

REPRESENTASI RWA BHINEDA DALAM ANIMASI 2D JAGADHITA SEBAGAI REFLEKSI SELF-ACCEPTANCE GENERASI Z

Della Jessica¹, M. C. Wara Candrasari²

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

dellajessiunj@gmail.com¹, cornelia.candrasari@gmail.com²

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel

Diterima: 22-03-2025

Disetujui: 20-04-2025

Publish: 25-04-2025

Abstract: This study explores the representation of Bali's local wisdom, *Rwa Bhineda*, in a 2D animated *Jagadhita* as a reflection of self-acceptance among Generation Z. *Rwa Bhineda* illustrates the duality of opposing yet complementary forces in life, as depicted through *Barong* and *Rangda*. This animation highlights how the concept of balance is applied to teenagers' lives, particularly in facing social pressures and identity-seeking challenges. The research employs the practice-based research method, integrating visual and narrative exploration through observations, expert interviews, and audience testing with Generation Z teenagers. The findings indicate that this animation effectively conveys the philosophy of *Rwa Bhineda* in a way that is both understandable and relevant to the psychological struggles of today's youth. Thus, this work has the potential to serve as an effective educational medium in introducing cultural values while fostering self-acceptance in Generation Z.

Keyword: 2D Animation, *Rwa Bhineda*, *Self-Acceptance*, Generation Z, *Barong* and *Rangda*.

Alamat Korespondensi:

Della Jessica*

dellajessiunj@gmail.com*

Abstrak: Penelitian ini membahas representasi nilai kearifan lokal Bali, *Rwa Bhineda*, dalam animasi 2D *Jagadhita* sebagai refleksi *self-acceptance* bagi Generasi Z. *Rwa Bhineda* menggambarkan dualitas kehidupan yang berlawanan tetapi saling melengkapi, sebagaimana terlihat dalam *Barong* dan *Rangda*. Animasi ini menyoroti bagaimana konsep keseimbangan diterapkan dalam kehidupan remaja, terutama dalam menghadapi tekanan sosial dan pencarian identitas. Penelitian menggunakan metode *practice-based research*, dengan eksplorasi visual dan naratif berbasis observasi, wawancara ahli, serta uji coba kepada remaja Generasi Z. Hasilnya menunjukkan bahwa animasi ini berhasil menyampaikan filosofi *Rwa Bhineda* dengan cara yang mudah dipahami dan relevan dengan tantangan psikologis remaja masa kini. Dengan demikian, animasi ini berpotensi menjadi media edukasi yang efektif dalam mengenalkan nilai budaya sekaligus menanamkan konsep *self-acceptance* kepada Generasi Z.

Kata kunci: Animasi 2D, *Rwa Bhineda*, *Self-Acceptance*, Generasi Z, *Barong* dan *Rangda*.

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki tradisi dan budaya yang sangat beragam. Di dalam budaya terkandung nilai-nilai kebaikan yang menjadi pedoman dalam

sikap dan perilaku keseharian masyarakat, seperti kepercayaan, adat istiadat, dan nilai-nilai budaya. (Triwardhani, Mulyani, Putra, 2023). Nilai-nilai ini dikenal sebagai kearifan lokal, yang biasanya digunakan

untuk menjawab permasalahan masyarakat dalam bentuk aktivitas sehari-hari.

Kearifan lokal berperan penting dalam menjaga identitas budaya dan ketahanan sosial, tetapi tantangan muncul seiring perkembangan zaman. Globalisasi dan kemajuan teknologi mempengaruhi pola pikir generasi muda, terutama generasi Z. (Asrinaldi, 2023). Adanya budaya asing yang masuk pada lingkungan generasi Z membuat pergeseran pemahaman terhadap seni dan nilai budaya itu sendiri.

