

KAJIAN KARAKTER VISUAL NUSANTARA BERNAMA BARONG DAN RANGDA DALAM PENGGALIAN POTENSI IDEATION PRODUK KREATIF

Nadya¹, Joan Milenia Chiktra²

Desain Komunikasi Visual, Universitas Bunda Mulya ¹²

*Correspondence author: Nadya, Nadya.ubm@gmail.com, Tangerang, Indonesia

Abstrak. Produk kreatif Indonesia mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Salah satu pengembangan tersebut adalah berfokus pada produk kekayaan intelektual. Luasnya subsektor industri kreatif di Indonesia, ditambah dengan berkembangnya teknologi informasi telah menciptakan sebuah trend baru berbasis kekayaan intelektual yaitu dengan menggunakan konsep Transmedia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengali potensi karakter dari tokoh mitologi Barong dan Rangda sebagai referensi yang baik dalam pengembangan kekayaan intelektual bertema budaya nusantara dalam bentuk transmedia storytelling dan desain karakter secara visual. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan paradigma konstruktivisme dengan landasan teori semiotik dari Roland Barthes. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi dokumen, obeservasi, dan studi kepustakaan. Teknik analisis dilakukan dengan cara analisa visual bentuk Barong dan Rangda yang dihubungkan dengan pemaknaan denotasi dan konotasi. Hasil yang dicapai adalah terdapat beberapa pertentangan antara pemaknaan denotasi dan konotasi tersebut. Hal ini terjadi karena persepsi dari masyarakat Bali yang cukup kuat dengan kebudayaan dan religius setempat yang menghormati setiap ajaran dan tradisi yang telah dilakukan turun-temurun, hal ini berbeda dengan pandangan umum orang awam. Melalui perbedaan ini, maka terjadilah pergeseran makna denotasi dan konotasi yang cukup kuat.

Kata Kunci: Karakter Visual, Barong, Rangda, Nusantara, Kekayaan Intelektual

Abstract. Indonesian creative products have experienced significant developments. One of these developments is focusing on intellectual property products (IP). The breadth of the creative industry sub-sector in Indonesia, coupled with the development of information technology has created a new trend based on intellectual property, called the Transmedia concept. The purpose of this study is to explore the potential of the characters of the mythological figures of Barong and Rangda as a good reference in the development of IP with the theme of Indonesian culture in the form of transmedia storytelling and visual character design. The method used is descriptive qualitative with constructivism paradigm based on semiotic theory from Roland Barthes. Data collection techniques were carried out through document studies, observations, and literature studies. The analysis technique is using visual analysis which are connected with the meaning of denotation and connotation. The result achieved is that there are some contradictions between the meaning of the denotation and the connotation which is quite strong. This happens because the perception of the Balinese community is quite strong with local culture and religion, and different from the general view of ordinary people.

Keywords: Character design, Barong, Rangda, Nusantara, Intellectual Property

Pendahuluan

Produk kreatif Indonesia mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Salah satu pengembangan tersebut adalah berfokus pada produk kekayaan intelektual (KI). Ekonomi kreatif di Indonesia telah dipetakan ke dalam 15 subsektor Industri Kreatif, yaitu arsitektur, desain, film, video dan fotografi, kerajinan, penerbitan dan percetakan, musik, fesyen, permainan interaktif, periklanan, penelitian dan pengembangan, seni rupa, seni pertunjukan, teknologi informasi, televisi dan radio, dan kuliner. Luasnya subsektor industri kreatif tersebut, ditambah dengan berkembangnya teknologi informasi telah menciptakan sebuah trend baru dalam pengembangan produk berbasis kekayaan intelektual yaitu dengan menggunakan konsep Transmedia.

Transmedia merupakan sebuah proses penyebaran naratif pada sebuah konten ke dalam berbagai media atau produk turunannya seperti komik, televisi, permainan digital (gim), merchandise, dan media lainnya. Berdasarkan data dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, tingkat pertumbuhan pelaku industri kreatif di Indonesia mengalami peningkatan, khususnya pada subsektor industri kreatif yang berpotensi sebagai transmedia, yaitu mengalami pertumbuhan sebesar 0,3 - 2,8% atau sekitar 150.000 pelaku industri kreatif. Dalam penelitian Rikman juga menyimpulkan bahwa IP berbasis transmedia terutama storytelling, memiliki komponen yang dapat diamati, dianalisis, dan digabungkan menjadi sebuah model baru yang dapat digunakan sebagai model konseptual pengembangan IP tersebut. Hal ini yang mendasari penulis untuk memperdalam dan menggali potensi pengembangan IP di Indonesia agar menjadi subsektor yang cukup kuat dan bersaing dalam industri global (Rahmi 2018).

