitian ini dituliskan ke dalam lima scene. Masing-masing scene menceritakan sejarah mula sampai dengan akhir daripada cerita tari barong. Desain karakter barong dan rangda disesuaikan dengan bentuk dan filosofi daripada aslinya. Masing-masing Karakter dibuat agar tidak terlalu menyerakan, hal ini disesuaikan dengan target penonton yang berusia 5-14 tahun.

Daftar Pustaka

- [1] Agusherlina, E.D. 2012. “Sejarah Tari Barong Bali”. <http://erinndwiiagusherlina.blogspot.com/2012/11/sejarah-tari-barong.html> (diakses tanggal 20 Nopember 2015)
- [2] Andriyadi, Anggi. 2011. *Augmented Reality With ARToolkit Reality Leaves a lot to Imagine*. Lampung : Augmented Reality Team.
- [3] ISI, Denpasar. 2011. “Dampak Teknologi terhadap minat berkesenian anak muda di Br. Mas Bedulu”. <http://isi-dps.ac.id/blog/dampak-teknologi-terhadap-minat-berkesenian-anak-muda-di-br-mas-bedulu> (diakses tanggal 29 Agustus 2015)
- [4] Poerwandari, E .K. 1998. “Pendekatan kualitatif dalam penelitian Psikologi”, Jakarta : Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi UI.
- [5] Proyek Sasana Budaya Bali. 1975/1976. *Barong Di Bali Ditinjau dari Segi Rituil dan Perkembangannya Sebagai Seni Pertunjukan*. Denpasar : Sasana Budaya Bali
- [6] Segara, N.Y. 2000. “Mengenal Barong dan Rangda”, Surabaya: Paramita.
- [7] Suyanto, M. 2006. “Merancang Film Kartun Kelas Dunia”. Yogyakarta: Andi Offset.
- [8] Webster, Cris. 2005. “Animation: The Mechanics of Motion”. Italy: Elsevier.