Generasi Z tumbuh di era digital yang penuh dengan arus informasi cepat dan ekspektasi sosial yang tinggi, terutama melalui media sosial. Platform seperti TikTok dan Instagram tidak hanya menjadi tempat hiburan, tetapi juga arena perbandingan sosial (*social comparison*), di mana individu seringkali mengukur nilai dirinya berdasarkan standar pencapaian orang lain (Festinger, 1954 dalam Ernest & Monika, 2023). Perbandingan sosial yang berlebihan ini dapat mempengaruhi *self-esteem* dan penerimaan diri (*self-acceptance*), di mana individu cenderung merasa kurang percaya diri dan mengalami tekanan mental akibat ekspektasi yang tidak realistis (Kustina, Mayasari, & Pratama, 2019).

Konsep keseimbangan dapat memberikan perspektif baru bagi Generasi Z dalam memahami diri mereka sendiri. Salah satunya nilai kearifan lokal Bali yaitu *Rwa Bhineda*, yang mengajarkan bahwa dalam kehidupan selalu ada dua sisi yang berlawanan tetapi saling melengkapi. Nilai ini dapat menjadi pedoman bagi remaja untuk menerima kelebihan dan kekurangan diri mereka, serta memahami bahwa emosi negatif seperti ketakutan dan kecemasan bukanlah sesuatu yang harus ditolak, melainkan diseimbangkan dengan harapan dan motivasi.

Rwa Bhineda terdiri dari dua kata, yaitu "Rwa" yang berarti dua dan "Bhineda" yang berarti berbeda, sehingga bermakna dua hal yang berlawanan. Konsep ini menggambarkan dualitas yang saling

melengkapi, seperti baik-buruk, siang-malam, atau laki-laki-perempuan (Dewanti dan Kameswari, 2019). Konsep Rwa Bhineda dalam ajaran agama Hindu, memiliki peran penting dalam ibadah dan pembelajaran kehidupan. Rwa Bhineda merupakan konsep *duality* adanya sisi gelap dan terang yang akan selalu saling melengkapi (Dewi & Julianto, 2022).

Peneliti mengambil kebudayaan dari Bali, karena sebagai salah satu provinsi di Indonesia yang dikenal dengan kekayaan budayanya dan memiliki berbagai kearifan lokal. Pulau Bali adalah salah satu pulau dari 17.000 lebih kepulauan yang ada di Indonesia, Bali memiliki budaya yang kaya dan kuno yang bertahan utuh hingga abad ke-21. Peranan penting Bali ada dua, yakni sebagai tujuan wisata internasional yang berkembang pesat dan masyarakat Bali yang mempertahankan budaya Hindu Bali mereka (Novak, 2018).

Nilai Kearifan Lokal Bali sendiri merupakan bagian dari kebudayaan Bali yang memiliki wujud sangat beragam. Keragaman wujud kearifan lokal yang beraneka ragam tersebut meliputi; nilai-nilai, ritual, cerita rakyat, etika, estetika, perintah, dan larangan. Berbagai wujud kearifan lokal tersebut masih hidup, dipahami, dan diimplementasikan dalam kehidupan masyarakat Bali (Gelgel, 2017).

Kearifan lokal Bali tidak hanya terbatas pada aspek spiritualitas, tetapi juga mempengaruhi berbagai dimensi sosial dan lingkungan masyarakatnya. Bali sering dipandang sebagai pusat kebudayaan yang mengintegrasikan tradisi dan modernitas dengan cara yang harmonis, menjadikannya salah satu daerah di Indonesia yang paling kaya akan nilai-nilai budaya.

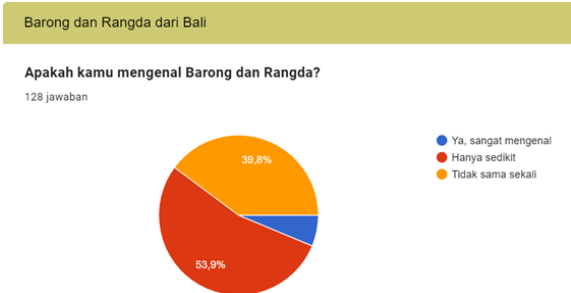


Diagram 1. Hasil Survey Untuk Mengetahui Apakah Responden Mengetahui Barong dan Rangda.
Sumber: Data Della Jessica, 2024.

