

KOMPARASI VISUAL TOKOH RANGDA DALAM STUDI KASUS DESAIN KAZUMA KANEKO

Calvin¹⁾, Dewi Isma Aryani²⁾

^{1, 2}Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha

Email: dewi.ia@art.maranatha.edu

Abstrak

Pelestarian budaya Indonesia telah menjadi sesuatu yang susah untuk dipertahankan dalam era globalisasi ini. Masyarakat Bali memegang teguh kepercayaan dan budaya mereka dalam kehidupan sehari-harinya. Tetapi mereka pun tidak terlepas dari pengaruh globalisasi, seperti bisa dilihat pada rendahnya ketertarikan generasi muda di Bali terhadap Tari Barong. Dengan banyaknya informasi yang masuk ke dalam Indonesia, maka banyak pula informasi yang tersebar dari Indonesia. Legenda Rangda yang diabaikan oleh generasi muda bisa-bisa sampai dikenali oleh orang-orang dari luar negeri dan bahkan diadaptasikan dalam sebuah *game*, seperti dalam seri Shin Megami Tensei. Dengan ketertarikan terhadap video game dan kebudayaan luar negeri, generasi muda di Bali kembali diperkenalkan oleh legenda Rangda yang telah di komodifikasikan. Dibanding dengan ketika melihat tari Barong, mayoritas generasi muda merasa lebih bangga ketika melihat kebudayaan Indonesia di representasikan pada media moderan, populer, atau dari luar negeri. Berdasarkan hal ini, komodifikasi menjadi sebuah metode pelestarian budaya yang cukup kuat dalam menarik perhatian generasi muda. Tetapi melalui proses komodifikasi, penggambaran tokoh Rangda terasa jauh berbeda dari yang ada di Bali sendiri. Tujuan pembuatan jurnal ini adalah untuk membandingkan penggambaran Rangda yang ada di desain Kazuma Kaneko dengan desain original dari Bali.

Kata Kunci: Desain, Kazuma Kaneko, Komodifikasi, Shin Megami Tensei, Tari Barong

Abstract

The preservation of Indonesian culture has become something that is hard to maintain in this era of globalization. Balinese people hold their beliefs and culture very strongly in their daily lives. However, they themselves are not free from the impact of globalization, as can be seen in the low rate of interest in Balinese youths towards Barong Dance. With how much information enters into Indonesia, there is just as many information that spreads out of Indonesia. The legend of Rangda that was ignored by the younger generation were even known by people abroad and even adapted into video games, such as the Shin Megami Tensei series. With the interest towards video games and foreign culture, Balinese youths are introduced back again with the legend of Rangda that has been commodified. Rather than when they are watching Barong dance, majority of the younger generation felt more excitement when Indonesian culture are represented in modern, popular, or foreign media. Based on this, commodification became a method of culture preservation that is strong enough to attract younger generation's attention. However, through the commodification proses, the portrayal of Rangda feels far different from what is seen in Bali. The purpose in making this journal is to compare the portrayal of Rangda designed by Kazuma Kaneko with the original design from Bali.

Keywords: Barong Dance, Commodification, Design, Kazuma Kaneko, Shin Megami Tensei,

Correspondence author: Dewi Isma Aryani, dewi.ia@art.maranatha.edu, Bandung, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Tari Barong adalah sebuah tarian sakral yang menceritakan mengenai pertarungan antara 2 sosok ketuhanan di Bali, yaitu Barong dan Rangda. Sebagai sebuah seni keagamaan, tarian ini hanya dipentaskan di tempat-tempat suci dan pada upacara-upacara tertentu. Di sisi lain, kebutuhan untuk pariwisata mendorong orang-orang Bali untuk mempertanyakan Tari Barong sebagai sebuah bentuk atraksi wisata. Ciri khas dari Tari Barong yang telah dimodifikasi, adalah bagaimana tarian tersebut terkesan lebih moderan. Salah satu pergantian besarnya adalah alur cerita yang semula menggunakan cerita Calonarang, digantikan dengan Kunti Sraya untuk mempersingkat waktu pertunjukan. Selain itu, ada pula penggunaan Bahasa Inggris untuk mempermudah wisatawan dalam memahami cerita atau makna dari tari Barong. Proses komodifikasi sering kali digambarkan sebagai sesuatu yang buruk bagi kebudayaan Indonesia, ternyata justru membantu dalam pelestarian kebudayaan di Bali, melalui tuntutan untuk berinovasi (Putra & Mahagangga 2021).

Tetapi bentuk komodifikasi tersebut ditujukan terhadap wisatawan yang datang dari luar Indonesia, bukan terhadap orang Indonesia sendiri. Berdasarkan penelitian Hanifa dan Dewi (2021), ditunjukkan bahwa 63.6% partisipan survey dari sebuah universitas Indonesia lebih tertarik dengan kebudayaan luar dibandingkan dengan kebudayaan Indonesia. Globalisasi pada umumnya, lebih mempengaruhi generasi muda yang lebih banyak menghabiskan waktunya di sosial media atau internet. Sedikitnya eksposur budaya Indonesia di media yang digunakan oleh generasi muda, mengakibatkan berkurangnya ketertarikan mereka terhadap kebudayaan Indonesia (Gunawan, Aryani, Tan, 2022). Faktor lain yang mengakibatkan generasi muda kehilangan ketertarikan terhadap kebudayaan Indonesia adalah karena budaya Indonesia terkesan kuno dan tidak keren (Irmania, Trisiana, Salsabila 2021). Maka dari itu, dibutuhkannya sebuah media alternatif diluar Tari Barong untuk menceritakan legenda Rangda yang lebih sesuai untuk generasi muda di Bali.

