



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

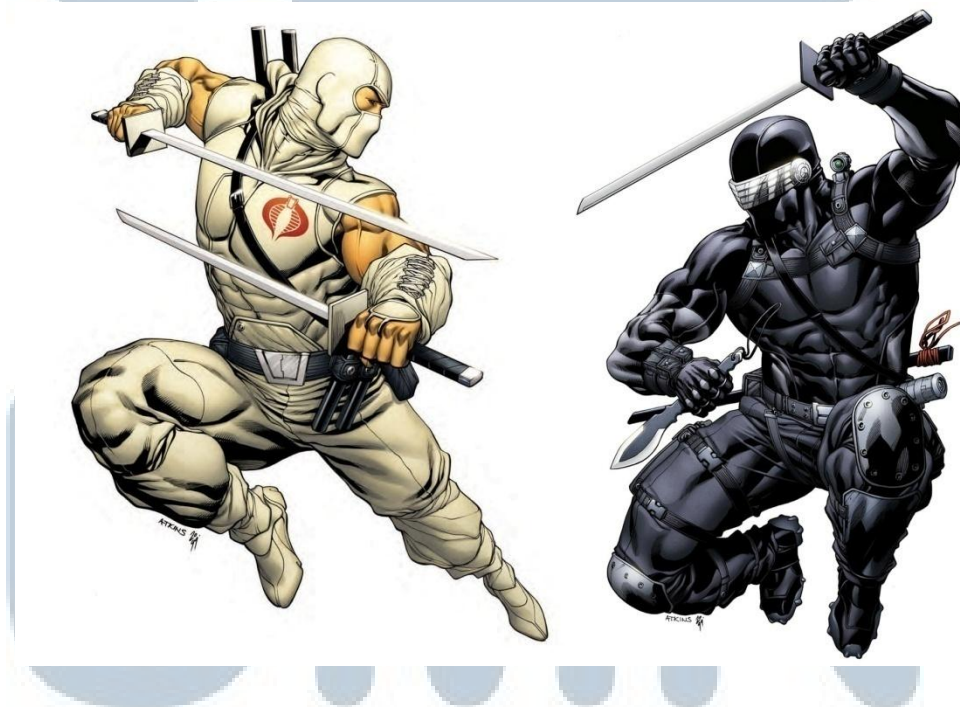
METODOLOGI

3.1. Deskripsi

3.1.1. Studi

- a. Pergeseran arti warna hitam dan putih

Warna hitam dan putih sesuai dengan teori oleh Bryan Tillman dapat berubah, ini dapat dilihat dalam pewarnaan karakter Snake Eyes dengan Storm Shadow oleh Marvel.



Gambar 3.1. Storm Shadow dan Snake Eyes
(http://static.comicvine.com/uploads/original/12/123441/2453515-snake_eye_and_storm_shadow.jpg)

Menurut Bryan Tillman, warna putih melambangkan kesucian dan kebaikan, sedangkan warna hitam melambangkan kekuasaan dan kejahatan. Tetapi tidak dengan karakter diatas. Dalam cerita G.I. Joe, Snake Eyes mengambil

peran protagonis dalam cerita sedangkan Storm Shadow mengambil peran antagonis dalam cerita. Snake Eyes dan Storm Shadow adalah seorang saudara dalam seperguruan. Guru dalam perguruan tersebut lebih menyayangi Snake Eyes daripada Storm Shadow, yang membuatnya menjadi iri dan akhirnya membunuh gurunya sendiri dan kabur keluar dari perguruan. Setelah kematian gurunya, Snake Eyes bersumpah tidak akan berbicara sebagai tanda ia berkabung.

Warna kostum Snake Eyes bukan berarti kejahatan atau kekuasaan, sedangkan melambangkan duka. Sedangkan warna kostum Storm Shadow bukan berarti kesucian dan kebaikan melainkan naif, Storm Shadow menganggap perbuatan yang ia lakukan sebagai perbuatan yang benar.