Di Bali, konsep Rwa Bhineda lebih sering direpresentasikan melalui tokoh Barong dan Rangda. Barong adalah simbol kebajikan (*dharma*), sementara Rangda adalah simbol keburukan (*adharma*). Peneliti melakukan kuesioner yang dibagikan melalui Google Form pada tanggal 14 April 2024 dengan 128 responden, ternyata responden yang mengenal Barong dan Rangda sebanyak 6,3%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai kearifan lokal masyarakat Bali: Rwa Bhineda pada Barong dan Rangda perlu diangkat sebagai karya.

Langkah strategis memperkenalkan budaya lokal secara menarik bagi generasi muda yaitu dengan menggunakan media animasi. Secara etimologi, animasi berasal dari kata anima dalam bahasa Latin yang berarti ‘memberi jiwa’. Animasi merupakan proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk menciptakan ilusi pergerakan. Menurut Wells (1998), animasi adalah kemampuan suatu gambar untuk berubah menjadi gambar lain yang berbeda, seakan-akan bergerak dan hidup, sehingga tampak memiliki nyawa sendiri

Animasi adalah bentuk ekspresi yang dinamis dan dapat digunakan dalam berbagai bidang, seperti seni, sains, dan jurnalisme menurut (Wells & Moore, 2016). Keunggulan animasi terletak pada kemampuannya untuk menyajikan ide-ide kompleks dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Melalui pendekatan kreatif ini, penelitian ini tidak hanya menghadirkan

warisan budaya Bali dalam bentuk animasi yang menarik bagi Generasi Z, tetapi juga mengeksplorasi bagaimana filosofi Rwa Bhineda dapat menjadi refleksi dari perjalanan self-acceptance dalam kehidupan remaja modern.

Penelitian ini memvisualisasikan konsep Rwa Bhineda dalam konteks *self-acceptance* khususnya melalui animasi *Jagadhita*, yang menampilkan pertarungan simbolis antara Barong dan Rangda sebagai refleksi keseimbangan dalam kehidupan remaja.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Practice-Based Research* (PBR), yang menekankan penciptaan karya sebagai bagian dari proses eksplorasi akademik. Menurut Malins, Ure, dan Gray (1996), penelitian berbasis praktik memungkinkan perolehan pengetahuan baru yang dapat langsung diterapkan dalam bidang seni. Dalam konteks ini, penelitian berfokus pada bagaimana nilai kearifan lokal Bali, Rwa Bhineda, dapat direpresentasikan melalui animasi 2D untuk membantu remaja dalam memahami dan menerima diri mereka sendiri (*self-acceptance*).

1. Sumber dan Jenis Data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa metode:

- 1) Studi Literatur, yang melibatkan kajian terhadap teori animasi, nilai kearifan lokal Bali, serta konsep self-acceptance dalam psikologi remaja.
- 2) Observasi, dengan meneliti berbagai representasi Barong dan Rangda dalam budaya Bali, baik melalui dokumentasi visual maupun kajian pustaka.
- 3) Wawancara dengan Ahli Budaya, untuk memastikan keakuratan interpretasi visual dan filosofis dari karakter Barong dan Rangda.