Media komunikasi berperan penting dalam penyampaian sebuah informasi, terutama ketika dihambat oleh halangan tertentu. Hambatan bisa datang dalam bentuk kemampuan berkomunikasi seseorang, pandangan terhadap penerima atau penyampai pesan, tingkat pengetahuan, dan juga latar belakang penerima pesan (Budiman 2016). Gen-Z pada umumnya, mendapatkan stimulus visual dalam kehidupan sehari-harinya yang terus berganti dalam interval waktu cepat (Sladek, Grabinger 2014). Hal ini menunjukkan bagaimana generasi muda memiliki rentang perhatian lebih pendek, sehingga mereka kurang menyukai pementasan seni yang terlalu lama dan tidak interaktif. Selain itu, dengan rendahnya eksposur, ketertarikan, dan pemahaman terhadap legenda Rangda, Tari Barong menjadi media yang tidak tepat untuk menyampaikan legenda tersebut kepada generasi muda di Indonesia. Media komunikasi tersebut harus bisa menarik perhatian dan memberikan motivasi belajar pada orang-orang tersebut. Salah satu contoh dari media menarik dan interaktif adalah melalui *video games*.

Salah satu representasi tokoh Rangda dapat ditemukan dalam Shin Megami Tensei, sebuah seri game *RPG* Jepang yang memiliki sistem mengumpulkan makhluk atau tokoh mitologi dari seluruh bagian dunia. Mayoritas desain pada seri game ini dibuat oleh Kazuma Kaneko yang bekerja sebagai ilustrator dan direktur seni di perusahaan Atlus. Kazuma Kaneko dikenal untuk kemampuannya dalam menginterpretasikan legenda dan mitologi dalam bentuk alegori moderan. Berdasarkan interview dari tahun 2016 dia menyebutkan bagaimana dia dalam proses desainnya, menggunakan fenomena alam sebagai inspirasi dan interpretasi desain dibuat agar sesuai dengan gamenya. Hal ini dikarenakan sedikitnya informasi mengenai mitologi-mitologi tertentu sebelum era globalisasi. Tetapi setelah adanya sumber informasi kuat untuk membaca mitologi dari berbagai wilayah dunia, dia menggunakan metode yang lebih intrinsik dan berfokus dalam membangkitkan rasa takjub atau rasa takut pada pemain.

Dengan adanya penggambaran berbeda maka dibutuhkannya sebuah perbandingan. Studi ini dilakukan untuk menganalisa dan mempelajari secara mendalam mengenai kesamaan dan perbedaan dari desain kostum penari Rangda, dengan hasil desain Kazuma Kaneko. Hal yang ingin diketahui adalah bagaimana desain dikomodifikasikan oleh orang dari luar Indonesia dan apakah bentuk komodifikasi tersebut adalah sebuah bentuk penghormatan terhadap kebudayaan Bali atau adalah sebuah apropriasi budaya yang tidak seharusnya dinikmati oleh generasi muda di Indonesia.

Rangda

Secara mitologi, Barong merepresentasikan sisi baik yang melawan kejahatan dunia. Sedangkan, Rangda adalah sosok jahat yang melawan Barong. Walaupun begitu, Rangda masih dipuja sebagai sosok pelindung yang mendampingi Barong. Kata Rangda, dalam bahasa Bali memiliki pengertian seseorang yang ditinggal oleh suaminya. Mengenal cerita rakyat Calon Arang, Rangda cenderung digambarkan sebagai Ratu *leyak* yang menguasai ilmu hitam. Tetapi dalam interpretasi lainnya, Rangda adalah jelmaan Dewi Uma atau Dewi Durga (Wirawan, 2021). Sebagai figur mitologi, Barong dan Rangda tidak memiliki bentuk fisik. Tetapi dalam bentuk pemujaannya, Barong dan Rangda divisualisasikan sesuai dengan ekspresi keindahan yang dimiliki masyarakat Bali. Maka dari itu, kostum penari Barong dan Rangda memiliki berbagai jenis interpretasi, baik dari topengnya saja atau keseluruhan tubuh. Pertunjukan Barong Ket adalah salah satu pertunjukan seni yang paling sering dimainkan untuk wisatawan dan bentuk ini lebih dikenal oleh masyarakat Indonesia juga. Ketenaran ini menjadi referensi desain Kazuma Kaneko dalam penggambaran Barong dalam *game* Shin Megami Tensei. Berbeda dengan Barong, Rangda hanya memiliki 2 wujud saja yang dibedakan oleh topeng atau pakaiannya. Desain buatan Kazuma Kaneko menggambarkan Rangda dengan wajah merah, maka dari itu sosok Rangda yang mungkin direferensikan adalah Ratu Ayu (Wirawan, 2021).