3.1.2. Latar Tempat Dan Waktu

Visual Novel *The Demon and The Sin* mengambil latar tempat seperti di Italia pada zaman Renaissance dan mengambil latar waktu pada malam hari. Kota di dalam Visual Novel ini dinamakan kota Morning Hollow dikarenakan sesuai arti Morning adalah pagi dan Hollow adalah lubang. Lubang merepresentasikan kegelapan. Morning Hollow dinamakan sesuai dengan jalan cerita Visual Novel ini.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

3.1.3. Sinopsis Cerita

The Demon and The Sin bercerita tentang seorang uskup yang mempunyai hubungan dengan seorang biarawati, mereka mempunyai seorang bayi perempuan. Bayi tersebut diperintahkan sang uskup untuk dibuang tetapi diselamatkan oleh si bidan dikarenakan ia tidak tega untuk membunuh si bayi. Ellis menitipkan di rumah temannya, yaitu seorang janda bernama Hannah. Demi Eleanor, Hannah berjuang untuk menghidupi si bayi dari hasil pekerjaannya dan merawatnya seperti anak kandungnya sendiri. Sekembalinya si bidan, ia dibunuh oleh sang uskup agar aibnya tidak terbongkar.

Tahun-tahun berlalu dan si gadis tumbuh besar, tiba-tiba dipertemukan dengan ibu kandung sebenarnya dalam katedral ketika terjadi konflik tiba-tiba antara Hannah dengan seorang gerejawan bernama Filippo, yang pernah memaksa tidur dengannya demi uang, dan secara tidak sengaja Isadore mendengar percakapan mereka. Saat itu sang pastur diberitahu Filippo bahwa anaknya masih hidup dan berada di dalam katedral, Estevez segera yakin dan ingin membunuh Eleanor. Apakah Eleanor akan selamat?

3.2. Deskripsi Karakter

Perancangan karakter dalam visual novel *The Demon and The Sin* berjumlah enam karakter dan mempunyai deskripsi yang berbeda-beda dan mengacu kepada zaman Renaissance di Italia.

1. Estevez

Seorang pastur di kota Morning Hollow, seorang yang sangat ambisius dan dibutakan oleh keinginan pribadi. Berani melakukan segala cara agar rencananya tidak terbongkar.

2. Isadore

Hubungan gelap Estevez, yaitu seorang biarawati katedral. Terakhir, mengetahui bahwa Eleanor adalah anaknya, tetapi malangnya, ia tewas ditikam oleh Estevez ketika melindungi Eleanor.

3. Eleanor

Anak dari pasangan Estevez dan Isadore. Ia disembunyikan oleh Ellis dikarenakan tidak tega untuk membuang anak tersebut. Eleanor ditemukan oleh Hannah dan diasuh seperti anak kandungnya sendiri.

4. Hannah

Seorang janda yang menjalani profesi sebagai wanita panggilan saat ia masih muda, ia menemukan Eleanor di depan pintu rumahnya.

5. Ellis

Seorang bidan yang membantu dalam persalinan Isadore. Diperintahkan oleh si uskup untuk membuang bayi tersebut di hutan, tetapi Ellis mengingkari dan menitipkannya di depan rumah temannya.

6. Filippo

Seorang biarawan katedral, dekat dengan Estevez. Ia menemani Estevez dalam persalinan Isadore, dan mengetahui rencana dari Estevez untuk membuang anak kandungnya. Filippo mengetahui bahwa anak kandung mereka masih hidup ketika dalam percakapan dengan Hannah di Katedral.

3.3. Penyusunan Konsep Tokoh

Sesuai dengan batasan masalah, penulis hanya membahas 2 karakter saja yaitu Estevez dan Eleanor. Berdasarkan teori “Game Story & Character Development” oleh Marianne Krawczyk dan Jeannie Novak yang telah dibahas pada bab 2, penyusunan tokoh Estevez dan Eleanor memakai 3 aspek dasar pembentukan karakter.

