

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain

Menurut Robin Landa (2011), Desain adalah sebuah bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Selain itu, desain merupakan representasi visual dari ide yang mengandalkan penciptaan, seleksi, dan organisasi elemen visual (hlm. 1).

2.1.1. Prinsip Desain

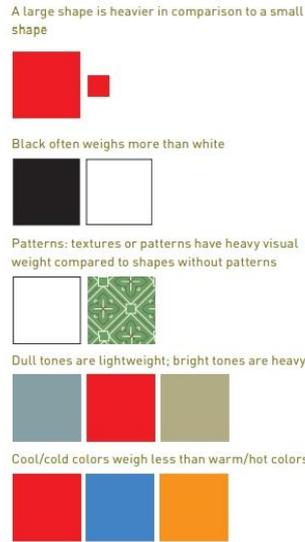
1. Format



Gambar 2.1. *Folding Styles (tulis sumber)*

Format merupakan sebuah batas yang ditentukan serta bidang yang membungkus seperti dari tepi luar atau batasan desain. Selain itu, format juga mengacu pada sebuah substrat untuk desain grafis proyek. Kebanyakan desainer menggunakan format untuk menggambarkan jenis-jenis proyek sebagai contoh yaitu, poster, iklan, sampul CD, dan lain-lain. Seorang desainer biasanya bekerja dengan beragam macam format (hlm. 29-30).

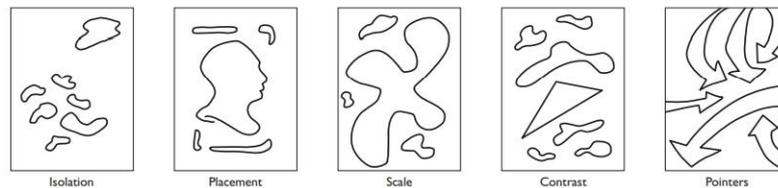
2. Balance



Gambar 2.2. *Size and Shape of an Element*

Balance atau keseimbangan adalah stabilitas yang diciptakan oleh bobot visual secara merata di setiap elemen komposisinya. Desain yang seimbang cenderung mengarah ke sebuah harmoni dan komposisi yang seimbang mempengaruhi *users* atau *viewers*. *Balance* hanya salah satu prinsip desain dan harus bekerja sama dengan prinsip lainnya (hlm. 30-33).

3. Hierarki Visual



Gambar 2.3. *Emphasis*

Dalam hierarki visual merupakan prinsip utama dalam mengatur informasi. Dalam memandu perancangan digunakan hierarki visual untuk mengatur seluruh elemen desain sesuai dengan penekanan. Penekanan disini adalah

pengaturan elemen visual untuk kepentingan membuat beberapa elemen lebih dominan (hlm. 33).

4. Rhythm

Dalam desain adanya pengulangan yang kuat dan konsisten. Pengulangan tersebut masuk dalam elemen ritme. Ritme merupakan urutan elemen visual pada interval yang ditentukan dengan format seperti, pada desain buku, desain situs web, desain pada majalah, dan lain-lain. Beberapa faktor yang berkontribusi membangun ritme yaitu, warna, tekstur, hubungan figur / dasar, penekanan, dan keseimbangan (hlm. 35).

5. Unity

Kesatuan berguna untuk membangun kesatuan dalam suatu komposisi serta berguna untuk membuat ketertiban, membuat sebuah koneksi dan pengelompokkan (hlm. 36).

2.1.2. Elemen Desain

1. Garis

Garis merupakan tanda yang dibuat oleh sebuah alat visualisasi saat digambar di sebuah permukaan. Garis juga dianggap sebagai jalur titik yang bergerak. Alat visualisasi yang dimaksud berupa pensil, kuas yang runcing, dan benda apapun yang dapat membuat sebuah tanda garis tersebut. Garis memiliki banyak peran dalam komposisi dan komunikasi. Dalam garis memiliki arah dan kualitas, seperti garis bisa lurus, melengkung atau membuat sudut tertentu. Tanda ini juga memiliki kualitas yang dapat halus atau tebal, halus atau rusak, tebal atau tipis, teratur atau berubah dan lain-

lain. Selain itu, garis juga merupakan elemen utama untuk menyatukan suatu komposisi ataupun menggambarkan sebuah bentuk dalam desain maupun lukisan, itu disebut sebagai linear (hlm. 19-20).

2. Bentuk

Bentuk diartikan sebagai suatu bentuk yang tertutup atau jalur tertutup yang digambarkan dengan permukaan dua dimensi yang dibuat sebagian atau keseluruhan dari garis (garis besar & garis kontur) atau juga bisa dengan warna, nada, atau tekstur. Pada dasarnya bentuk itu datar yang artinya dua dimensi dan diukur dengan tinggi dan lebar. Semua bentuk memiliki tiga dasar delineasi, yaitu kuadrat, segitiga, dan lingkaran. Setiap bentuk tersebut memiliki bentuk volumetrik yang padat seperti kubus, piramida, dan bola (hlm. 20-21).

3. Warna

Dalam elemen desain yang terkuat adalah warna dan sangat provokatif. Itu merupakan sebuah deskripsi energi cahaya, karena hanya dengan cahaya kita dapat melihat warna. Warna yang biasanya kita lihat dipersepsikan atau dikenal sebagai cahaya yang dipantulkan atau bisa juga warna yang dipantulkan.

a. Color Nomenclature

Warna dibagi menjadi 3 kategori, yaitu rona, nilai, dan saturasi. Nilai mengacu pada tingkat luminositas (terang atau gelap) warna. Saturasi merupakan suatu kecerahan atau warna yang kusam, seperti merah terang atau merah kusam sebagai contoh. Dalam sinonim saturasi adalah intensitas atau chroma. Lalu Rona dianggap sebagai suhu yang hangat

atau dingin dan warna juga memiliki rona dan temperatur di dalamnya tetapi suhu dalam warna tidak dapat dirasakan. Warna yang hangat adalah merah, oranye, dan kuning sedangkan warna yang dingin adalah biru, hijau, dan ungu.

b. *Primary colors*

Warna dasar pada dasarnya disebut sebagai warna primer. Warna primer yang termasuk adalah RGB (merah, hijau, dan biru) yang warna primer ini bisa disebut primer aditif karena jika digabungkan dalam jumlah yang sama akan menciptakan cahaya putih (warna putih).