Di Indonesia sendiri merupakan negara dengan keanekaragaman budaya, ras, suku bangsa, kepercayaan, agama, dan Bahasa. Semua keragaman itu tumbuh didukung dengan keragaman hayati dengan kontur wilayah Indonesia berupa kepulauan yang dikenal dengan sebutan nusantara. Dalam kaitannya dengan sejarah di Indonesia, pertemuan-pertemuan dengan kebudayaan luar dan antar wilayah di Indonesia membentuk proses asimilasi kebudayaan sehingga turut menambah ragam jenis kebudayaan nusantara. Salah satu kebudayaan yang cukup melimpah dan dapat menjadi potensi pengembangan kekayaan intelektual transmedia storytelling adalah cerita mitologi nusantara. Sudah cukup banyak penggunaan tokoh dan cerita mitologi nusantara yang dikembangkan para pelaku industri kreatif, seperti tokoh Gatot Kaca dalam pewayangan (Nadya 2019) dan Kadita dalam cerita klasik Nyi Roro Kidul (Alfian and Kusumandyoko 2020) yang dikembangkan dalam permainan digital atau film, dan komik. Meskipun penerapan karakter mitologi Indonesia terus berkembang, penulis melihat penggalian mitologi di wilayah Bali masih belum cukup terangkat. Salah satu cerita dan tokoh mitologi Bali yang sebenarnya cukup terkenal dalam bentuk cerita klasik namun belum dikembangkan secara optimal dalam produk transmedia populer adalah kisah Barong dan Rangda. Hal ini yang menjadi dasar penulis untuk mengkaji cerita dan visualisasi tokoh Barong dan Rangda sehingga dapat menjadi peluang dan pendongkrang pengembangan IP dengan subsektor transmedia bertema budaya dan kearifan lokal nusantara.

Cerita dan Budaya Tokoh Mitologi Barong dan Rangda

Asal usul mengenai Barong dan Rangda sangat luas dan berkaitan dengan kebudayaan serta keagamaan masyarakat Hindu Bali. Sumber yang berkaitan dengan tokoh mitologi tersebut meliputi lontar, cerita rakyat, dan asumsi yang berdasar pada kepercayaan umat Hindu di Bali. Dalam pertunjukan Calonarang hadirnya tokoh Barong dan Rangda sakral mengekspresikan dua makna sekaligus. Pertama, tampilnya kedua tokoh Barong dan Rangda yang sedang menari merupakan peristiwa napak pertiwi yang berarti figur yang sakral turun ke bumi. Barong sebagai figur mistis disakralkan oleh masyarakat dan diyakini memiliki kekuatan

magis melindungi masyarakat dari berbagai mala petaka seperti berjangkitnya wabah penyakit. Sebagai figur kekuatan magis maupun sebagai simbol pelindung masyarakat, tokoh Barong tampil dalam pertunjukan dramatari Calonarang. Sedangkan Rangda merupakan sosok yang dipercaya memiliki pengaruh buruk atau jahat. (Wirawan 2016)

Kisah pertunjukan Calonarang tidak terlepas dari spiritualisasi agama di Bali. Tokoh Barong Ket dan Rangda merupakan perwujudan kebaikan dan kejahatan dalam kehidupan di alam semesta yang abadi. Asal usul dari kedua tokoh tersebut berawal dari konflik antara Paduka Bhatara Siwa Mahadewa dengan istrinya yang tidak ingin menyusui putranya, Ganesa karena merasa kesakitan saat menyusui. Istrinya yang bernama Bhatari Uma tersebut dikutuk menjadi seorang raksasi yang galak, buruk rupa, dan bengis. Kemudian Bhatari Uma akhirnya dilempar ke dunia (marcapada) sebagai penunggu kuburan (setra). Di dunia, Bhatari Uma berubah nama menjadi Dewi Durga lalu menciptakan istananya dan mendalami ilmu Pengiwan, Desti atau Aji wegig yang kemudian lebih terkenal dengan sebutan ilmu pengeleakan (ilmu hitam). Kemudian terdapat kisah seorang anak dari Bhatara Siwa yang awalnya bernama Dewi Krisna yang diusir ke dunia akibat dari belajar ilmu pengeleakan yang mengancam ketentraman surga dan menikah dengan adik raja Erlangga. Dewi Krisna yang kemudian dikenal dengan nama Dayu Pucak Manik. Munculnya Rangda merupakan sosok Dayu Pucak Manik yang belajar ilmu pengeleakan lebih dalam dari Dewi Durga. Dengan adanya Rangda di dunia dan Dewi Durga yang melakukan yoga (anranasika), maka dunia mengalami berbagai musibah dan bencana sehingga mengancam kehidupan makhluk yang ada di dunia. Melihat ancaman tersebut, Sang Hyang Tri Murti yang merupakan tiga mustika Brahmana, turun ke dunia untuk menyelamatkan alam semesta, yaitu Sang Bhatara Brahma turun menjadi "Topeng Bang, Bhatara Wisnu menjelma sebagai "Topeng Telek", dan Bhatara Siwa menjelma menjadi Barong Ket. Melihat dari kisah religius tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa kisah ini merupakan kisah yang memiliki konflik keberlanjutan dari Bhatara Siwa terhadap istrinya dan anaknya hingga menjadi pertempuran abadi diantara mereka. (Segara 2000)