3.3.1. Estevez Muda

1. Fisiologi

Estevez merupakan seorang kaukasian. Ia adalah seorang pria bertubuh tegap, berumur 30 tahun. Estevez memiliki warna mata dan rambut berwarna hitam, memiliki tampilan fisik yang tampan untuk ukuran seorang pria paruh baya, memiliki mata yang tajam, hidung yang mancung, dan kepala yang botak. Tampilan wajah dasar menggunakan bentuk segitiga. Estevez merupakan pria yang sehat secara fisik.

2. Sosiologi

Estevez adalah seorang berkebangsaan Italia, lahir dari kaum keluarga yang lumayan berada dan taat kepada Tuhan. Ibunya meninggal saat Estevez masih kecil dikarenakan sakit keras, sehingga ayahnya sendiri yang mengambil alih

untuk menopang kehidupan Estevez. Ia adalah seorang anak tunggal, sejak kecil ia ditanamkan nilai-nilai katolik oleh ayahnya sehingga pada saat ia sudah beranjak dewasa ia sangat menjunjung tinggi nilai - nilai tersebut.

Estevez merupakan seorang pelajar yang pintar di jamannya dan sangat dibanggakan dan dinilai benar oleh ayahnya. Pada saat Estevez beranjak dewasa, ia bercita-cita untuk menjadi pastur karena ingin menjadi gembala untuk orang banyak. Ia berkomitmen untuk menjaga kesuciannya dan tidak menikah layaknya seorang pastur. Di saat kematian ayahnya dikarenakan umur yang telah tua, Estevez bersumpah untuk menjadi imam yang benar di mata Tuhan sampai akhir hayatnya. Estevez tergabung dalam kongregasi Karmel.

3. Psikologi

Estevez adalah seorang pemikir dan seorang yang idealis dan sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kesucian dalam katolik. Ia adalah seorang yang optimis dan meyakini setiap perbuatannya adalah benar di hadapan Tuhan. Dikarenakan ia terlalu optimis dan meyakini setiap perbuatannya, ia menjadi seorang yang ambisius dan dibutakan oleh keinginan pribadi.

Sampai pada suatu hari ia bertemu dengan Isadore, seorang biarawati muda yang menarik perhatiannya dan melakukan sesuatu yang khilaf. Ia berhubungan dengan biarawati tersebut sehingga biarawati tersebut mengandung. Ketika Estevez mengetahui tindakan yang telah ia lakukan, ia mulai panik dan stress. Ia mencari cara bagaimana cara ia untuk kembali ke jalan yang benar. Ia tidak mau aibnya terbongkar bahwa ia mempunyai anak, agar tangannya bersih, ia

pun berencana untuk menyuruh bidan yang membantu persalinan untuk membuang bayi yang ada dalam kandungan Isadore setelah ia melahirkan.

3.3.2. Estevez Tua

1. Fisiologi

Estevez berumur 47 tahun, warna mata dan rambut hitam yang sudah botak, sudah memiliki keriput di wajah tanda penuaan dan postur tubuh masih tegak dan secara jasmani masih sehat.

2. Sosiologi

Estevez berada dalam lingkungan imam. Ia adalah seorang yang menjalankan hidupnya seperti layaknya ia belum menikah. Ia adalah pastur kongregasi Karmel.

3. Psikologi

Estevez memiliki sedikit gangguan kejiwaan ketika ia mengetahui bahwa Eleanor masih hidup, ia berniat untuk membunuh Eleanor dikarenakan ia merasa dibohongi oleh bidan yang pada waktu sebenarnya bukan membuangnya melainkan menyelamatkannya. Gangguan kejiwaan tersebut dikarenakan ia terlalu idealis dan selalu menganggap perbuatannya benar. Dikarenakan ia selalu menganggap perbuatannya benar, ia dengan mudah dapat menyingkirkan segala sesuatu yang dianggap tercela olehnya agar visinya menjadi bersih. Dapat dibayangkan, Estevez tidak mengenal dosa secara benar-benar.