Desain Shin Megami Tensei

Dalam seri *game* Shin Megami Tensei, pemain diperkenalkan dengan berbagai macam makhluk iblis. Di *game* ini iblis merupakan sebuah kata yang merepresentasikan berbagai makhluk mitologi dari seluruh dunia seperti makhluk *supernatural*, penghuni neraka, malaikat, binatang suci, dan dewa-dewi. Di sini Rangda termasuk dalam kategori iblis tersebut. Dalam proses desain iblis, Kazuma Kaneko mengikuti prinsip fungsi sebagai dasar dari bentuk. Tipe desain ini sering digunakan dalam kesenian religius yang menggambarkan bentuk dewa berdasarkan peran dan posisinya dalam hierarki mitologi. Contohnya seperti penggambaran lingkaran cahaya untuk desain dewa matahari (Eirikr, 2021). Kazuma Kaneko mempelajari cerita mitologi terlebih dahulu sebelum menyesuaikan desain dengan suasana dalam *game* (Dijeh, 2016).

Secara cerita, seri *game* Shin Megami Tensei mengangkat tema yang cukup dalam seperti perang antara pihak surga, neraka, dan manusia. Pilihan pemain akan menentukan sisi mana yang akan didukung oleh mereka dan akhir cerita akan mempengaruhi seluruh umat manusia. Dalam seri *game* ini iblis juga terbagi menjadi 2 yaitu *Persona* milik karakter, dan iblis yang bisa dimasukkan ke dalam pasukan pemain. *Persona* yang merupakan bagian dari jati diri memiliki konsep desain yang menghiasi diri seperti sebuah topeng atau kostum. Di sisi lain, iblis biasa seperti Rangda yang bertindak sesuai keinginan digambarkan lebih sederhana. Berdasarkan prinsip *Simplicity*, Kazuma Kaneko melakukan pengurangan atribut pada desain yang sudah dibuat. Dalam pola pikirnya juga, Kazuma Kaneko mempertimbangkan efisiensi dari keberadaan sebuah elemen ketika karakter bergerak (Dijeh, 2016).

Dalam seri *game* Shin Megami Tensei, Rangda memiliki 2 bentuk desain. Di sini yang akan diangkat adalah desain terbarunya karena desain tersebut muncul dalam semua rilis *game* baru Shin Megami Tensei. Karena itu juga, generasi muda yang memainkan *game* akan lebih mengenali desain tersebut. Secara desain, Kazuma Kaneko mungkin terinspirasi dari cerita Calon Arang karena dalam *game* disebutkan bahwa Rangda adalah wanita yang menguasai ilmu hitam dan menyebarkan berbagai bencana karena dendam. Ada kemungkinan juga, sosok ini

diasosiasikan dengan tokoh sejarah Jawa, ratu Mahendradatta (Megami Tensei, n.d.). Kazuma Kaneko juga sempat berkomentar mengenai desain yang telah dia buat, termasuk Rangda. Perubahan besar dibuat untuk tokoh Rangda dengan penggambaran mirip penyihir, membawa gulungan kertas, dan menghilangkan bagian bawah tubuhnya (Dijeh, 2016).



Gambar 1: Rangda dari Soul Hackers

Sumber: <https://megamitensei.fandom.com/wiki/Rangda>, diakses 4 Desember 2022

Teori Manga Matrix

Analisis perbandingan akan dilakukan dengan menggunakan matriks desain karakter dari teori Manga Matrix ciptaan Hiroyoshi Tsukamoto dari tahun 2006. Dalam teori ini proses karakter desain terbagi menjadi 3 matriks sebagai berikut (Supandi, 2017) (Aryani, 2021) (Aryani, Santosa, Zpalanzani, 2013).

1. *Form*: menggunakan parameter bentuk yang sudah tersedia dan bisa digunakan sebagai referensi dalam mendesain wujud karakter. Bentuk tersebut juga bisa digabungkan satu sama lain agar dapat menciptakan bentuk baru.
2. *Costume*: sebagai atribut yang dikenakan atau menempel pada wujud karakter. Fungsinya adalah untuk memperkuat kesesuaian dengan tema, dan mempertajam keunikan karakter.
3. *Personality*: menggambarkan sifat karakter menggunakan 6 pendekatan seperti atribut special, status/ profesi, tingkah laku, lingkungan asal, keinginan, dan kelemahan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yakni metode kualitatif melalui observasi langsung terhadap gambar-gambar desain kostum Rangda terutamanya versi Ratu Ayu yang bertopeng merah yang juga didukung oleh kajian dari jurnal-jurnal mengenai figur Rangda. Selain itu, penulis juga mempelajari karya desain Kazuma Kaneko melalui *website* penggemar dan melalui pengalaman bermain beberapa *game* dari seri Shin Megami Tensei. Lalu, kedua desain akan dibahas menggunakan pendekatan Manga Matrix yang terdiri dari *form*, *costume*, dan *personality*. Bentuk korelasi antara kedua desain akan dilakukan menggunakan Morphological Forced Connection untuk melihat elemen apa yang menjadi inspirasi dan bentuk inovasi Kazuma Kaneko.