Gambar 2.4. *Additive Color System*

Dengan model RGB,

- Merah + hijau = kuning
- Merah + biru = magenta
- Hijau + biru = cyan

Kita dapat mencampur jutaan warna jika dengan palet warna yang ada di komputer tetapi akan sangat sulit untuk membedakan jutaan nada dan nilai-nilai yang ada dalam *primary additive* pada komputer.

Lalu warna merah, kuning, dan biru disebut sebagai warna primer karena warna-warna itu dapat dicampur dari warna lain.

- Merah + kuning = oranye
- Kuning + biru = hijau
- Merah + biru = ungu

c. *Value*

Value lebih mengacu pada terang atau gelapnya pada warna dan untuk menyesuaikan warna terang dan gelap tersebut harus menggunakan warna netral yaitu hitam dan putih. Hitam dan putih termasuk warna tetapi mereka tidak dianggap sebagai rona, oleh karena itu mereka dianggap akromatik atau netral.

d. *Saturation*

Saturasi difokuskan pada kecerahan atau keburaman dalam warna. Biasanya kecerahan ini warna dicampurkan dengan hitam, putih atau yang terutama abu-abu. Warna yang dicampurkan dengan abu-abu membuat warna sepenuhnya jenuh atau bisa dikatakan pengurangan rona pada sebuah warna.

4. Tekstur

Tekstur adalah suatu kualitas sentuhan dalam permukaan atau representasi kualitas permukaan. Lalu secara visual, tekstur dibagi dua kategori yaitu, taktil dan visual. Dalam tekstur taktil memiliki kualitas sentuhan yang dapat dirasakan atau disentuh secara fisik, mereka juga disebut sebagai tekstur aktual.



Gambar 2.5. *Tactile Texture*

Tekstur visual merupakan sebuah ilustrasi tekstur nyata dan dibuat dengan tangan yang dipindai dari tekstur aktual atau bisa juga difoto. Biasanya seorang desainer dapat membuat berbagai macam tekstur tersebut.



Gambar 2.6. *Visual Texture*

2.2. Media Interaktif

Menurut England dan Finney (2011), media interaktif adalah integrasi dari sebuah media digital seperti adanya kombinasi atau gabungan antara teks, grafik, suara, dan gambar yang bergerak menjadi terstruktur dan terkomputerisasi digital yang dimana orang dapat berinteraksi dengan data untuk tujuan yang diinginkan. Lalu dilengkapi dari Ozcan dan Akarun (2002) dari bukunya yang berjudul “*Teaching Interactive Media Design*”, yaitu mereka percaya bahwa media interaktif ini telah lama hadir sebagai konsep dasar dalam sejarah seni dan desain walaupun media interaktif sering dianggap sebagai bidang baru yang muncul (hlm. 161).

2.2.1. Visual Novel

Game pertama visual novel adalah *The Portopia Serial* yang dipublikasikan pertamakali di pasar Jepang pada tahun 1983 dari perusahaan Enix. Lalu pada tahun 1985, perusahaan Chunsoft mengadaptasikan game NES (*Nintendo Entertainment System*) yang menjadi pendahulu sebelum visual novel. Karena hal itu, di tahun 1992 Chunsoft menerbitkan novel visual pertama dan laris terjual sebanyak 300.000 yang dimana berhasil menjadi panutan untuk genre baru dan gamenya dinamai *Sound Novels*. Perusahaan Leaf memutuskan untuk mengembangkan jenis game ini. Sejak saat itu, jenis game ini dikenal sebagai Visual Novel (hlm. 3).

Menurut Bashova dan Pachovski (2013), visual novel adalah sebuah *game* multimedia yang dimana memiliki semua elemen multimedia seperti teks, *backgrounds*, karakter, musik, suara, bahkan interaksi antar *player*. Tipikal dari visual novel itu sendiri adalah cerita yang bercabang dan berdasarkan opsi yang dipilih oleh *player* yang memainkannya. Karena itu, *player* akan termotivasi untuk memainkannya kembali untuk sekedar memilih opsi lainnya (alternatif) dari cerita tersebut (hlm. 3-4).

1. Pengembangan Visual Novel

Dalam mengembangkan novel visual, tahap awal menentukan skenario dan karakternya. Lalu dilanjutkan membuat desain *background* dan karakternya yang diadaptasikan dalam Adobe Photoshop. Setelah itu membuat dan merekam suara untuk karakter atau *backsound* yang diadaptasi menggunakan Adobe Soundbooth (hlm. 5).

2. Ren'Py

Ren'Py merupakan mesin untuk visual novel untuk mempermudah membuat novel visual dengan memasukkan seluruh elemen multimedia dengan bahasa skrip Ren'Py. Menurut pendiri Ren'Py yaitu Tom Py, skrip Ren'Py mudah untuk dipelajari karena telah menyediakan dan mempermudah penulisan novel visual yang efektif sementara untuk skrip Python memungkinkan untuk pembuatan yang lebih banyak dan kompleks. Ren'Py dapat diakses dan diunduh secara bebas (*open source*) (hlm. 4).