- 4) Survei Pendapat Pengguna, yang melibatkan remaja dari Generasi Z sebagai target audiens untuk memahami penerimaan mereka terhadap konsep yang diangkat dalam animasi ini.
2. Teknik Pengumpulan Data:
- 1) Wawancara Ahli Budaya
Wawancara dilakukan dengan tiga narasumber ahli budaya Bali, termasuk akademisi dan praktisi seni, guna memvalidasi representasi Rwa Bhineda dalam animasi.
 - 2) Survei Pengguna
Didukung dari teori Jean Piaget (1972) tentang perkembangan kognitif, remaja pada tahap formal operational stage (usia 12 tahun ke atas) dimana usia tersebut mulai mampu berpikir secara abstrak, logis, dan hipotesis. Hal ini memungkinkan usia 12 tahun ke atas untuk mencerna ide-ide yang lebih kompleks dan melihat hubungan antara konsep yang lebih mendalam, seperti filosofi budaya Bali. Teori perkembangan kognitif yang diungkapkan oleh Ajhuri (2019) dan Piaget (1972), menyimpulkan bahwa remaja dalam tahap formal operational stage (usia 12 tahun ke atas) mampu memproses ide-ide abstrak dan memahami hubungan kompleks antara konsep-konsep. Dengan demikian, kelompok usia 14 hingga 17 tahun yang menjadi target pengguna animasi *Jagadhita* memiliki kemampuan untuk menangkap pesan filosofis dan nilai kearifan lokal dalam konsep Rwa Bhineda pada Barong dan Rangda.

Sebuah survei dilakukan kepada remaja berusia 14–17 tahun untuk memahami bagaimana mereka memandang konsep Rwa Bhineda dalam konteks kehidupan sehari-hari. Selain itu, survei ini juga mengevaluasi sejauh mana animasi dapat membantu meningkatkan self-acceptance mereka.

3) Eksperimen Material

Dalam tahap produksi animasi, dilakukan eksperimen terhadap elemen visual, seperti warna, ekspresi karakter, dan alur cerita, untuk memastikan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh target audiens.

3. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif, dengan membandingkan hasil wawancara ahli, literatur yang relevan, serta umpan balik dari pengguna. Proses ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana animasi 2D dapat menjadi media efektif dalam menyampaikan filosofi Rwa Bhineda sebagai konsep keseimbangan yang mendukung penerimaan diri pada remaja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada animasi 2D berjudul *Jagadhita*, yang mengangkat nilai kearifan lokal Bali, Rwa Bhineda. Secara eksplisit, animasi ini mengeksplorasi bagaimana konsep keseimbangan antara dua sisi berlawanan dapat diinterpretasikan dalam konteks modern, khususnya dalam menghadapi tantangan psikologis remaja Generasi Z. Cerita dalam animasi ini menyoroti permasalahan *self-acceptance* yang dialami oleh tokoh Kadek, yang berjuang menghadapi perasaan insecure dan tekanan sosial akibat perbandingan diri di media sosial.

Representasi Rwa Bhineda yang terkenal di Bali adalah Barong dan Rangda, atau dalam drama Calonarang. Rwa Bhineda sebagai salah satu nilai kearifan lokal Bali berperan banyak dalam ibadah dan pembelajaran kehidupan bagi umat Hindu Bali. Disebutkan juga berfungsi untuk memotivasi umat manusia agar mengupayakan kehidupan yang seimbang antara kehidupan mental spiritual dan kehidupan fisik material, dimana Tuhan dipuja sebagai pencipta (Dewanti dan Kameswari, 2019).



Gambar 1. Peneliti di Museum Topeng dan Wayang Bali, dengan kostum Barong dan Rangda. Sumber: Data Della Jessica, 2021.

Nama Barong diperkirakan berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu kata “b(h)arwang” yang di dalam bahasa Melayu atau bahasa Indonesia sejajar dengan kata Beruang (Wirawan, 2019). Barong dipercaya sebagai sosok atau perwujudan Banaspati Raja, binatang gaib yang Gambar 8. Kostum Barong dan Rangda di Museum Topeng Bali. 21 mempunyai kekuatan magis jelmaan Dewa Siwa. Barong melawan berbagai penyakit dan marabahaya yang menimpa masyarakat sekitarnya, karena itu Barong dipercaya sebagai roh pelindung dan kebajikan (dharma). Sehingga Barong dalam simboliknya bermakna unsur yang baik, terang atau damai.