HASIL DAN PEMBAHASAN

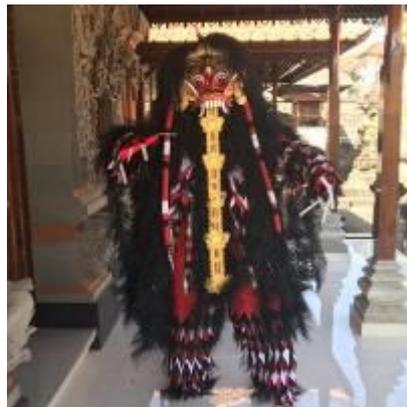
Hasil observasi diperoleh berupa studi desain yang dirangkum dalam bentuk tabel yang mendeskripsikan fitur-fitur unik dari mitologi, desain kostum Rangda, dan desain Kazuma Kaneko seperti sebagai berikut.

Kostum Rangda Ratu Ayu



Gambar 2: Rangda

(Sumber: <https://sejarahharirayahindu.blogspot.com/2012/03/rangda.html>, diakses 3 Desember 2022)



Gambar 3: Rangda Merah Jumbo Full Set

(Sumber: <https://cf.shopee.co.id/file/18130f1c4ba366cebec3d9f891e132cc>, diakses 4 Desember 2022)

Tabel 1: Matriks *form* dan *costume* Rangda

Desain Kostum Rangda		
Gambar	Keterangan	Penjelasan
	Silhuet	Sebagai sosok wanita tua yang ditarikan oleh satu penari saja, Rangda memiliki silhuet humanoid berambut panjang berantakan. Selain itu, atribut besar lain yang dimiliki Rangda terdiri dari lidah panjang, kuku yang panjang, dan payudara panjang (Wirawan, 2021).
		Skema warna Rangda biasa terdiri dari warna merah, putih bagaikan kuning pucat, dan hitam.

	<p>Warna</p>	<p>Motif yang sering muncul pada tubuh Rangda biasanya bersifat belang dan hal adalah representasi kemarahan Dewi Durga. Berdasarkan pengertian warna Bali, maka warna pada Rangda juga melambangkan kekasaran, keberanian, kesucian, keteguhan dan keabadian.</p>
	<p>Wajah/ Topeng</p>	<p>Topeng Rangda memiliki sepasang mata besar yang melotot, lubang hidung besar, berkulit merah, gigi rata dengan taring yang sangat panjang (Wirawan, 2021).</p>
	<p>Rambut</p>	<p>Rambut Rangda memiliki kepanjangan sekitar betis kaki dan bersifat sangat berantakan. Warna rambut yang digunakan terdiri dari warna putih/kuning pucat, hitam, dan campurannya keduanya yang bermotif belang. Selain itu rambut tersebut diikat sedemikian rupa, sehingga setiap helai rambut terlihat bercabang (Wirawan, 2021).</p>
	<p>Pakaian</p>	<p>Untuk pakaiannya, penari Rangda memakai baju berlengan panjang dan celana panjang. Keduanya memiliki motif belang pada bagian lengan dan lutut bawah yang biasa terdiri dari warna putih, merah, dan hitam. Karena Rangda sebenarnya adalah sosok wanita bertelanjang dada, maka kostum Rangda memiliki tambahan payudara palsu bermotif belang dan juga memanjang kebawah. Menempel terhadap payudara tersebut, ada sekumpulan tali kain bermotif bernama Basang-basang yang juga disebut sebagai usus Rangda.</p>
 	<p>Aksesoris</p>	<p>Rangda juga dihiasi dengan ornamen emas berukir tetapi hanya terbatas pada bagian kepala saja. Ornamen tersebut terdiri dari mahkota, <i>kapeng</i>, dan hiasan lidah panjang yang semuanya memiliki bentuk menyerupai api membara (Wirawan, 2021). Rambut Rangda biasa memiliki hiasan opsional seperti bunga, rambut terkepang, atau kain, baik polos atau bermotif. Dalam pertunjukan, Rangda juga biasa membawa selembar kain putih sakral yang dipercaya memiliki kekuatan magis (Wirawan, 2021).</p>