Gambar 2.7. Ren'Py's logo

3. *Dialog Tree*

Menurut Ciesla (2019), dalam *interactive game* yang baik memiliki poin untuk memilih sehingga menentukan alur-alur cerita yang dipilih oleh si pemain. Hampir seluruh visual novel memiliki *dialog tree* tersebut sehingga pemain dapat menentukan alur ceritanya sendiri (hlm. 80).

4. *The Endings Tree*

Kebanyakan dari visual novel memiliki akhir cerita yang bercabang atau lebih dari 1 akhir cerita. Tujuannya adalah mengharakpan tingkat fokus

dan niat dari pemain. Dalam visual novel jika memiliki lebih banyak akhir cerita atau lebih dari 2/3 *endings* maka umur game akan semakin panjang dan jelas karena rasa memunculkan rasa penasaran pemain untuk melihat alur cerita yang berbeda atau akhir cerita yang berbeda yang dibutuhkan si pemain (hlm 81).

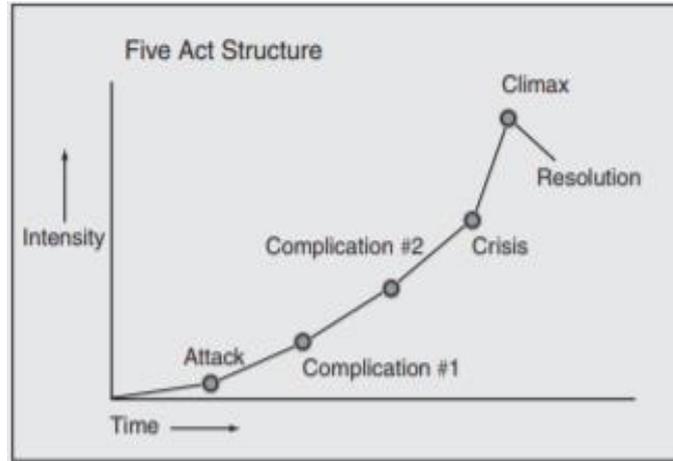
2.2.2. Elemen Desain Game

1. Story

Menurut Klug dan Lebowitz (2011), tahap awal yang harus direncanakan adalah memikirkan struktur cerita dan ide. Dengan mempertimbangkan cerita, tempo, dan pemeran karakter yang menarik membuat sebuah game yang menarik dan menyenangkan. Namun, dari elemen-elemen tadi jika ada yang salah atau gagal salah satunya dapat merusak game tersebut walaupun elemen lainnya sudah baik (hlm. 71).

a. The Importance of Proper Flow and Pacing

Sebuah alur dalam cerita diibaratkan seperti aliran sungai yang bergerak dengan cepat atau lambat. Untuk membuat pemain merasa tertarik dan bersemangat adalah mereka tertarik saat bagian alur yang lambat untuk fokus pada pengembangan sebuah karakter dan memberi pemain kesempatan untuk bersantai karena jika alurnya selalu terasa cepat, pemain akan merasa lelah dengan tantangan atau rentetan informasi yang tidak ada habisnya, lalu tidak memiliki waktu untuk mengembangkan karakternya. Tingkat keseimbangan dalam alur cerita perlu dipastikan dengan sempurna (hlm. 71-72).



Gambar 2.8. 5 Act Story Structure

Diagram ini menggambarkan 'interest curve' untuk sebuah cerita. Struktur ini sangat penting untuk dipahami karena setiap cerita pasti memiliki sebuah konflik, komplikasi, krisis, dan resolusi yang mengatur sebuah adegan (hlm. 73).

b. *Keeping the Player Engaged*

Dalam sebuah permainan, penting untuk mempertahankan minat si pemain. Dengan memastikan alur cerita dan adegan dalam cerita yang ditata secara teratur selama permainan. Agar pemain tetap tertarik dengan ceritanya harus menciptakan cerita bergerak yang dimana tidak perlu mengarahkan plot cerita yang tidak perlu (hlm. 76-77).

2. Characters

Kebanyakan dalam cerita game, karakter didalamnya memiliki ciri kepribadian dan peran yang sama dalam cerita masing-masingnya. Yang dimaksud menyinggung karakter yang klise seperti mentor, pahlawan, misterius. Arketipe adalah sebuah *template* karakter umum yang

disesuaikan dan dipersonalisasi supaya sesuai dengan cerita (hlm. 81-84).

Adanya 10 aketipe yang umum digunakan oleh *video game*, yaitu:

- a. *The Young Hero* : Biasanya berumur diantara 12-25 tahun dan memiliki jiwa petualang, pintar berbisnis, berhasil menyelesaikan tugas yang sulit, dan lain-lain. Contohnya adalah Tidus (*Final Fantasy X*) & Sora (*Kingdom Hearts*).
- b. *The Reluctant Hero* : Berlawan dengan *the young hero*, karakter ini tidak tertarik dengan petualangan atau tugas-tugas. Karakter yang awalnya paling tidak disukai namun seiring perjalanan karakter ini akan menjadi dewasa dan mengubah sikapnya. Contohnya adalah Kain (*Blood Omen*) & Lahari (*Disgaea*).
- c. *The Best Friend* : Biasanya seorang sahabat dari karakter utama. Karakter ini memberikan keseimbangan, mendorong atau mempertimbangkan tindakan dari karakter utama. Contohnya adalah Luna (*Lunar Silver Star Harmony*) & Lucca (*Chrono Trigger*).
- d. *The Special Person* : Karakter yang rumit karena terkadang seorang pahlawan, penjahat dan terkadang bukan keduanya tetapi cenderung bersikap adil dan misterius. Biasanya karakter ini memiliki kehidupan yang sulit, namun mempertahankan kepribadian yang ceria dan keyakinan akan segala sesuatunya dapat diperbaiki. Contohnya adalah Aeris (*Final Fantasy VII*) & Reith (*Magna Carta*).