Sementara sebutan Rangda diperkirakan berasal dari bahasa Jawa Kuno yaitu ‘randa’ yang berarti ‘janda’. (Wirawan, 2019: 68). Rangda dikenal sebagai ratu dari para leak, wanita yang mempunyai kekuatan magis jelmaan Dewi Durga. Rangda disadur dalam berbagai versi cerita, sebagai penyihir

jahat atau inkarnasi Calonarang maupun Ratu Mahendradatta. Rangda kerap kali diceritakan sebagai penyebar penyakit dan menyengsarakan masyarakat dengan ilmu hitamnya, yang membuatnya menjadi simbol dari keburukan, gelap dan kehancuran (adharm).



Gambar 2. Hasil Eksplorasi Karakter Barong. Sumber: Data Della Jessica, 2024.

Dalam proses kreatif, desain karakter Barong dan Rangda dikembangkan dengan mempertimbangkan dualitas visual yang mencerminkan sifat masing-masing tokoh. Barong, sebagai representasi kebajikan dan harapan, diberikan desain dengan bentuk yang lebih lembut, garis melengkung, serta ekspresi ramah untuk memperkuat kesan protektif dan optimis.



Gambar 3. Hasil Eksplorasi Karakter Rangda. Sumber: Data Della Jessica, 2024.

Sebaliknya, Rangda sebagai simbol ketakutan dan keputusasaan, memiliki bentuk yang lebih tajam dengan garis patah dan ekspresi agresif untuk menggambarkan ancaman dan tekanan mental. Pendekatan visual ini bertujuan untuk memperjelas peran mereka dalam mendukung narasi, sekaligus memperkuat penyampaian pesan filosofis dalam animasi.



Gambar 4. Hasil Eksplorasi Karakter Kadek.
Sumber: Data Della Jessica, 2024.

Kadek merupakan karakter yang mewakili realitas remaja Generasi Z dalam animasi *Jagadhita*. Sebagai seorang siswa SMA Cendana Bali, Kadek digambarkan sebagai individu yang cerdas dan memiliki ambisi, tetapi disisi lain juga rentan terhadap tekanan sosial dan perbandingan diri. Ia merasa tidak cukup baik setelah mengalami kegagalan dalam lomba, yang membuatnya semakin terpengaruh oleh standar kesuksesan yang ia lihat di media sosial.

Analisis *Jagadhita*: Rwa Bhineda sebagai Simbol Self-Acceptance bagi Generasi Z dalam Animasi 2D



Gambar 5. Adegan Sekolah *Jagadhita*.
Sumber: Data Della Jessica, 2024.

Animasi dimulai dengan menampilkan suasana pentas seni, MC mengumumkan pertunjukan kelas XI-A yang akan menampilkan tari profan Barong dan Rangda dalam perspektif Generasi Z.



Gambar 6. Adegan Barong Terkejut *Jagadhita*.
Sumber: Data Della Jessica, 2024.

Ketika pertunjukan dimulai, narator memperkenalkan sebuah dunia modern yang penuh dengan ketidakseimbangan, yang menyebabkan munculnya Barong. Barong hadir sebagai simbol harapan dan motivasi, tetapi ia segera menyadari bahwa dunia yang ia datangi sangat berbeda dari yang ia ingat. Di era modern, ketakutan dan kekhawatiran manusia semakin kuat, dan kehadiran Barong justru tidak disadari oleh masyarakat.



Gambar 7. Adegan Kadek Menonton Sosial Media *Jagadhita*.
Sumber: Data Della Jessica, 2024.

Kadek, seorang siswa SMA Cendana Bali, diperkenalkan sebagai karakter utama dalam animasi ini. Ia baru saja mengalami kekalahan dalam lomba dan merasa gagal. Untuk menghibur diri, Kadek menghabiskan waktunya di media sosial "Tok Tok" (parodi TikTok), tetapi alih-alih merasa lebih baik, ia justru semakin tertekan melihat kesuksesan dan kehidupan glamor para influencer.