Tabel 2: Matriks *Personality* Rangda

Unsur Kepribadian Rangda	
Status/ Profesi	Walaupun merepresentasikan sosok jahat, Rangda juga dipuja sebagai pelindung Bali. Rangda disebutkan sebagai bentuk jelmaan Dewi Durga yang sedang marah, tetapi dalam kisah Calon Arang keduanya adalah 2 figur berbeda (Wirawan, 2021). Ada pula versi cerita yang menghubungkan sosok Rangda dengan tokoh sejarah ratu Mahendradatta walaupun hampir tidak ada hubungan sama sekali. Dalam cerita tersebut, Ratu Mahendradatta menjadi janda setelah diusir dari kerajaan karena dia mempelajari ilmu hitam. Pada kenyataannya ratu ini adalah ibu raja Erlangga yang memuja Dewi Durga dan membawa Hinduisme ke Bali (womenof1000ad, 2019). Dalam cerita Calon Arang, Rangda juga berperan sebagai ratu leyak dan ibu dari Ratna manggali.
Tingkah Laku	Tarian Rangda tidak teralu agresif ketika dibandingkan dengan Barong. Gerakan Rangda cenderung lembut dan hening, tetapi dengan beberapa Gerakan yang terkadang keras (Wirawan, 2021). Tidak seperti Barong yang tidak memiliki tangan, mayoritas Gerakan Rangda berfokus pada tangannya. Dalam tariannya, Rangda membuat jarinya gemetar seakan-akan sedang menggunakan ilmu hitamnya.
Atribut Spesial	Rangda memiliki spesialisasi akan ilmu hitam dan sebagai pemuja Dewi Durga, dia dapat meminta bantuan sang dewi. Dalam kisah Calon Arang menggunakan kekuatan Dewi Durga untuk menyebarkan wabah penyakit. Sebagai ratu leyak, Rangda memiliki pasukan leyak yang dapat merasuki manusia dan mengendalikan mereka. Dalam perperangan antara Rangda dengan prajurit kerajaan, ditunjukkan kekuatan lain Rangda yaitu kekebalan akan serangan fisik (Karthadinata, 2006).
Kelemahan	Dalam cerita Calon Arang, kekuatan Rangda di netralisirkan oleh Barong setelah dicurinya lontar perleakan Rangda. Lontar tersebut berisikan rahasia kekuatan Rangda (Karthadinata, 2016).
Lingkungan Asal	Jika dihubungkan dengan Ratu Mahendradatta, maka Rangda datang dari kerajaan Kediri. Tetapi dalam kisah Calon Arang, <i>setting</i> utama terdapat pada Desa Dirah yang juga adalah bagian kerajaan Kediri. Selain itu, sebagai pemuja Dewi Durga, Rangda sering mengunjungi pura kuburan (Karthadinata, 2016).
Keinginan	Dalam kisah Calon Arang, motivasi Rangda biasa berhubungan dengan rasa dendam kepada masyarakat desa yang menjauhi anaknya (Karthadinata, 2016). Pada dasarnya, Rangda adalah sosok ibu yang sangat peduli terhadap kebahagiaan anaknya. Hal ini juga bisa dilihat dengan bagaimana Rangda merayakan pernikahan anaknya. Selain itu, Rangda memiliki tujuan untuk mengalahkan Barong dalam perang abadi mereka.

Rangda Shin Megami Tensei



Gambar 4: 3D model Barong Shin Megami Tensei

(Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/6a/87/73/6a877316eb6a011b06324eadefd5721e.png>, diakses 5 Desember 2022)

Tabel 3: Matriks *form* dan *costume* Rangda Kazuma Kaneko

Desain Kostum Barong Ket		
Gambar	Keterangan	Penjelasan
	Silhuet	Kazuma Kaneko membuat perubahan terbesar dalam desain Rangda. Secara bentuk, Rangda masih memiliki bentuk <i>humanoid</i> , tetapi bagian bawah tubuhnya dan lidahnya digantikan dengan ornamen yang terkesan <i>mechanical</i> . Hal yang masih sama dari penggambaran kostum Rangda pada desain ini adalah rambut panjang yang berantakan dan kuku yang juga sangat panjang.
	Warna	Skema warna Rangda masih didasarkan dari desain kostum Rangda, tetapi ada penambahan warna lain dan juga menghilangnya motif belang. Hitam dan merah masih mendominasi warna desain, dengan bagian putih pada bentuk <i>mechanic</i> . Warna lain yang ditambahkan disini ada warna hijau, biru gelap, emas dan magenta. Warna hijau di sini terkesan sangat mencolok karena warnanya komplimenter dengan skema warna marah Rangda. Lalu, warna merah muda mungkin digunakan karena secara universal memiliki makna feminine.

	<p>Wajah/ Topeng</p>	<p>Wajah Rangda dibuat lebih mirip dengan bentuk wajah manusia. Disini Rangda diberikan topeng yang menutupi bagian wajah atas Rangda dengan lubang mata putih. Warna putih tersebut memberikan kesan mata yang sedang bercahaya dan melotot. Elemen topeng asli banyak yang hilang, seperti gigi, dan hidung.</p>
	<p>Rambut</p>	<p>Rambut Rangda masih sesuai dengan konsep kostum Rangda dan mungkin lebih panjang karena di sini badan Rangda bisa terbang di udara. Untuk desain ini, warna rambut yang digunakan adalah hitam yang menonjolkan warna putih mata sehingga terkesan lebih menyeramkan.</p>
	<p>Pakaian</p>	<p>Sebagai sosok bertelanjang dada, desain Rangda juga dibuat seperti itu. Tetapi tidak seperti pada kostum, payudara Rangda desain Kazuma Kaneko tidak kendor kebawah dan tidak dipenuhi basang-basang. Hal ini bersifat lebih enak dilihat oleh pemain. Tato torso Rangda mungkin dibuat untuk menggantikan pola belang. Lengkungan tato yang melingkari payudara Rangda memberikan kesan lebih sensual.</p>
	<p>Aksesoris</p>	<p>Ada banyak juga perubahan pada bagian aksesoris Rangda. Yang pertama adalah hilangnya ornament emas yang menghiasi kepala dan lidah Rangda. Untuk bagian lidah Rangda mungkin digantikan dengan ikatan pinggang bagian tengah. Ketika menggabungkan semua elemen <i>mechanic</i> pada pinggang terlihat bahwa ikatan tersebut membentuk kepala gajah dengan belalainya. Mungkin hal ini menjadi referensi Dewi Uma yang juga adalah Dewi Durga karena Dewi Uma adalah ibu Ganesha. Ada pula gua bernama Gua Gajah yang memiliki mulut Rangda sebagai jalan masuk.</p> <p>Selanjutnya, Rangda memiliki papan kayu kecil tertulis yang berada dalam gigitannya</p>