- e. *The Mentor* : Biasanya memiliki sifat bijaksana dan memiliki pengalaman, bahkan seringkali karakter ini adalah mantan dari seorang pahlawan dan berharap pahlawan yang baru mampu menyelesaikan tugas yang tidak dapat karakter ini selesaikan. Contohnya adalah Angeal (*Crisis Core – Final Fantasy VII*) & Auron (*Final Fantasy X*).
- f. *The Veteran* : Karakter yang memiliki jiwa pejuang yang tinggi dan berfokus menyelesaikan misinya. Biasanya karakter ini yang meminjamkan bantuan dari pengalamannya kepada karakter utama. Contohnya adalah Snake (*Metal Gear Solid*) & Ziggy (*Xenosaga*).
- g. *The Gambler* : Karakter yang hanya bersenang-senang dan menganggap semuanya adalah permainan. Biasanya karakter ini berpihak kepada orang yang ia anggap paling menarik dengan mengutamakan keterampilan. Sifatnya pun tergantung bisa berpihak kepada pahlawan, penjahat dan tidak keduanya. Contohnya adalah Setzer (*Final Fantasy VI*) & Joshua (*The World Ends With You*).
- h. *The Seductress* : Biasanya memiliki kecantikan dan kepercayaan tinggi yang tinggi. Selalu menggunakan penampilan dan pesonanya untuk mendapat keinginannya. Memiliki ambisi yang kuat, pecemburu berat, dan rakus. Contohnya adalah Eva (*Metal Gear Solid 3*) & Caster (*Fate/Stay Night*).
- i. *The Hardened Criminal* : Karakter yang bisa mendapatkan barang dengan melakukan pekerjaan dan mendapat harga yang tepat. Biasanya orang yang hanya butuh uang, kekayaan, dan kekuasaan.

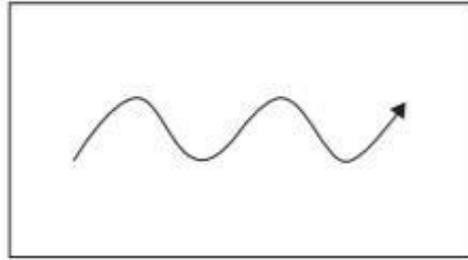
Contohnya adalah Kyle (*Lunar Silver Star Harmony*) & Niko (*Grand Theft Auto IV*).

- j. *The Cold, Calculating Villain* : Karakter yang mendorong, pintar, dan kejam karena dia bekerja untuk mencapai sebuah tujuan. Karakter ini tidak ragu untuk melakukan segala hal cara yang ia inginkan dan menghancurkan siapapun yang menghalangi jalannya. Namun bisa jadi tidak terlihat dirinya sebagai penjahat melainkan pahlawan. Contohnya adalah Primarch Dysley (*Final Fantasy XIII*) & Wilhelm (*Xenosaga*).

3. Architecture

Menurut Schell (2008), dalam game tujuan dari arsitektur adalah mengontrol pengalaman pemain. Yang dimaksud adalah mendalami suasana dalam game sehingga menambah kesan pengalaman pemain dalam game itu sendiri. Maka dari itu, desainer game harus memahami tentang arsitektur. Desainer game juga harus belajar banyak mengenai ruang dan mengikuti aturan arsitektur virtual. Salah satu cara untuk memulainya adalah dengan menentukan prinsip pengorganisasian ruang dalam game. Berikut 5 cara desain mengatur sebuah *game space* dalam game (hlm. 330-333):

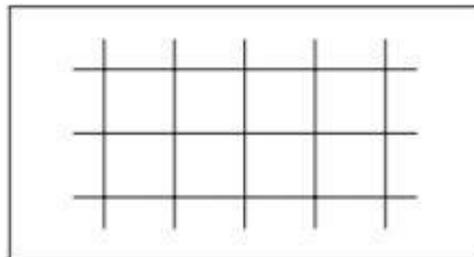
a. *Linear*



Gambar 2.9. Linear

Mengatur *game space* secara linear berarti pemain hanya bisa bergerak maju dan mundur mengikuti arah garis, tetapi terkadang garis itu memiliki dua ujung dan di lain waktu garis tersebut dapat berputar kembali. Contoh: *Candyland*, *Monopoli*, *Super Mario Brothers*, *Crash Bandicoot*, *Guitar Hero*.

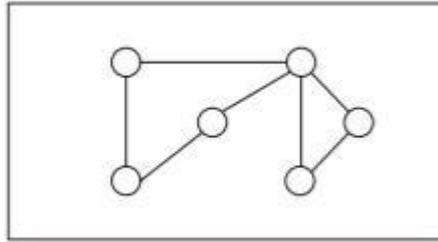
b. *Grid*



Gambar 2.10. Grid

Cara ini memiliki banyak keuntungan dan mudah dipahami oleh pemain maupun komputer. Contoh: *Chess*, *Advance Wars*, *Settlers of Catan*, *Legend of Zelda*, dan *Quake*.

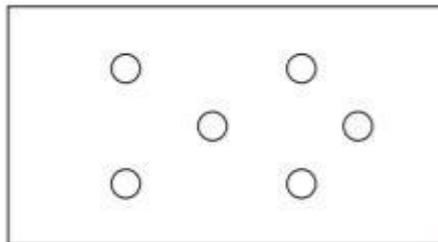
c. *Web*



Gambar 2.11. Web

Pengaturan web menggunakan cara dengan menandai beberapa titik dalam peta untuk menghubungkan mereka ke jalan tersebut. Gunanya adalah jika si pemain memiliki tempat yang ingin dikunjungi tetapi ingin memberi sejumlah cara yang berbeda. Contoh: *Fox and Geese*, *Trivial Pursuit*, *Zork*, *Club Penguin*, dan *Toontown Online*.