Gambar 8. Adegan Kadek Merasa Rendah Diri
Jagadhita.

Sumber: Data Della Jessica, 2024.

Fenomena ini sejalan dengan studi Jean Twenge (2017), yang menunjukkan bahwa Generasi Z cenderung mengalami tekanan psikologis yang lebih besar akibat eksposur terhadap media sosial. Mereka sering membandingkan diri dengan standar kesuksesan yang tidak realistis, sehingga menimbulkan rasa cemas, rendah diri, dan takut tertinggal (FOMO - Fear of Missing Out).

Kadek merasakan dampak tersebut ketika ia mulai meragukan dirinya sendiri dan menganggap dirinya tidak cukup baik. Dalam kondisi ini, kekuatan Rangda muncul sebagai simbol dari kecemasan dan ketakutan yang dialami Generasi Z. Rangda membuat Kadek merasa bahwa ia akan selalu berada dalam bayang-bayang kegagalan dan bahwa dunia memang tidak adil baginya.



Gambar 9. Adegan Kekuatan Positif Barong Pada
Jagadhita.

Sumber: Data Della Jessica, 2024.

Ketika Kadek mulai kehilangan harapan, Barong hadir dengan teknik "Peaceful Dance", yang melambangkan ketenangan dan keseimbangan batin. Kadek

mulai menyadari bahwa perasaan takut dan tidak percaya diri adalah bagian dari dirinya sendiri, dan cara terbaik untuk mengatasinya adalah dengan menerima kelemahannya tanpa membiarkannya menguasai dirinya.



Gambar 10. Barong Meyakinkan Kekuatan Positif
Yang Kadek Punya Pada *Jagadhita*.

Sumber: Data Della Jessica, 2024.

Dalam konteks self-acceptance, Carl Rogers, 1959; dalam Hidayat & Santosa, 2024) menjelaskan bahwa penerimaan diri adalah faktor penting dalam perkembangan psikologis remaja. Sejalan dengan konsep Rwa Bhineda, individu perlu memahami bahwa baik dan buruk selalu ada, tetapi keseimbanganlah yang membuat kehidupan tetap harmonis.

Pertarungan Internal: Simbol Barong vs. Rangda

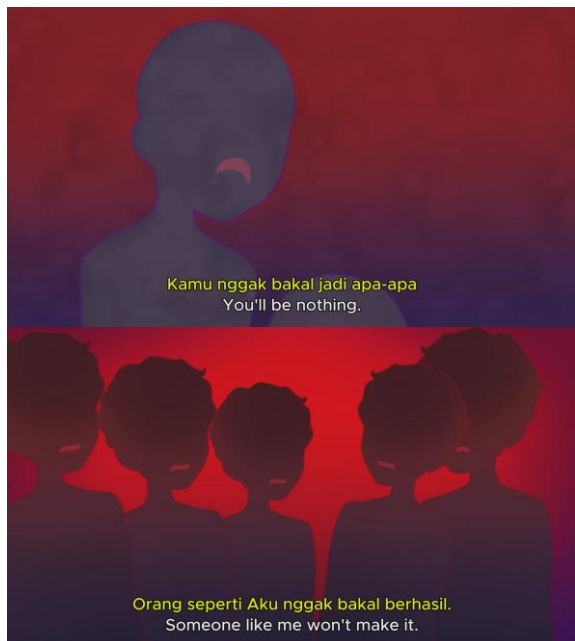


Gambar 11. Adegan Rangda dan Barong Bertarung
Pada *Jagadhita*.

Sumber: Data Della Jessica, 2024.