3.3.3. Eleanor

1. Fisiologi

Eleanor merupakan seorang gadis kaukasian berumur 17 tahun, memiliki rambut dan mata berwarna coklat. Tampilan wajah dasar menggunakan bentuk lingkaran. Ia memiliki warna kulit yang berbeda dari ayah kandungnya dan merupakan bawaan dari ibu kandungnya, Isadore. Ia memiliki tubuh yang langsing dan tegak. Eleanor adalah seorang gadis yang cantik dan sehat. Wajahnya mirip dengan Isadore saat ia masih muda.

2. Sosiologi

Eleanor adalah seorang Italia, anak dari hubungan gelap antara Estevez dan Isadore. Ia ditemukan dan dibesarkan oleh janda bernama Hannah yang memiliki ekonomi menengah kebawah, tetapi ditopang oleh pekerjaan Hannah yang banyak menarik konsumen. Ia tidak bekerja maupun mendapatkan pendidikan. Pekerjaannya sehari-hari adalah menyapu, mencuci pakaian, dan mencari kayu di hutan. Sejak beranjak remaja, ia selalu diajak oleh Hannah ke Cathedral untuk berdoa dan taat kepada Tuhan.

3. Psikologi

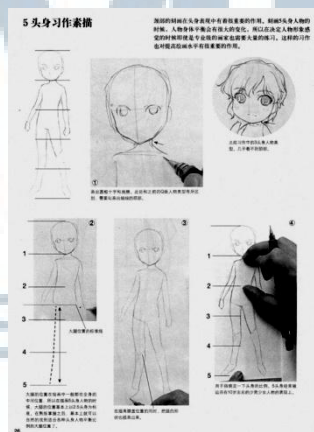
Eleanor adalah seorang ceria, penurut, taat, berjiwa besar, dan kuat. Sejak kecil ia dibiasakan hidup mandiri dan tidak bergantung dengan orang lain. Ia tidak menyalahkan keadaan yang membuat ia hidup pada ekonomi menengah kebawah, melainkan ia menerima apa adanya dan dapat menjalankan kehidupannya dengan bahagia.

Tetapi ia sangat rapuh akan kebohongan, hal ini dapat dilihat ketika mereka berada di cathedral dan bertemu dengan Filippo. Hannah tidak menceritakan dengan jujur bahwa ia bukan ibu kandungnya, dan tidak menceritakan pekerjaan aslinya pada saat ia masih muda. Ia menjadi kecewa dan lari meninggalkan Hannah dan memilih menyendiri. Tetapi pada akhir cerita ia memaafkan Hannah ketika ia berkata dengan sebenarnya.