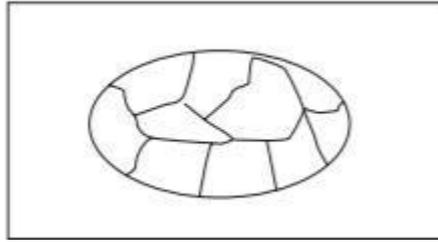
d. *Point in Space*



Gambar 2.12. *Point in Space*

Cara ini tidak biasa atau tidak umum digunakan karena biasanya untuk game yang mengembara atau petualangan seperti RPG. Selain itu biasa digunakan untuk pemain yang bisa menentukan sendiri *game spacenya*. Contoh: *Bocce*, *Thin Ice*, *Polarity*, dan *Final Fantasy*.

e. *Divided Space*



Gambar 2.13. *Divided Space*

Pada umumnya, cara ini yang paling mirip dengan peta di dunia nyata atau game yang memang mencoba meniru peta nyata. Contoh: *Risk*, *Axis and Allies*, *Dark Tower*, *Zelda: Ocariana of Time*, dan *Spore*.

4. Icons for Mobile Games

Menurut Rogers (2014), ikon sudah banyak digunakan untuk mewakili game pada umumnya dan sangat penting diikutsertakan dalam game. Layaknya salah satu untuk nilai jual agar game tersebut banyak yang tertarik atau laku. Ciri-ciri ikon yang baik, sebagai berikut (hlm 194-195):

a. *Clarity*

Kejelasan gambar ikon harus mudah dilihat, sederhana dan mudah dipahami. Semakin kuat siluet dalam ikon, semakin mudah untuk dipahami.

b. *Iconic Design*

Buatlah ikon dengan keren, lucu, dan berkesan karena dari ikon dalam game akan menjadi identitas dari game itu sendiri. Jangan menggunakan banyak gambar dalam satu ikon.

c. *Color*

Untuk menentukan warna ikon, belajar teori warna agar membantu memandu desainer. Pastikan menggunakan warna untuk keuntungan kalian. Desainer harus memilih skema warna yang sederhana secara visual dan mewakili dari game itu sendiri.

d. *No Text or Numbers*

Dalam menggunakan karya seni raster, teks berisiko aliasing atau bercampur sehingga menjadi tidak terbaca. Selalu pertimbangkan untuk tidak menggunakan teks sama sekali jika game tersebut ingin laku dijual kepada audiens internasional.

5. Font

Dalam pembuatan HUD (*Head-up Display*), desainer perlu mempertimbangkan font. Font sendiri harus mengikuti banyak aturan dalam hal kejelasannya. Adanya beberapa hal untuk mempertimbangkan sebuah font (hlm 207):

- a. Tema font untuk game yang dibuat, namun jangan menggunakan font yang terlalu meriah atau sulit dibaca.
- b. Font memerlukan lisensi jika ingin digunakan. Jadi dalam pembuatan game, kemungkinan cukup adil untuk membayar atau membeli lisensi font tersebut.
- c. Diperhatikan warna dan latar belakang dalam font yang ingin dipakai. Sebagai contoh, jangan pernah menempatkan warna merah dari teks di atas latar belakang warna hitam, karena akan terlihat *blur* saat dilihat di TV.

- d. Standar industri sekarang adalah HDTV, jadi harus menggunakan resolusi yang tinggi.

6. Level Design

Menurut Schell (2008), pada tahap ini desain level adalah desain game yang dilakukan secara detail. Desain levelpun berbeda di setiap game, namun desainer akan menggunakan semua pengetahuan yang desainer ketahui tentang mendesain level dalam game. Selain itu, desainer juga harus memeriksanya dengan cermat seperti memastikan tingkat tantangan dalam game dengan tepat, jumlah *reward* yang didapatkan, dan lain-lain agar game menjadi bagus (hlm 343).

2.3. Pakaian Adat

Pakaian adat dalam bahasa KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah pakaian resmi khas daerah masing-masing. Menurut CY Thambun, pakaian adat tradisional dapat dikatakan sebagai busana etnik, dimana yaitu busana yang telah dipakai atau digunakan secara turun temurun dan merupakan salah satu identitas yang dapat dibanggakan oleh sebagian besar pendukung kebudayaan. Total banyaknya pakaian adat di Indonesia ada 34 di setiap provinsinya.

Pakaian setiap daerah menunjukkan ciri khas dari satu daerah itu dan dapat dilihat atau dibedakan dari model busananya. Seperti dari jenis kain, corak kain, dan aksesoris yang digunakannya. Pakaian adat tradisional ini digunakan atau dipakai tergantung dari adat budaya mereka masing-masing, ada yang tidak menggunakannya setiap hari dan ada yang tidak karena hanya digunakan di saat

acara penting tertentu. Selama perkembangan jaman semakin maju, pakaian adat pun mengalami perkembangan dengan berbagai inovasi.