Tokoh Barong Ket dan Rangda dapat dilihat dari perwujudannya dalam topeng dan lakon di setiap seni pertunjukan Calonarang di Bali. Dalam penelitian tesis Dewa Made Karthadinata, cerita tentang Barong dan Rangda ini masih ada kemungkinan bahwa terdapat asimilasi budaya antara Jawa, Bali, bahkan negara Tiongkok. Menurut Karthadinata (2006), Barong kemungkinan berasal dari Bali namun beberapa anasir/budaya dari luar diambil untuk menyempurnakan citra artistik dari tokoh-tokoh tersebut. Topeng Barong Ket dan Rangda memiliki ciri khas, baik bentuk dan warnanya yang diwariskan turun-temurun hingga sekarang. Bentuk topeng Barong umumnya merupakan tiruan wajah binatang dan manusia, sedangkan bentuk topeng Rangda menyerupai sosok wajah wanita dan raksasa. Untungnya, bentuk topeng Barong dan Rangda dari sejak dahulu hingga sekarang masih sama, ada kecenderungan bahwa bentuknya tidak berubah sejak awal diciptakan. Hal ini memudahkan peneliti untuk menganalisa citra visual dan makna simbol yang terkandung di dalamnya.

Pandangan Masyarakat terhadap Barong dan Rangda

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa narasumber terkait makna spiritualis Barong dan Rangda dalam wujud topeng dan perlengkapan tariannya, jika dilihat dari sisi tujuannya, terdapat dua jenis topeng Barong dan Rangda, yaitu tipe sakral dan Profan. Pengertian istilah sakral dan profan adalah pemahaman tentang makna kehidupan yang berbeda atau heterogen (Eliade 2002). Pengertian dari sakral adalah sesuatu yang memiliki pemaknaan suci dan cenderung ke arah religius. Sedangkan profan adalah sesuatu yang biasa dan tidak mengandung nilai suci di dalamnya.

Oleh karena itu, maka dalam pembuatan hingga tariannya, jika Barong dan Rangda ditujukan untuk upacara adat dan religius, maka disebut Barong dan Rangda sakral. Dalam pembuatannya pun mengalami proses sakralisasi yang cukup penting dan suci. Apabila ditujukan

untuk hiburan semata, maka tarian dan pembuatannya disebut sebagai Barong dan Rangda Profan. Masyarakat awam umumnya jika tidak terjun ke dalam proses ini, maka jarang mengetahui bahwa terdapat dua proses yang berbeda dari hasil budaya tersebut.



Gbr 1. Bentuk Visual Barong (kiri) dan Rangda (kanan) (sumber: pribadi, 2021)

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan paradigma konstruktivisme, yaitu sebuah kerja kognitif individu untuk menafsirkan realitas melalui relasi sosial antara individu dengan lingkungannya. Pengamatan dilakukan secara alamiah, dalam keseharian atau kebiasaan obyek penelitian supaya peneliti juga dapat memahami bagaimana pelaku komunikasi menciptakan dan mengelola konten informasi sesuai target audiens. Dalam penelitian ini, perancangan berfokus pada pembahasan secara konstruktif mengenai kajian cerita dan visual dengan penyelarasan data informasi yang sesuai dengan topik yang diangkat.