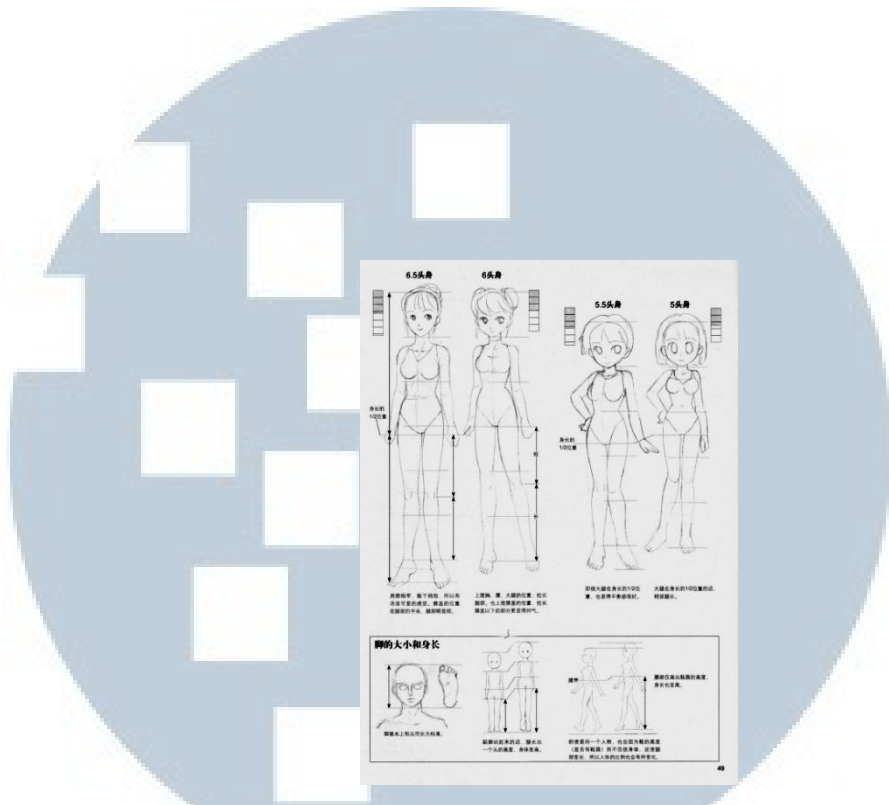
3.4. Anatomi Karakter

3.4.1. Proporsi Tubuh

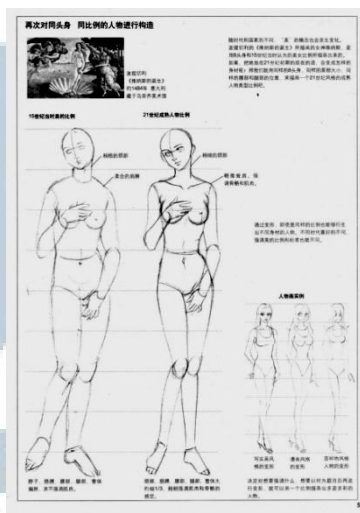
Dalam pembuatan proporsi karakter, bentuk proporsi tubuh berbeda antara penggambaran realis dengan penggambaran manga. Penggambaran manga juga terbagi atas beberapa style antara lain chibi, Proporsi tubuh berbeda-beda tergantung usia. Hikaru Hayashi, Takehiko Matsumoto, Kazuaki Morita (2005, hal 26)



Gambar 3.2. Proporsi untuk Tubuh Anak Kecil
(Sketching Manga Style vol. 2: Logical Proportions, Hikaru Hayashi, Takehiko Matsumoto, Kazuaki Morita, 2005)

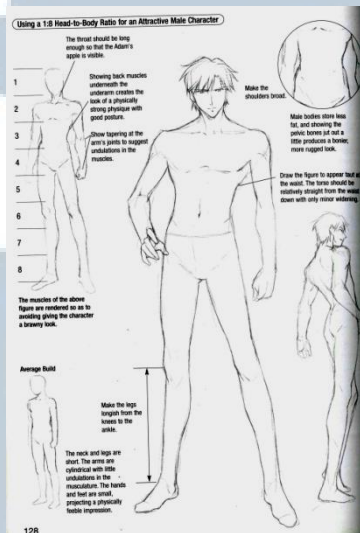


Gambar 3.3. Perbedaan Proporsi Tubuh antara Anak-Anak dengan Remaja (Sketching Manga Style vol. 2: Logical Proportions, Hikaru Hayashi, Takehiko Matsumoto, Kazuaki Morita, 2005)



Gambar 3.4. Perbedaan Proporsi Tubuh Dewasa antara Gaya Realis dengan Gaya Manga (Sketching Manga Style vol. 2: Logical Proportions, Hikaru Hayashi, Takehiko Matsumoto, Kazuaki Morita, 2005)