2.3.1. Jenis Pakaian Adat

Berikut adalah macam-macam pakaian adat yang tersebar di Indonesia:

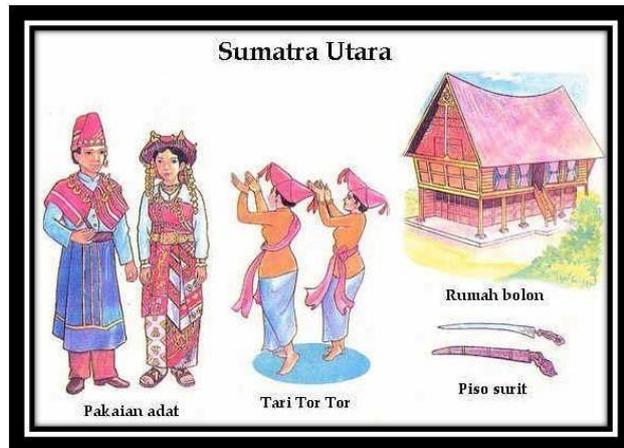
1. Pakaian Adat Nanggroe Aceh Darussalam (Ulee Balang)



Gambar 2.14. Pakaian Tradisional Adat Aceh

Di zaman dahulu, pakaian adat Ulee Balang hanya digunakan oleh keluarga dari raja saja. Tetapi seiring berjalannya waktu sudah dijadikan sebagai pakaian adat tradisional dari Aceh. Pakaian adat ini diadaptasi dari berbagai kebudayaan seperti Melayu, Arab, dan Tiongkok. Bahan dari pakaian ini adalah sutera yang namanya Peukayan Linto Baro dan kain tenun yang disebut sebagai Sileuwu.

2. Pakaian Adat Sumatera Utara (Ulos)



Gambar 2.15. Pakaian Adat Tradisional Sumatera Utara

Di Provinsi ini dikenal dengan ulos karena adanya etnis yang dominan yaitu Batak. Ulos biasanya digunakan sebagai selempang baju oleh mereka dan bahan yang digunakan merupakan sutra yang ditenun dan memiliki motif yang khas yaitu Gorga. Pakaian adat ini memiliki nama lain selain ulos, yaitu Pakaian Adat Karo.

3. Pakaian Adat Sumatera Barat (Bundo Kandung)



Gambar 2.16. Pakaian Adat Tradisional Sumatera Barat

Pakaian adat Bundo Kandung terkenal di provinsi ini. Bundo Kandung untuk pria dan wanita berbeda. Untuk pria, terdiri dari celana panjang, atasan Teluk Belanga,

dan peci atau penutup kepala. Sedangkan wanita terdiri dari kain sarung, kebaya panjang dan penutup kepala dari kain yang dililitkan.

4. Pakaian Adat Sumatera Selatan (Aesan Gede)



Gambar 2.17. Pakaian Adat Tradisional Aesan Gede

Aesan Gede berarti Swarnadwipa atau Pulau Emas. Dikarenakan adanya banyak perhiasan berwarna keemasan dalam pakaian adat ini. Pakaian adat ini biasanya berwarna cerah seperti merah, emas, atau jingga dengan penutup kepala untuk pria dan mahkota untuk wanita yang disebut sebagai siger.

5. Pakaian Adat Riau (Melayu)



Gambar 2.18. Pakaian Adat Tradisional Melayu Riau

Pakaian adat di provinsi Riau identik dengan budaya Melayu karena etnis terbesar di provinsi ini adalah Melayu. Pakaian adat ini terdiri dari baju jurung cekak

musang yang terbuat dari satin dan sutra serta sarung dan kopyah untuk wanita menggunakan kebaya laboh.

6. Pakaian Adat Kepulauan Riau (Teluk Belanga)



Gambar 2.19. Pakaian Adat Tradisional Kepulauan Riau

Pakaian adat ini juga tidak berbeda jauh dari provinsi Riau. Teluk Belanga untuk pria dan kebaya laboh untuk wanita. Kepulauan Riau juga berdekatan dengan Melayu sehingga identik dengan Melayu.

7. Pakaian Adat Jambi (Melayu Jambi)



Gambar 2.20. Pakaian Adat Tradisional Jambi

Pakaian adat dari Jambi terdiri dari setelan kain beludru yang dapat digunakan pria maupun wanitanya. Namun adanya perbedaan dari pakaian adat wanita dibuat tanpa lengan sedangkan yang pria menggunakan baju kurung yang tanggung.

8. Pakaian Adat Bangka Belitung (Paksian)



Gambar 2.21. Pakaian Adat Tradisional Paksian

Pakaian adat provinsi terkenal dengan nama Paksian dan warna yang digunakan yakni merah dan ungu. Biasanya pakaian adat untuk wanita memakai baju kurung berbahan dari sutra atau beludru dengan mahkota Paksian. Sedangkan pria mengenakan baju tertutup lengkap dengan sorban sungkon.

9. Pakaian Adat Bengkulu (Melayu)



Gambar 2.22. Pakaian Adat Tradisional Bengkulu

Pakaian adat ini sekilar mirip dengan Melayu Jambi tetapi yang membedakan, pakaian adat Bengkulu ini identik dengan warna merah. Lalu pria ataupun wanitanya mengenakan hiasan kepala dengan corak yang khas.

10. Pakaian Adat Lampung (Tulang Bawang)



Gambar 2.23. Pakaian Adat Tradisional Lampung

Tulang Bawang didominasi dengan warna putih. Pakaian adat ini terdiri dari lilitan kain tapis dan penutup kepala untuk si pria serta mahkota (siger) berhiaskan emas untuk wanitanya.

11. Pakaian Adat DKI Jakarta (Betawi)



Gambar 2.24. Pakaian Adat Tradisional Betawi

Pakaian adat ini disebut Pakaian Adat Abang dan None Betawi. Pakaian adat khas ini memiliki ciri khas berupa kebaya encim yang berwarna terang untuk wanita.

Sedangkan untuk pria identik dengan jas berwarna hitam dan kain batik sebagai bawahan yang dililitkan di bagian pinggang.