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan model analisis semiotik Roland Barthes, dengan cara mengidentifikasi petanda dan penanda dalam tokoh mitologi Barong dan Rangda. Kajian symbol dipertajam dengan empat ekstraksi penting yaitu bentuk ekspresif, kognitif, evaluatif, dan konstruktif (Triguna 2000). Untuk signifikasi tahap satu, yaitu denotasi (makna sebenarnya atau realitas eksternal) dengan menggunakan metode studi dokumentasi dan observasi, identifikasi petanda dan penanda dalam tokoh mitologi Barong dan Rangda. Sedangkan sebagai signifikasi tahap dua, yaitu konotasi (perasaan, emosi) dengan menggunakan metode analisis deskriptif, Melakukan identifikasi pemahaman konotasi dalam aspek denotasi yaitu mitos dengan studi literatur, wawancara, dan observasi, Menjelaskan pemaknaan berdasarkan unsur visual yang muncul dalam tokoh tersebut dengan studi literatur dan observasi, Menarik kesimpulan sebagai bentuk pemahaman dan kajian antara cerita dengan visual karakter tokoh mitologi Barong dan Rangda. Kemudian memberikan saran sebagai pedoman dalam mengembangkan tokoh tersebut ke dalam konsep ideation kreatif berupa transmedia. (Wibowo 2013)

Penelitian ini menggunakan berbagai teknik pengumpulan data meliputi teknik studi dokumen, observasi, wawancara, dan studi kepustakaan. Studi dokumen dilakukan dengan mengumpulkan berbagai bentuk dokumentasi baik video, cerita, gambar dari obyek penelitian yaitu tokoh mitologi Barong dan Rangda dalam bentuk petanda dan penanda sebagai bahan analisis semiotika. Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan dengan panca indera untuk menemukan unsur representasi terhadap obyek yang diteliti. Untuk wawancara akan dilakukan kepada para pembuat Barong dan Rangda, Penari Barong dan Rangda, hingga tokoh penting yang berhubungan dengan penelitian baik dalam bidang religious hingga ahli symbol dan budaya. Lalu studi kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data penunjang dan teori

yang berhubungan dengan topik yang diteliti dalam hal ini adalah teori semiotika serta perancangan cerita dan konsep visual karakter.

Hasil dan Pembahasan

Informasi Narasumber

Berikut ini daftar narasumber yang berhasil diwawancarai dengan informasi yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Narasumber dan Penjelasan singkat

No	Nama	Lokasi Wawancara	Hasil Wawancara
1	Bapak Cokorda Putra, ST., M.Si	Puri Singapadu, Sukawati, Gianyar, Bali	Penghubung narasumber Penjelasan Tokoh Barong dan Rangda secara spiritualis
2	Bapak Cokorda Raka Tisnu	Puri Singapadu, Sukawati, Gianyar, Bali	Bagian-bagian dari Barong Ket dan Rangda Proses pembuatan topeng Barong dan Rangda secara Sakral
3	Bapak I Made Redha	Toko Redha, Sukawati, Gianyar, Bali	Bagian-bagian dari Barong Ket dan Rangda Proses pembuatan topeng Barong dan Rangda secara Profan
4	Prof. Dr. Ida Bagus Gde Yudha Triguna, MS	Gedong Tiga Wartam, Bali	Metode analisis simbol dengan 4 ekstraksi penting yaitu: Ekspresif, Kognitif, Evaluatif, dan Konstruktif. Sejarah perkembangan budaya Bali: cerita dan tarian Barong dan Rangda.

Sumber: Pribadi, 2021

Jenis Barong

Barong adalah karakter dalam mitologi Bali, sedangkan di Jawa disebut Barongan. Di pulau Bali setiap bagian pulau Bali mempunyai roh pelindung untuk tanah dan hutannya masing-masing. Setiap Barong dari yang mewakili daerah tertentu digambarkan sebagai hewan yang berbeda. Ada babi hutan, harimau, ular atau naga, dan singa. Bentuk Barong sebagai singa sangatlah populer dan berasal dari Gianyar. (Segara 2000)

Di setiap daerah persebaran kebudayaan Hindu-Jawa, bahkan luar negeri terdapat berbagai jenis barong dan memiliki ciri serta kisah cerita yang berbeda-beda. Berikut ini beberapa bentuk Barong tradisional dari berbagai wilayah, yang dikemas dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Bentuk dan Jenis Barong