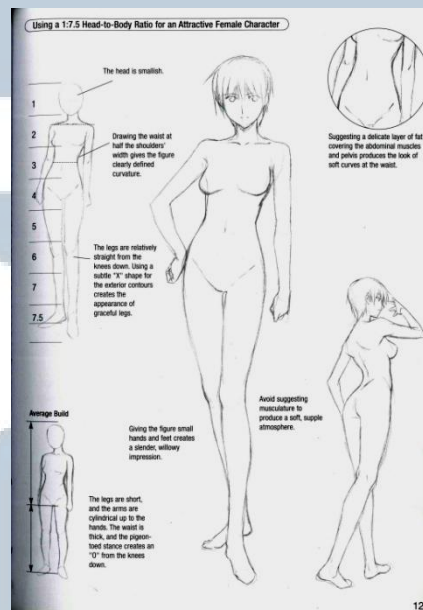
Penggambaran pria atraktif dan wanita atraktif berbeda dalam bentuk dan proporsi. Penggambaran Pria atraktif digambarkan setinggi 8 kepala, memiliki dada yang bidang dan pinggul yang menyempit, menampilkan otot punggung sehingga berkesan memiliki postur tubuh yang bagus, menampilkan bentuk yang tajam pada pergelangan tangan sehingga menciptakan bentuk yang ideal pada pergelangan tangan. Tubuh pria lebih sedikit menyimpan lemak daripada wanita sehingga penggambaran terlihat lebih kaku. Penggambaran kaki terlihat lebih panjang dari tempurung lutut ke mata kaki. Hikaru Hayashi, Takehiko Matsumoto, Kazuaki Morita (2005, hal 128)



Gambar 3.5. Penggambaran Pria Atraktif
(Sketching Manga Style vol. 1: Sketching to Plan, Hayashi, 2005)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Penggambaran wanita atraktif digambarkan setinggi 7,5 kepala, memiliki dada yang lebih sempit dan pinggul yang melebar. Penggambaran pinggang dengan sikut sehingga menampilkan lekukan tubuh yang lebih jelas. Tubuh wanita terlihat lebih halus sehingga menciptakan lekukan tubuh yang lembut. Penggambaran kaki cenderung lurus dan halus dari tempurung lutut sehingga menciptakan kesan kaki yang anggun. Hikaru Hayashi, Takehiko Matsumoto, Kazuaki Morita (2005, hal 128)

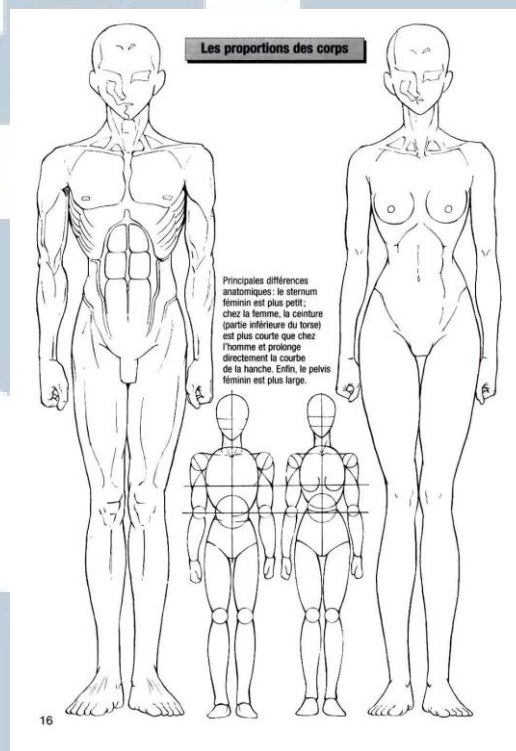


Gambar 3.6. Penggambaran Wanita Atraktif
(Sketching Manga Style vol. 1: Sketching to Plan, Hayashi, 2005)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