12. Pakaian Adat Banten (Pangsi)



Gambar 2.25. Pakaian Adat Tradisional Banten

Pakaian adat ini mirip dengan pakaian pengantin adat sunda karena pernah dipengaruhi oleh adat sunda sehingga adanya kemiripan antara pakaian adat Banten dan pakaian adat Sunda. Untuk pakaian adat pria biasanya terdiri dari baju koko, kain samping sebagai bawahan, penutup kepala, ikat pinggang dari kain batik, selop, dan golok. Sedangkan pakaian adat untuk wanita terdiri dari baju kebaya, kain samping atau batik untuk bawahan, selendang yang diselempangkan ke baju, dan penutup kepala (kembang goyang berwarna keemasan dan susunan bunga melati yang diselipkan pada bagian sanggul).

13. Pakaian Adat Jawa Barat (Kebaya Sunda)



Gambar 2.26. Pakaian Adat Tradisional Jawa Barat

Ciri khas dari pakaian adat ini yakni memiliki warna yang terang, seperti putih, ungu dan merah untuk wanitanya. Sedangkan untuk pria menggunakan jas beludru sulam benang emas.

14. Pakaian Adat Jawa Tengah (Kebaya Jawa)



Gambar 2.27. Pakaian Adat Tradisional Jawa Tengah

Pakaian adat ini identik dengan warna gelap seperti coklat dan hitam. Lalu dilengkapi dengan batik, jarik, surjan dan keris sebagai aksesoris. Pakaian adat ini biasanya digunakan untuk pernikahan adat Jawa Tengah.

15. Pakaian Adat Jawa Timur (Pesa'an)



Gambar 2.28. Pakaian Adat Pesa'an

Biasanya pakaian adat Madura digunakan pada acara-acara yang penting seperti upacara pernikahan. Tetapi zaman dahulu, orang Madura menggunakan pakaian ini sebagai busana sehari-hari mereka. Masyarakat Madura dikenal dengan keberaniannya, tidak kenal ragu, sikap yang tegas dan terbuka dalam menyampaikan isi pikiran.

16. Pakaian Adat Daerah Istimewa Yogyakarta (Kesatrian Ageng)



Gambar 2.29. Pakaian Adat Tradisional Kestarian Ageng

Kesatrian Ageng adalah pakaian adat dari Yogyakarta yang terdiri dari kain batik yang dililitkan ke tubuh hingga dada serta beberapa aksesoris dan hiasan di kepala. Pakaian adat ini melambangkan keagungan dan sikap yang berani.

17. Pakaian Adat Bali (Payas Agung)



Gambar 2.30. Pakaian Adat Tradisional Payas Agung

Di Bali kaya akan nilai-nilai budayanya. Maka dari itu pakaian adat disanapun beraneka ragam. Untuk pria, pakaian adatnya berupa jas berlengan pendek dengan warna putih, emas, dan merah. Untuk wanita sendiri terdiri dari kebaya warna cerah dan akan semakin terlihat anggun dengan tambahan lilitan kain di pinggang. Dari warna putih, emas, merah itu menunjukkan representasi kemewahan di Bali.

18. Pakaian Adat Nusa Tenggara Barat (Suku Sasak)



Gambar 2.31. Pakaian Adat Tradisional Suku Sasak

Pakaian adat ini memiliki bahan dari sutra dan satin yang lembut. Biasanya pakaian adat ini digunakan untuk menyambut tamu saat upacara adat Mendakin atau Nyongkol. Adanya jenis pakaian yang berbeda dari suku ini, yaitu:

a. Pakaian Lambung untuk wanita

Memiliki ciri khas yaitu kerah berupa huruf V dengan hoasan pinggiran baju, lalu adanya mahkota emas yang disebut pangkak, kain sabuk disebut tongkak, tangkong, selempang (lempot), kain tenun dan aksesoris lain.

b. Pakaian Pegon untuk pria

Merupakan hasil adaptasi dari kebudayaan Eropa dan Jawa, maka dari itu pakaian adat ini memiliki model seperti Eropa. Terdiri dari Cappug (amhkota), leang atau dodot (kain songket) untuk menyelipkan sebuah keris, dan kain wiron.

19. Pakaian Adat Nusa Tenggara Timur



Gambar 2.32. Pakaian Adat Tradisional Nusa Tenggara Timur

Di Provinsi ini memiliki suku yang berbeda dan masing-masing memiliki baju adatnya sendiri, yaitu:

c. Baju adat suku Rote

- d. Baju adat suku Sabu
- e. Baju adat suku Helong
- f. Baju adat suku Dawan

20. Pakaian Adat Kalimantan Barat (Dayak)



Gambar 2.33. Pakaian Adat Tradisional Dayak

Pakaian adat Kalimantan Barat memiliki nuansa etnik dan ciri khasnya tersendiri. Kekhasan yang terlihat ada pada kalung manik-maniknya. Untuk pakaian laki-laki dikenal dengan sebutan King baba dalam bahasa Dayak. Untuk pakaian wanitanya disebut sebagai King Bibinge, namun untuk pakaian adat wanita terkesan lebih sopan dengan menutup bagian dada dan bawahnya. Pakaian adat ini berbahan dasar dari kulit kayu kapuo.

21. Pakaian Adat Kalimantan Tengah (Upak Nyamu)



Gambar 2.34. Pakaian Adat Tradisional Upak Nyamu

Upak Nyamu terbuat dari kulit kayu nyamu. Bentuknya terkadang seperti rompi atau juga seperti baju tanpa lengan untuk pria. Sedangkan yang wanita upak nyami dihias dengan manik-manik berwarna putih, kuning, dan merah.

22. Pakaian Adat Kalimantan Selatan (Bagajah Gamuling Baular Lulut)



Gambar 2.35. Pakaian Adat Tradisional Bagajah Gamuling Baular Lulut

Pakaian ini biasanya dipakain untuk pengantin tradisional dari adat Banjar. Pakaian untuk pria menggunakan kain sasirangan yang dililitkan untuk bawahan sedangkan wanita memakai kain yang terbalut hingga menutupi dada layaknya gaun.