	<p>dan yang terlekat pada gelang tangan Rangda. Hal ini mungkin referensi pada lontar ilmu hitam yang dicuri oleh Barong dalam kisah Calon Arang. Lalu, ada bentuk sabit yang melekat pada samping wajah atau leher Rangda. Mungkin hal ini juga digunakan untuk menggantikan gigi Rangda. Bentuk sabit pada leher juga mungkin memiliki hubungan dengan bentuk sabit diujung ikatan dengan bola-bola berwarna hitam dan merah. Bentuk bola tersebut memiliki kemiripan dengan bentuk lampion Cina. Hal ini mungkin mereferensikan kekuatan Rangda pada game yang terdiri dari api dan angin.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel 4: Matriks *Personality* Rangda Shin Megami Tensei

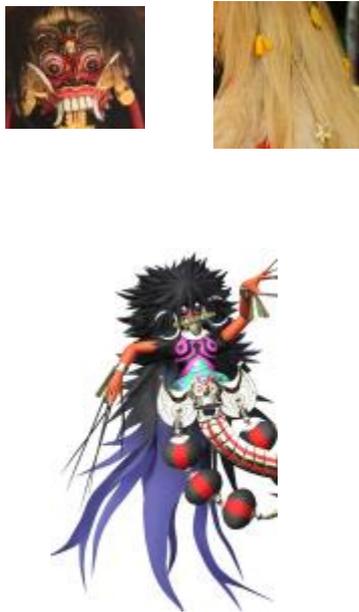
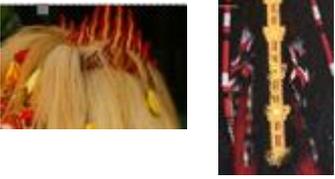
Unsur Kepribadian Rangda Shin Megami Tensei	
Status/ Profesi	Dalam ensiklopedia pada seri game Shin Megami Tensei, disebutkan bahwa Rangda adalah sebuah penyihir yang merepresentasikan sisi jahat dalam agama Hindu Bali. Di sini sosok Rangda kurang spesifik karena disebutkan bahwa semua wanita yang mempelajari ilmu hitam dan bertindak jahat akan menjadi Rangda. Sama seperti sebelumnya, deskripsi Rangda juga menyebutkan dia adalah lawan abadi Barong. (Megami Tensei, n.d.).
Tingkah Laku	Secara animasi, mengambang di udara dan mengerakan tubuhnya lenggak lengkok ke kanan dan ke kiri seperti seotang penari. Tangannya juga bergerak secara gemulai mengikuti arah tubuhnya.
Atribut Spesial	Sistem game Shin Megami Tensei memang sering berubah, tetapi Rangda memiliki sebuah atribut yang selalu sama dan terinspirasi dari legendanya sendiri. Kekuatan ini adalah kekebalan terhadap serangan fisik. Atribut lain kurang spesifik tetapi Rangda biasanya diberikan kekuatan yang tidak disukai oleh Barong seperti angin atau kegelapan. Terkadang, Rangda juga diberikan kekuatan api tergantung seri <i>game</i> yang dimainkan (Megami Tensei, n.d.).
Kelemahan	Diluar dari kekuatan, Rangda sangat membenci ketika dia disebut tua atau nenek-nenek oleh Barong. Untuk kelemahannya, Sebagai figur antitesis dari Barong, Rangda lemah akan kekuatan listrik yang dimiliki oleh Barong (Megami Tensei, n,d.).
Lingkungan Asal	Dengan konsep iblis yang bisa di <i>summon</i> , asal Rangda tidak dijelaskan sama sekali. Keterangan dalam game hanya menyebutkan bahwa Rangda

	adalah figur mitologi Bali (Megami Tensei, n.d.).
Keinginan	Barong dan Rangda membenci satu sama lain dalam game dan jika diajak bicara keduanya akan bertengkar. Tetapi mereka juga menunjukkan interaksi Persaudaraan perang setelah bertarung sangat lama walaupun mereka akan selalu berakhir kembali melawan satu sama lain.