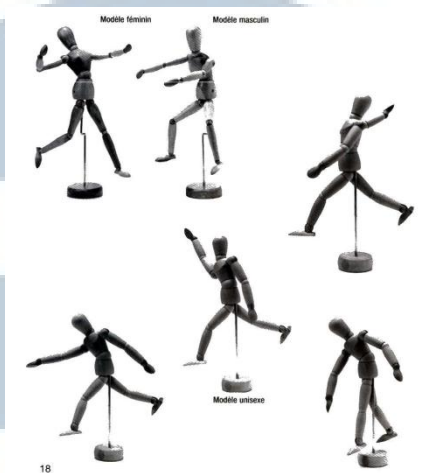
1. Bentuk Dasar

Menurut Ganma Suzuki dan Yasuo Imai dalam buku *How to Draw Manga: Body and Anatomy* tahun 1996, bentuk dasar yang dipakai untuk karakter pria dan wanita tidak jauh berbeda. Bentuk dasar menggunakan gabungan antara persegi dan lingkaran dan mengacu dari boneka anatomi atau *dummies*.



Gambar 3.7. Bentuk Dasar Perancangan Karakter Pria dan Wanita
(How to draw Manga: Bodies and Anatomy, Suzuki & Imai, 1996)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.8. Perancangan Karakter Proporsional yang ditentukan oleh *Dummies* (How to draw Manga: Bodies and Anatomy, Suzuki & Imai, 1996)

Dalam buku *Guide to Draw Manga for Kids* oleh Yakobus Wicaksono, tahun 2008, bentuk dasar tubuh dibedakan antara wanita dan pria, penggambaran pria kurus memiliki bentuk dasar persegi, untuk penggambaran pria berotot memiliki bentuk dasar segitiga terbalik, sedangkan untuk penggambaran wanita memiliki bentuk dasar segitiga.



Gambar 3.9. Penggambaran Bentuk Dasar Tubuh (Guide to draw Manga for kids, Wicaksono, 2008)

2. Usia

Menurut Hikaru Hayashi dalam buku *Ultimate Manga Lesson vol. 3: Drawing Sensational Character* tahun 2005, dalam penggambaran manga, pada umumnya usia berpengaruh kepada bentuk fisik seseorang, terutama wajah. Semakin tua, mata cenderung semakin mengecil, kulit mengalami kerutan, hidung menjadi cenderung lebih realis, dan mengalami pemutihan pada rambut.



Gambar 3.10. Tampilan Wajah pada Wanita seiring Bertambahnya Usia (Ultimate Manga Lesson vol. 3: Drawing Sensational Characters, Hayashi, 2005)



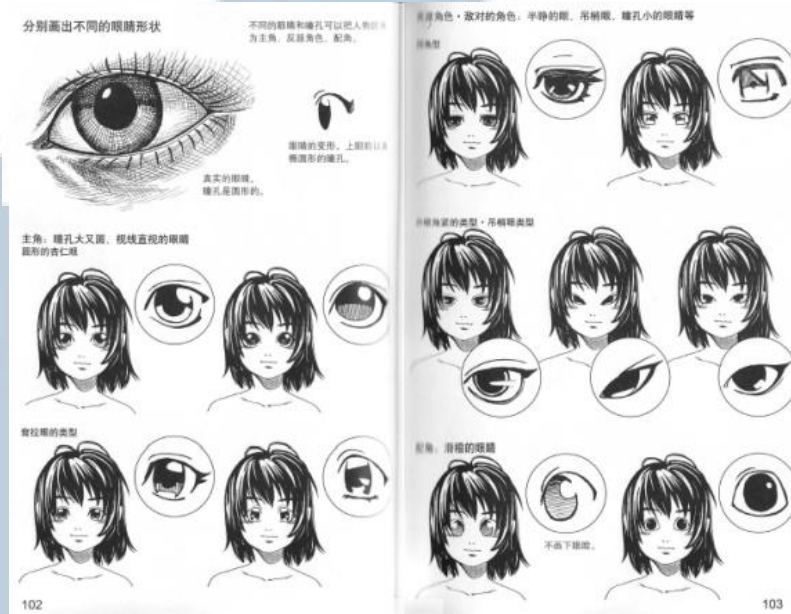
Gambar 3.11. Tampilan Wajah pada Pria Seiring Bertambahnya Usia (Ultimate Manga Lesson vol. 3: Drawing Sensational Characters, Hayashi, 2005)