No	Nama	Asal	Ciri Visual
1	Barong Ket	Bali	Gigi taring tajam. Mata bulat besar. Bentuknya tidak menyerupai manusia tapi gabungan dari singa, beruang, sapi, macan, naga. Telinganya besar lancip. Kulit berwarna merah. Mahkota besar menutupi kepala. Berkaki 4 dengan lubang hidung besar dan berjenggot hitam
2	Barong Bangkal	Bali	Gigi tajam, mata bulat besar, lubang hidung besar. Mahkota berbentuk melingkar diatas kepala. Telinga besar. Ada rambut berwarna hitam diatas kepala Kulit berwarna hitam dan berukuran lebih kecil dari barong ket
3	Barong Landung	Bali, Pinggan	Menyerupai manusia bertelinga besar (mirip ondel-ondel khas Betawi). Boneka laki-laki bernama Jero Gede dengan taring tajam dan kulit berwarna hitam. Sedangkan yang wanita bernama Jero Luh, berkulit putih mata sipit (seperti orang Tionghoa)
4	Barong Macan	Bali	Sekilas mirip Barong Ket namun lebih ke bentuk harimau/macan. Pada badan dan wajahnya terdapat motif loreng dan mata melotot lebar dan bulat. berkumis dan jenggot. Bergigi tajam. Bertelinga besar dan lebih bulat dibanding Barong Ket. Memiliki Mahkota mirip Barong Ket.
5	Barong Gajah	Bali (Gianyar, Badung, Tapanan)	Berbentuk gajah dengan taringnya tajam. Berwarna abu-abu dan memiliki mahkota dan mata besar melotot
6	Barong Asu	Bali, Tabanan dan Badung	Berbentuk Anjing. Merupakan barong yang amat angker dan memiliki mahkota. Berkuping membulat
7	Barong Brutuk	Bali (Desa Trunyan)	Bentuknya sederhana dengan mata lebar bulat melotot. Mulut terbuka dan tersenyum menyeringai. Sekilas terlihat seperti topeng berambut lebat dan berbeda dari barong pada umumnya.
8	Barong Nongnongkling	Bali	Topeng yang digunakan mirip dengan Barong Ket. Sekilas terlihat seperti topeng dan bukan barong. Mata besar bulat melotot dengan telinga besar, kulit merah, dan taring tajam
9	Barong Sapi	Bali	Menyerupai sapi jantan yang memiliki mahkota. Mata bulat besar melotot
10	Barongan Blora	Jawa tengah	Berbentuk lebih realistis menyerupai macan asli dibanding barong bali dan memiliki taring panjang. Memiliki rambut diatas kepala dan hiasan anting-anting besar
11	Reog Ponorogo	Jawa Timur	Kepalanya lebih besar daripada Barong Blora dan memiliki rambut-rambut di sekitar kepala. Bertaringnya tajam seperti macan yang terlihat realistis dengan mulutnya besar menganga
12	Barongsai Dinasti Tang	China	Mata melotot bulat besar. Lubang hidung besar dan bulat dengan telinga besar dan memiliki gigi yang rata. Bersurai dan berbulu disekitar bibir dan mata

Sumber: Wirawan, 2019



Gbr 2. Berbagai Visual Bentuk Barong Dengan Urutan Sesuai Tabel 2. (sumber: internet, 2020)

Dalam penelitian ini difokuskan pada cerita Calonarang, sehingga tokoh Barong yang diteliti bernama Barong Ket, yaitu tokoh raja dari roh-roh serta melambangkan kebaikan. Ia merupakan musuh abadi Rangda dalam mitologi Bali. Barong Ket dipercaya merupakan titisan dari Banas Pati Rajah dan menjadi roh yang mendampingi seorang anak dalam hidupnya. Banas Pati Rajah dipercayai sebagai roh yang menggerakkan Barong. Sebagai roh pelindung, Barong sering ditampilkan sebagai seekor singa. Sendra tari tradisional di Bali yang menggambarkan pertempuran antara Barong dan Rangda sangatlah terkenal dan sering dipertunjukkan sebagai atraksi wisata dalam konteks Profan.

Barong Ket

Berikut ini penjelasan mengenai ciri fisik dan warna serta istilah dalam topeng Barong Ket, yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Bagian dan Penjelasan Barong Ket

No.	Nama Bagian Tubuh	Keterangan
1.	Tapel	Tapel, merupakan bagian dasar kepala Barong. Terdiri dari tiga warna dasar (Nasarin), yaitu warna putih, merah, dan hitam.
2.	Badong	merupakan bagian aksesoris pada leher atau kalung dari Barong.
3.	Bangkiang/pinggang	Merupakan bagian pinggang Barong yang berbentuk melengkung ke bawah. Tulang rusuk disebut Jajar Padi.
4.	Sekar Taji	Merupakan mahkota Barong.
5.	Ikut/Ekor	Merupakan bagian ekor Barong dengan bulu diujungnya yang ditutupi dengan Guak/perisai Ikut.
6.	Garuda Mungkur	Merupakan mahkota belakang Barong sebagai pelindung bagian belakang.
7.	Pepayasan	Merupakan semua unsur hias pada Barong, atau jubah pelindung Barong.