Perbandingan Desain Rangda

Tabel 5: Tabel Perbandingan Visual Matriks MFC Rangda

Perbandingan Matriks MFC Rangda		
Gambar	Keterangan	Perbandingan Desain Kazuma Kaneko
	Silhuet	<p>Kesamaan: Sosok perempuan berambut panjang yang berantakan, kuku yang panjang,</p> <p>Perbedaan: Rambut lebih tipis dan panjang, kuku jauh lebih panjang, desain baru tidak memiliki kaki dan digantikan dengan ornamen. Atribut lidah panjang Rangda dihilangkan.</p> <p>Pengaruh Desain Baru: Silhuet lebih ikonik dibandingkan dengan kostum yang terkesan seperti makhluk besar yang berbulu. Silhuet seperti penyihir hahat</p> <p>Kesesuaian dengan bentuk original: Bagian bawah badan sangat jauh dari kostum tarian Rangda.</p>
	Warna	<p>Kesamaan: Warna merah, hitam, dan putih</p> <p>Perbedaan: Penambahan warna biru, hijau, dan emas. Penghapusan motif belang yang ikonik terhadap penggambaran Rangda.</p> <p>Pengaruh Desain Baru: Menghapus motif poleng yang berlebihan membantu pemain untuk melihat bentuk badan Rangda yang terbagi secara warna.</p> <p>Kesesuaian dengan bentuk original: Tanpa adanya motif poleng, sosok Rangda Kazuma Kaneko kurang mirip dengan</p>

	<p>Wajah/ Topeng & Rambut</p>	<p>Rangda. atau kurang estetika Bali.</p> <p>Kesamaan: Berkulit merah, rambut panjang berantakan, mata melotot</p> <p>Perbedaan: Wajah manusia, mata putih bercahaya, topeng biru menutupi bagian atas wajahnya</p> <p>Pengaruh Desain Baru: Kesan penyihir lebih kuat karena penggambaran topeng asli Rangda lebih terkesan seperti iblis. Rambut tidak terkesan kaku. Bentuk wajah manusia lebih enak untuk dilihat.</p> <p>Kesesuaian dengan bentuk original: Wajah Rangda yang baru cukup menyeramkan tapi tidak setingkat dengan topeng Rangda. Dalam kebudayaan Bali penggambaran seram menunjukkan kesakralan sebuah tokoh.</p>
	<p>Badan</p>	<p>Kesamaan: Sama-sama telanjang dada</p> <p>Perbedaan: Payudara desain baru tidak kendor dan tidak dihiasi dengan basang-basang. Sebagai pengganti motif belang pada payudara, desain baru menggunakan tato untuk membingkai buah dada Rangda.</p> <p>Pengaruh Desain Baru: Tidak terkesan ramai, bentuk tubuh bisa dilihat.</p> <p>Kesesuaian dengan bentuk original: Sekali lagi, elemen estetika pada Rangda dihapuskan sehingga kurang terkesan seperti Rangda di Bali.</p>
	<p>Aksesoris</p>	<p>Kesamaan: Tidak ada</p> <p>Perbedaan: Menghilangnya aksesoris kepala dan lidah Rangda. Penambahan aksesoris-aksesoris simbolis terhadap mitologi dan permainan <i>game</i>.</p> <p>Pengaruh Desain Baru: Berbentuk unik dan abstrak sehingga pemain harus berpikir lebih dalam ketika</p>

		<p>melihat desain.</p> <p>Kesesuaian dengan bentuk original: Memiliki referensi yang memang memiliki hubungan dengan Rangda. Tetapi referensi ini bersifat cukup tersembunyi sehingga pemain mungkin tidak akan mengenalinya.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel 6: Tabel Kebenaran Personalitas Matriks Rangda Shin Megami Tensei

Aspek <i>Personality</i> Rangda yang direferensikan dengan benar.	
Status/ Profesi	Sosok wanita yang menguasai ilmu hitam dan juga musuh abadi Barong.
Tingkah Laku	Gerakan lembut yang berfokus pada gerakan tangan.
Atribut spesial	Penguasaan ilmu hitam dan kekebalan akan serangan fisik.
Kelemahan	Kelemahan terhadap elemen suci Barong yang bertolak belakang dengan ilmu hitam.
Lingkungan Asal	Hanya ada sebutan dari Bali saja. Tetapi secara kemungkinan penggambaran Rangda didasarkan melalui cerita Calon Arang.
Keinginan	Mengalahkan Barong

SIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, bisa dilihat bagaimana desain Rangda di komodifikasikan menjadi bentuknya yang sekarang ada dalam seri *game* Shin Megami Tensei. Melalui metode Manga Matrix terlihat bagaimana Kazuma Kaneko mereferensikan mitologi dan estetika Rangda. Desain Rangda mendapatkan banyak perubahan. Hal ini mungkin dilakukan karena penggambaran kostum Rangda yang membuat orang merasa tidak nyaman. Dalam desain Kazuma Kaneko, Rangda berubah menjadi sosok wanita penyihir yang cantik tetapi juga menyeramkan. Hanya dengan penggunaan rambut dan kuku tajam saja, dia mampu menggambarkan sosok Rangda yang sekarang menjadi tokoh tetap dalam *seri game* Shin Megami Tensei. Selain itu, dia juga tidak terpaku akan bentuk *humanoid* saja, Kazuma Kaneko juga bereksperimen dalam bentuk tubuh baru. Hal ini menciptakan silhuet unik yang hanya dimiliki oleh Rangda dalam *game* tersebut.