Akhirnya Rangda muncul karena merasa pengaruh kekuatan negatifnya terganggu oleh kekuatan positif Barong, disini mereka saling berusaha memberikan efek kepada Kadek. Rangda meyakinkan bahwa ialah yang paling berpengaruh untuk

Kadek dalam kehidupan, karena setiap hari Kadek selalu cemas, khawatir dan ragu.



Gambar 12. Adegan Kekuatan Negatif Rangda Pada *Jagadhita*.

Sumber: Data Della Jessica, 2024.

Pertarungan antara Barong dan Rangda dalam pentas seni ini mencerminkan konflik internal dalam diri Kadek. Rangda mengeluarkan teknik 'Toxic Doubt', dalam kehidupan modern toxic terkenal sebagai sesuatu yang beracun namun bukan bentuk cairan, melainkan bentuk penderitaan. Sehingga teknik ini adalah suatu racun untuk diri sendiri ketika manusia mengingat banyak hal menyakitkan yang diperbuat atau dikatakan oleh orang lain. Barong berusaha menguatkan hati Kadek, untuk bertahan dari rasa sedih dan kecewa tersebut.



Gambar 13. Adegan Kekuatan Positif Barong Pada *Jagadhita*.

Sumber: Data Della Jessica, 2024.

Barong, di sisi lain, menggunakan teknik "Light of Hope", yang mengingatkan Kadek bahwa ia masih memiliki banyak orang yang peduli padanya. Adegan ini menggambarkan dan menghubungkan lagi alasan kenapa Barong tidak bisa dilihat oleh orang-orang. Terkadang ketika remaja terlalu fokus pada masalah, mereka cenderung melupakan kebaikan yang ada, karena tertutup oleh rasa kebencian dan ketakutan. Pada adegan ini Barong mengingatkan kepada Kadek untuk tetap berusaha bersikap positif, karena penting untuk menyeimbangkan perasaan dan pikiran.



Gambar 14. Adegan Kadek Menerima Kelemahannya Pada *Jagadhita*.

Sumber: Data Della Jessica, 2024.

Puncaknya, Kadek menyadari bahwa satu-satunya cara untuk mengalahkan Rangda bukanlah dengan menghindarinya, tetapi dengan menerima keberadaannya sebagai bagian dari diri sendiri. Ia memilih untuk tidak membiarkan rasa takut dan keraguan menguasai dirinya, tetapi juga tidak mengabaikan emosinya.



Gambar 15. Adegan Kadek dan Barong Bangkit Menyeimbangkan Kekuatan Pada *Jagadhita*.

Sumber: Data Della Jessica, 2024.

Dalam konteks modern, Rwa Bhineda tidak hanya menggambarkan pertarungan

antara kebaikan dan keburukan dalam nilai kearifan lokal, tetapi juga dapat diterapkan sebagai filosofi dalam menghadapi tekanan mental dan pencarian jati diri pada Generasi Z.

Kesimpulan: Nilai Rwa Bhineda dalam Konteks Modern



Gambar 16. Kesimpulan *Jagadhita*.
Sumber: Data Della Jessica, 2024.

Pertunjukan ditutup dengan Kadek menyampaikan pesan tentang Rwa Bhineda: "Baik dan buruk akan selalu ada, tetapi kita bisa memilih untuk menyeimbangkan keduanya." Melalui animasi ini, konsep Rwa Bhineda berhasil diinterpretasikan dalam konteks modern, dengan menyoroti perjuangan Generasi Z dalam menerima dirinya sendiri di tengah tekanan sosial dan ekspektasi digital. Animasi ini tidak hanya memperkenalkan budaya Bali, tetapi juga menghubungkannya dengan realitas psikologis yang relevan bagi remaja masa kini.

Sebagai media edukasi, animasi 2D ini membuktikan bahwa nilai-nilai kearifan lokal tetap bisa diajarkan kepada generasi muda dengan cara yang menarik dan relatable, tanpa kehilangan makna filosofisnya.

KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa konsep *Rwa Bhineda* dalam animasi *Jagadhita* berhasil merepresentasikan keseimbangan antara ketakutan dan harapan dalam kehidupan modern. Melalui perjalanan karakter Kadek, penonton

diperlihatkan bagaimana dualitas dalam kehidupan bukanlah sesuatu yang harus dihindari, melainkan diterima dan dipahami sebagai bagian dari proses *self-acceptance*.

Visualisasi Barong sebagai simbol harapan dan Rangda sebagai simbol ketakutan memperkuat pesan bahwa individu dapat menemukan keseimbangan dalam menghadapi tekanan sosial dan ekspektasi diri. Dengan pendekatan animasi 2D yang dirancang sesuai dengan preferensi Generasi Z, karya ini mampu menjadi media yang relevan untuk menyampaikan nilai budaya dengan cara yang lebih dekat dan mudah dipahami oleh remaja masa kini.

Selain itu, tanggapan positif dari ahli budaya dan animasi serta responden penelitian menunjukkan bahwa penyampaian konsep *Rwa Bhineda* dalam konteks *self-acceptance* dapat diterima dengan baik dan memiliki potensi sebagai media edukasi berbasis budaya di era digital.

DAFTAR RUJUKAN

- Ajhuri, M. A. K. F. (2019). *Psikologi perkembangan pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka.
- Asrinaldi. (2023, February 18). *ISBI Aceh bantu didik "Gen Z" untuk melestarikan budaya*. *ISBI Aceh*. Retrieved from <https://isbiaceh.ac.id/isbi-aceh-bantu-didik-gen-z-untuk-melestarikan-budaya/>
- Dewanti, P. P. W. A., & Kameswari, I. G. A. A. W. (2019). *Konsep Rwa Bhineda pada kain poleng busana pemangku pengeluaran saat upacara pengerebongan di Pura Agung Petilan, Kesiman (Skripsi)*. Sekolah Tinggi Desain Bali, Denpasar.
- Dewi, N. K. K., & Julianto, I. N. L. (2022). *Perancangan desain karakter pada komik in-game Rwa Bhineda: The World of Balance studi independen Agate (Skripsi)*. Institut Seni Indonesia, Denpasar.

- Ernest, A. S., & Monika. (2023). *Self-acceptance sebagai langkah berdamai dengan diri sendiri*. Jurnal Serina Abdimas, 1(2), 701-706. <https://doi.org/10.24912/jsa.v1i2.2547>
- Gelgel, I. P. (2021). *Hukum kepariwisataan dan kearifan lokal: Menggagas paradigma pembangunan hukum kepariwisataan yang berstruktur sosial budaya Indonesia di tengah arus globalisasi*. UNHI Press.
- Hidayat, W., & Santosa, S. (2024). Memahami konsep belajar anak usia dasar: Studi analisis teori belajar Carl Rogers serta penerapannya di sekolah dasar. PRIMER: Journal of Primary Education Research, 2(1), 92-101. <https://journal.unu-jogja.ac.id/pgsd>
- Malins, J., Ure, J., & Gray, C. (1996). *The gap: Addressing practice-based research training requirements for designers [Report]*. The Robert Gordon University.
- Novak-Clifford, T. (2018). *Bali: Portraits of life, culture and ritual*. Vermont: Tuttle Publishing.
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. New York: Basic Books.
- Triwardhani, I. J., Mulyani, D., & Putra, R. P. (2023). *Literasi budaya lokal bagi anak di Desa Jatisura*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2), 1818-1827. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3962>
- Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why today's super-connected kids are growing up less rebellious, more tolerant, less happy—and completely unprepared for adulthood—and what that means for the rest of us*. New York: Atria Books.
- Wells, P. (1998). *Understanding animation*. London: Routledge.
- Wells, P., & Moore, S. (2016). *The fundamentals of animation (2nd Edition)*. London: Fairchild Books.
- Wirawan, K. I. (2019). *Calonarang: Ajaran tersembunyi di balik tarian mistis*. Bali Wisdom.