Sumber: Pribadi (2021), Sudiksa et al (2016)



Gbr 3. Berbagai Ciri Visual Bentuk Barong Ket Dengan Urutan Sesuai Tabel 3.
 Sumber: Pribadi (2021), Sudiksa et al (2016)

Analisis Visual Bentuk Barong Ket

Ciri-ciri fisik pada Barong Ket dibagi menjadi beberapa bagian anatomi penting dalam desain karakter dan hal ini dapat merepresentasikan sifatnya (Fathoni, Kartika, and Lubis 2018), yaitu bentuk wajah, alis mata, hidung, bibir, dahi, serta garis wajah. Sedangkan menurut pandangan Tillman (2011) analisis karakter dapat berfokus pada bentuk wajah sebagai representasi sifat karakter tersebut. Makna Denotasi dihubungkan pada bentuk visual karakter dan bagaimana bentuk tersebut dirasakan seutuhnya dari hasil citra visual, sedangkan makna konotasi dihubungkan pada arti simbol-simbol tokoh Barong dan Rangda dalam kebudayaan Bali (Wirawan 2016).

Tabel 4. Analisis Visual Barong ket

No.	Ciri Fisik	Penjelasan	Makna Denotasi	Makna Konotasi
1	Bentuk Wajah	Bentuk wajah barong lebih lebar dari Rangda dan cenderung berbentuk persegi panjang membulat.	Sosok yang jujur, dapat dipercaya, baik, stabil Menyerupai singa	Kestabilan dalam mempertahankan dan membela yang baik. Penyerapan hal buruk dan damai. Sosok gaib yang tidak bisa disamakan dengan binatang di bumi.

2	Bentuk Mata	Bulat melotot dengan warna dominan merah	Agresif, Tak kenal ampun, tak kenal menyerah, teliti memperhatikan gerak gerak musuh	Kemahakuasaan. Dapat melihat jauh dan dekat. Kewaspadaan dan kepekaan.
3	Bentuk Mulut dan Gigi	Gigi taring atas menonjol, gigi yang lain rata	Buas, siap bertarung, berbahaya.	Hawa nafsu yang dapat dikendalikan.
4	Garis Wajah	Garis wajah cenderung melengkung dan tidak tajam.	Tampak seperti karakter yang tegas namun bersahabat.	Rindu bertemu saktinya (pasangan) dan menetralsir kekuatan Rangda.

Sumber: Pribadi (2021)

Rangda

Dalam penelitian tesis Dewa Made Karthadinata, menjelaskan sosok Rangda yang berarti janda yaitu nama lain Calonarang, seorang janda dari desa Girah (Dirah) yang mempraktikkan ilmu hitam (pengeleakan). Ia juga disebut Randaning Dirah dan wujud mukanya berupa sebuah topeng yang sangat menakutkan. Taringnya mencuat ke luar, mata melotot, lidah menjulur ke bawah, dan rambutnya lebat memanjang. Topeng Rangda ini dapat dipakai untuk menokohkan watak yang angker, sakti, dan jahat. (Karthadinata 2006) Berikut ini ciri-ciri Rangda, yaitu sebagai berikut:

1. Rambut berwarna putih panjang dan terkesan tidak rapi.
2. Lidah panjang menjulur keluar, terkadang dibuat motif api.
3. Terlihat menggunakan mahkota namun sebenarnya Rangda tidak menggunakan mahkota melainkan kobaran api disekitar kepala dan tubuhnya (Redha, 2021).
4. Gigi taring tajam mencuat keluar dan panjang-panjang.
5. Mata melotot dengan tajam.
6. Wajah berwarna merah (Ratu Mas) atau putih (Ratu Ayu).
7. Tubuh lebih menyerupai manusia dibandingkan barong
8. Kuku panjang dan tajam.
9. Terdapat mahkota dan api diatas kepala
10. Jari-jari tangan panjang dan kurus.
11. Payudara panjang menjuntai.



Gbr 4. Bentuk Visual Rangda

Sumber: Pribadi (2021), Sudiksa et al (2016)

Rangda berdasarkan bahasa Jawa Kuno yang berarti janda dari golongan Tri Wangsa (Brahmana, Ksatria, Waisya). Awal mula munculnya Rangda dikisahkan seorang anak dari Bhatara Siwa, bernama Dewi Krisna yang diusir ke dunia fana akibat dari belajar ilmu pengleakan yang mengancam ketentraman surga. Dewi Krisna kemudian menikah dengan adik Raja Erlangga, yang kemudian dikenal dengan nama Dayu Pucak Manik. Merasa diselingkuhi oleh sang suami, maka Dayu Pucak Manik memperdalam ilmu pengleakan dan akhirnya berguru pada Dewi Durga. Ketika sang suami meninggal, Dayu Pucak Manik yang berstatus janda terus memperdalam ilmunya hingga menjadi sosok mengerikan yang dikenal dengan nama Rangda. Dengan adanya Rangda di dunia dan Dewi Durga yang melakukan yoga (anranasika), maka dunia mengalami berbagai musibah dan bencana sehingga mengancam kehidupan makhluk yang ada di dunia.