Masalah mengenai apropriasi budaya mungkin bisa terlihat pada figur Rangda ini yang sangat berbeda dari bentuk kostumnya. Suatu desain disebut sebagai apropriasi ketika desain berbasis budaya tersebut dilakukan tanpa pemahaman yang mendalam terhadap budaya itu sendiri. Jadi apakah Kazuma Kaneko telah memahami desain Rangda secara mendalam sebelum melakukan perubahan tersebut? Pada tabel 4 dan 6, informasi yang didapatkan dari

dalam *game* cukup standar untuk menggambarkan siapa sosok Rangda. Tetapi dalam desain yang dibuat oleh Kazuma Kaneko banyak elemen visual Rangda yang dihapus sehingga estetika Bali nya juga menjadi hilang. Walaupun begitu, Kazuma Kaneko juga menambahkan berbagai atribut bentuk dan kostum baru Rangda yang didasarkan terhadap berbagai simbolisme berhubungan dengan Rangda. Contohnya seperti tali pinggang gajah dan lontar Calon Arang yang berdasarkan sebuah referensi yang cukup tersembunyi. Hal ini menunjukkan bahwa adanya studi mendalam dalam mendesain Rangda. Maka dari itu, bisa disimpulkan bahwa Kazuma Kaneko telah menunjukkan hormat terhadap kebudayaan Bali dalam mendesain figur ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Andelina, I.R. (2020). Kajian Desain Karakter Persona 4 berdasarkan Pendekatan Archetype dan Manga Matrix. *Jurnal Narada*, Vol 7(1). 61-74
- Aryani, D. I. (2021) Menguak Karakter dan Visualisasi Eevee dalam Franchise Pokemon. Banyumas: Amerta Media.
- Aryani, D.I., Santosa, I., Zpalanzani, A. (2013). Kajian Transformasi Visual Desain Karakter Eevee pada Game Pokémon Series Generasi IV. *ITB Journal of Visual Art and Design* 5(2), 155-175.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 7. 171-182.
- Dijeh. (2016). Kaneko Kazuma Commentary on Shin Megami Tensei III: Nocturne demon design (Demons Bible). *Dijehtranslations Wordpress*. <https://dijehtranslations.wordpress.com/2016/08/08/kaneko-kazuma-comments-on-nocturne-demon-design/>
- Dijeh. (2016). Kaneko Kazuma's World Exhibition Interview (24.11.2001). *Dijehtranslations Wordpress*. <https://dijehtranslations.wordpress.com/2016/08/07/kaneko-kazumas-world-exhibition-interview/>
- Dijeh. (2016). Playstation.com Kaneko Kazuma Interview, 2004 [Digital Devil Saga]. *Dijehtranslations Wordpress*. <https://dijehtranslations.wordpress.com/2016/08/08/kaneko-kazuma-interview-about-digital-devil-saga/>
- Dijeh. (2016). The Other Face of The Demon Artist, Kaneko Kazuma (Digital Devil Apocalypse). *Dijehtranslations Wordpress*. <https://dijehtranslations.wordpress.com/2016/10/31/the-other-face-of-the-demon-artist-kaneko-kazuma/>
- Eirikr. (2021). Demons by Design: An Introduction to Patterns of Form and Function in Shin Megami Tensei. *Eirikr*. <https://eiriks.blogspot.com/2021/01/demons-by-design.html>
- Gunawan, F., Aryani, D.I., Tan, I.J. (2022). Perancangan Busana Wanita Siap Pakai dengan Inspirasi Facial Mask Pada Opera Beijing. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, 4 (2), 148-162. DOI: <https://doi.org/10.30998/vh.v4i2.4884>.
- Hanifa, S., Dewi, D.A. (2021). Kesadaran Patriotik di Kalangan Manusia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol 2 (4). 757-763
- Irmania, E., Tristian, A., Salsabila, C. (2021). Upaya Mengatasi Pengaruh Negatif Budaya Asing Terhadap Generasi Muda di Indonesia. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, Vol 23 (1). 148-160.
- Karthadinata, D.M. (2006). *Barong dan Rangda: Perkembangan, Proses Pembuatan, Sakralisasi, Serta Pesan-pesan Budaya dalam Penampilannya sebagai Kesenian Tradisional Bali*. Tesis gelar master pendidikan seni. Universitas Negeri Semarang.
- Mahendradatta. (2019). Diakses 4 November 2022, dari <https://womenof1000ad.weebly.com/mahendradatta.html>
- Putra, E. A., Mahagangga, I. G. A. O. (2021). Faktor Penyebab Komodifikasi Tari Barong Sebagai Atraksi Wisata Di Desa Batubulan. *Jurnal Destinasi Pariwisata*, Vol 9 (1). 234-240.

- Rangda. (n.d.). diakses 4 November 2022, dari <https://megamitensei.fandom.com/wiki/Rangda>
- Tari Barong dan Keris yang Memukau. (n.d.). Diakses 4 Desember 2022, dari <https://indonesiakaya.com/pustaka-indonesia/tari-barong-keris-pesan-harmoni-dalam-pertunjukan-massal-yang-memukau/>
- Sladek, S., & Grabinger, A. (2014). *Gen Z. Introducing the first Generation of the 21st Century*. XYZ University.
- Wirawan, K. I. (2021). *Keberadaan Barong dan Rangda Dalam Dinamika Religius Masyarakat Hindu Bali*. PT JAPA WIDYA DUTA.