23. Pakaian Adat Kalimantan Utara (ta'a dan Sapei Sapaq)



Gambar 2.36. Pakaian Adat Tradisional Kalimantan Utara

Sebutan pakaian adat ini berbeda, pria disebut sapei sapaq dan wanita disebut ta'a. Ta'a terdiri dari ikat kepala yang disebut da'a dan terbuat dari pandan. Baju atasan disebut sapei inoq, dan bawahan berupa rok dikenal dengan nama ta'a. Untuk sapei Sapaq coraknya tak berbeda jauh dengan ta'a.

24. Pakaian Adat Kalimantan Timur (Kustin)



Gambar 2.37. Pakaian Adat Tradisional Kalimantan Barat

Pakain ini memiliki tampilan yang hampir sama dengan Upak Nyami dan terbuat dari kulit kayu dan dihias manik-manik.

25. Pakaian Adat Sulawesi Barat (Lipa Saqbe Mandar)



Gambar 2.38. Pakaian Adat Tradisional Mandar

Provinsi ini dikenal dengan Lipa Saqbe Mandar. Pakaian adat ini terdiri dari jas untuk pria dan baju lengan pendek untuk wanitanya. Warna yang biasa pada Mandar adalah hijau, ungu, putih, dan merah.

26. Pakaian Adat Sulawesi Tengah (Nggembe)



Gambar 2.39. Pakaian Adat Tradisional Nggembe

Suku Kaili memiliki pakaian adat yang disebut nggembe. Nggembe memiliki bahan kain lembut yang dibentuk baju lengan panjang serta hiasan di bagian dada dengan bordir berbentuk bunga dan manik-manik.

27. Pakaian Adat Sulawesi Utara (Laku Tepu)



Gambar 2.40. Pakaian Adat Tradisional Sulawesi Utara

Biasanya pakaian adat ini dikenakan saat upacara Tulude. Pakaian ini terbuat dari serat pisang bernama serat kofo karena dikenal kuat dan mudah dipintal.

28. Pakaian Adat Sulawesi Tenggara



Gambar 2.41. Pakaian Adat Tradisional Sulawesi Tenggara

Pakaian adat ini merupakan hasil karya dari suku Tolaki dan biasa digunakan menjadi pakaian sehari-hari. Kinawo memiliki arti kulit kayu dan memang terbuat dari kulit kayu usongi, otipulu, dan wehuka. Lalu proses 'Monggawo' adalah proses pembuatan Kinawo dengan cara kulit kayu direbus dengan abu dapur, direndam dan dipukul-pukul sampai lembut hingga memperoleh seratnya.

29. Pakaian Adat Sulawesi Selatan (Bodo)



Gambar 2.42. Pakaian Adat Tradisional Sulawesi Selatan

Bodo merupakan busana adat tertua di dunia dan pakaian adat perempuan suku Bugis. Bodo memiliki bahan organza dengan potongan sederhana dan lengan pendek, tetapi baju adat ini memiliki warna cerah yang mencolok dan ada kalung sebagai aksesoris.

30. Pakaian Adat Gorontalo (Biliu dan Makuta)



Gambar 2.43. Pakaian Adat Tradisional Gorontalo

Makuta merupakan sebutan untuk pakaian adat pria dan biliu sebutan untuk pakaian adat wanita. Pakaian adat ini biasa dikenakan saat acara pernikahan untuk pengantin. Masing-masing dalam pakaiannya mengenakan aksesoris khas di bagian dada serta mahkota dan penutup kepalanya.

31. Pakaian Adat Maluku (Cele)



Gambar 2.44. Pakaian Adat Tradisional Cele

Cele didominasi dengan warna merah dan putih serta motif yang khas yaitu garis-garis geometris. Cele biasa dipakai saat upacara adat. Pakaian adat Cele biasanya mengenakan sarung dengan warna dan motif yang tak berbeda jauh dari atasannya.

32. Pakaian Adat Maluku Utara (Manteren Lamo)



Gambar 2.45. Pakaian Adat Tradisional Manteren Lamo

Manteren Lamo terdiri dari celana hitam yang panjang dan bis merah memanjang dari atas sampai bawah. Pakaian ini atasannya berupa jas tertutup dengan kancing besar lalu khusus ujung tangan, saku, dan leher jas warnanya harus merah.

33. Pakaian Adat Papua Barat (Ewer)



Gambar 2.46. Pakaian Adat Tradisional Papua Barat

Ewer merupakan pakaian adat yang murni terbuat dari bahan alami yaitu jerami yang dikeringkan. Di zaman sekarang pakaian adat ini mulai dilengkapi kain untuk atasannya dan jerami kering digunakan sebagai rok untuk bawahannya.

34. Pakaian Adat Papua (Koteka)



Gambar 2.47. Pakaian Adat Tradisional Koteka

Koteka merupakan pakaian untuk menutup kemaluan laki-laki dalam budaya penduduk asli di Papua. Koteka terbuat dari kulit labu air (*Lagenaria Siceraria*) dengan cara isinya dikeluarkan. Untuk ukuran dan bentuk koteka tidak berkaitan dengan status pemakainya tapi lebih kepada aktifitas si pengguna. Dengan contoh, koteka yang pendek dipakai untuk

bekerja dan panjang dengan hiasan-hiasan digunakan saat upacara adat. Seiring berjalan waktu dan jaman, koteka tidak lagi sering digunakan sebagai pakaian sehari-hari dan kebanyakan diperjualbelikan sebagai cinderamata. Namun kawasan Wamena di pegunungan, koteka masih digunakan untuk pakaian sehari-harinya.