Analisis Visual Bentuk Rangda

Ciri-ciri fisik pada Rangda juga dibagi menjadi beberapa bagian anatomi penting dalam desain karakter dan hal ini dapat merepresentasikan sifatnya (Fathoni, Kartika, and Lubis 2018), yaitu bentuk wajah, alis mata, hidung, bibir, dahi, serta garis wajah. Makna konotasi dihubungkan pada arti simbol-simbol tokoh Barong dan Rangda dalam kebudayaan Bali (Wirawan 2016) dikuatkan dengan hasil wawancara dengan salah satu penari Rangda bernama Bapak Cokorda Putra, ST., M.Si, yang melengkapi penjelasan esensi ritual dan religius dalam tokoh tersebut.

Tabel 5. Analisis Visual Rangda

No.	Ciri Fisik	Penjelasan	Makna Denotasi	Makna Konotasi
1	Bentuk Wajah	Oval cenderung lancip segitiga ke bawah, tirus memanjang,	Sosok yang kejam, licik, penuh tipu muslihat, tidak bersahabat, agresif, gesit.	Penyerahan diri total.
2	Bentuk Mata	Bulat melotot, berwarna dominan merah dengan pupil hitam besar.	Amarah, bengis, tidak mengenal ampun, terhipnotis/terpengaruh roh jahat.	Kerinduan yang dalam dari Sakti untuk segera Bersatu dengan Siwa.
3	Bentuk Mulut dan Gigi	Mulut menyeringai, gusi atas menonjol, gigi taring atas mencuat melengkung namun lebih pendek dari gigi taring bawah.	Buas, berbahaya, tajam	Ketajaman Jnana, Budhi dan hati dalam memaknai kehidupan.
4	Garis Wajah	Garis tajam membentuk huruf V.	Tampak seperti karakter yang kejam.	Ketegasan dalam menghalau mara bahaya

Sumber: Pribadi (2021)

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap kedua tokoh baik Barong dan Rangda, dapat terlihat adanya perbedaan bentuk visual antara kedua tokoh tersebut yang merepresentasikan kebaikan, dalam cerita disebut tokoh protagonis, dan kejahatan yang disebut tokoh antagonis.

Melalui analisis dengan pendekatan fisiognomi dan bentuk dasar karakter, penulis dapat menyimpulkan berbagai pemaknaan denotasi yang terkandung dalam bentuk visual karakter Barong dan Rangda. Akan tetapi, bila simbol dan pemaknaan dari visual tersebut dihubungkan dengan makna konotasi yaitu berangkat dari kebudayaan dan spiritual penganut Hindu-Bali, maka terdapat beberapa pertentangan antara pemaknaan denotasi dan pemaknaan konotasi tersebut. Hal ini terjadi karena persepsi dari masyarakat tersebut cukup kuat dengan kebudayaan dan religius setempat yang menghormati setiap ajaran dan tradisi yang telah dilakukan turun-temurun. Melalui perbedaan ini, maka terjadilah pergeseran makna denotasi dan konotasi yang cukup kuat. Pernyataan tersebut juga diperkuat dari kajian mengenai spiritualis umat Hindu dengan representasi dari tokoh Barong dan Rangda yang dikaitkan juga dengan perkembangan kehidupan biologis manusia (kelahiran dan kematian). (Santi 2013)

Berdasarkan temuan penelitian tersebut, maka diharapkan agar pencipta kekayaan intelektual yang mengambil referensi tokoh Barong dan Rangda sebagai upaya pergerakan transmedia agar dapat mempertimbangkan pemaknaan denotasi dan konotasi dari kedua tokoh mitologi tersebut. Hal ini dikarenakan terdapat faktor kebudayaan dan unsur spiritual yang cukup kuat dalam latar cerita dari kedua tokoh tersebut, sehingga diperlukan pemahaman yang cukup mendalam terhadapnya. Penelitian selanjutnya disarankan untuk dapat meneruskan topik ini dengan pengembangan analisis visual dan karakter dengan pendekatan analisis lainnya guna memperkaya referensi dan catatan bagi para pencipta karakter lokal Indonesia. Disarankan juga agar penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan bagi peneliti yang mengambil topik perancangan karakter dengan tokoh Barong dan Rangda.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih sedalam-dalamnya ditujukan kepada:

1. Bapak Cokorda Putra yang telah membantu menghubungkan antar narasumber penting selama proses observasi lapangan sehingga penulis memahami perbedaan antara Barong dan Rangda Sakral maupun Profan.
2. Prof. Dr. Ida Bagus Gde Yudha Triguna, MS, yang telah memberikan masukan dan bimbingan dalam penulisan karya ilmiah ini dengan pengetahuan di bidang budaya dan simbol yang membantu dalam melengkapi penulisan ini.

Daftar Pustaka

- Alfian, Rezza Agus, and Tri Cahyo Kusumandyoko. 2020. "Representasi Makna Pada Karakter Kadita Dalam Game Online Mobile Legends Bang Bang." *Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual* 1 (1): 169–82.
- Ardee. *Tari Barong Rangda, Menghantar Khalayak Awam Memahami Rwa Bhineda*. Indonesiakaya.com. <https://www.indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/tari-barong-rangda-menghantar-khalayak-awam-memahami-rwa-bhineda>
- Ardee. Daftar Lontar di Gedung Kirtya. www.babadbali.com. <https://www.babadbali.com/pustaka/daftar-lontar.htm>
- Bali Tours Club. 2015. Tari Barong. wisata.balitoursclub.com. <https://wisata.balitoursclub.com/tari-barong>
- Bali Tradition. 2011. Dokumentasi. wirajustice. files.wordpress.com <https://wirajustice.files.wordpress.com/2011/11/barong2.jpg>



- Bali Tradition. 2019. Barong Is The Mythological Creatures From Bali And Its Type. Youtube.com. <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=3yq7Tuu1-IY>
- Branti. 2016. Barong Ket, Kesenian Barongan Asal Bali. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id> <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/barong-ket-kesenian-barongan-asal-bali/>
- Dinas Kebudayaan. 2019. Sejarah Barong Landung. disbud.bulelengkab.go.id. <https://disbud.bulelengkab.go.id/artikel/sejarah-barong-landung-58>
- Eliade, Mircea. 2002. *Sakral Dan Profan*. Yogyakarta: Fajar Pustaka Baru.
- Fathoni, A F Choiril Anam, Rina Kartika, and Sulaiman Hakim Lubis. 2018. "Penerapan Physiognomy Karakter Pada Animasi." *Dimensi DKV* 3 (1): 31–42.
- Karthadinata, Dewa Made. 2006. "BARONG DAN RANGDA : PERKEMBANGAN, PROSES PEMBUATAN, DAN SAKRALISASI, SERTA PESAN-PESAN BUDAYA DALAM PENAMPILANNYA SEBAGAI KESENIAN TRADISIONAL BALI." Universitas Negeri Semarang.
- Kompas. 2016. Festival Barong Bakal Digelar di Taman Budaya Denpasar. travel.kompas.com <https://travel.kompas.com/read/2016/01/19/151300627/Festival.Barong.Bakal.Digelar.di.Taman.Budaya.Denpasar>.
- Nadya. 2019. "STUDI KOMPARATIF PADA TOKOH GATOT KACA DALAM PERMAINAN DIGITAL 'MOBILE LEGEND BANG - BANG' DAN KOMIK 'GARUDAYANA' KARANGAN IS YUNIARTO DENGAN PENDEKATAN SEMIOTIKA Nadya, S.Ds., MM." In *Prosiding Seminar Nasional Arsitektur, Budaya Dan Lingkungan Binaan (SEMARAYANA #1) Agustus 2019*, 209–22.
- Rahmi, Asri Noer. 2018. "Perkembangan Industri Ekonomi Kreatif Dan Pengaruhnya Terhadap Perekonomian Di Indonesia." *Seminar Nasional Sistem Informasi, Fak. Teknologi Informasi UNMER Malang*, no. 9 agustus: 1386–95.
- Santi, Ni Komang Ari. 2013. *Cosmic Fertilization - Menguak Misteri Pementasan Barong Dan Rangda Dari Sudut Pandang Sains*. Surabaya: Paramita.
- Segara, Nyoman Yoga. 2000. *Mengenal Barong & Rangda*. Surabaya: Paramita.
- Tillman, Bryan. 2011. *Creative Character Design*. USA: Elsevier.
- Triguna, Ida Bagus Gede Yudha. 2000. *Teori Tentang Simbol*. Denpasar: Widya Dharma.
- Wibowo, Indiwani Seto Wahyu. 2013. *Semiotika Komunikasi – Aplikasi Praktis Bagi Penelitian Dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Wirawan, Komang Indra. 2016. *Keberadaan Barong & Rangda Dalam Dinamika Religius Masyarakat Hindu Bali*. Surabaya: Paramita.