3.4.2. Wajah

Dalam penggambaran manga, penggambaran bentuk wajah bermacam-macam dikarenakan tidak ada wajah yang sama, yang menyamakan adalah penempatan mata, hidung dan mulut. Untuk memudahkan penempatan tersebut, diperlukan pengetahuan tentang anatomi kerangka dasar wajah terlebih dahulu. Hikaru Hayashi, Takehiko Matsumoto, Kazuaki Morita (2005, hal 41)

1. Bentuk Mata

Bentuk mata adalah hal yang penting dalam penggambaran manga. Untuk penggambaran manga, mata dibuat lebih besar daripada mata realis. Bentuk mata yang berbeda dapat menggambarkan peran yang berbeda. Hayashi (2005, hal 102 dan 103)



Gambar 3.12. Pengaplikasian beberapa Bentuk Mata menghasilkan Peran yang berbeda-beda

(Ultimate Manga Lesson vol. 3: Drawing Sensational Characters, Hayashi, 2005)



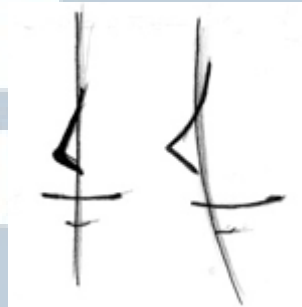
Gambar 3.13. Penggambaran mata seiring bertambahnya usia
(Ultimate Manga Lesson vol. 3: Drawing Sensational Characters, Hayashi, 2005)

Gambar diatas menunjukkan perbedaan bentuk mata seiring dengan bertambahnya usia, dari gambar diatas jelas menunjukkan bahwa semakin tua seseorang, goresan di sekitar mata dapat terlihat dengan lebih jelas.

2. Hidung dan Mulut

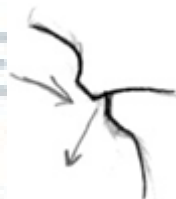
Penggambaran manga untuk hidung dan mulut cenderung sederhana, sesuai dengan sumber artikel yang didapat dari http://www.howtodrawmanga.com/pages/tutorial_noses_mouths yang diakses

pada tanggal 26 Juni 2013. Umumnya penggambaran manga untuk hidung dan mulut digambarkan seperti garis lekukan untuk hidung, garis untuk mulut, dan garis kecil untuk bibir bawah. Penggambaran tersebut berbeda-beda tergantung dari sudut yang dilihat.



Gambar 3.14. Penggambaran Hidung dari Tampak yang Berbeda
(<http://www.japanime.com/assets/howtodraw/tutorials/images/nose1b.gif>)

Penggambaran hidung dan mulut untuk karakter tertentu dalam tampak samping lebih susah dibandingkan digambar dari tampak depan ataupun tiga perempat dikarenakan penggambaran karakter dari tampak samping harus menggariskan bentuk hidung dan mulut secara keseluruhan dibanding dengan tampak depan atau tiga perempat. Biasanya penggambaran kurva untuk bibir atas cenderung masuk ke dalam sedangkan untuk bibir bawah kurva cenderung mengarah keluar.



Gambar 3.15. Penggambaran Hidung dan Mulut dari Tampak Samping
(<http://www.japanime.com/assets/howtodraw/tutorials/images/nose1c.gif>)

Penggambaran kurva untuk bagian bawah wajah bermacam – macam dan terdiri dari serangkaian kurva dengan arah yang kontras. Bagian dagu tidak menekuk tajam melainkan membentuk kurva.



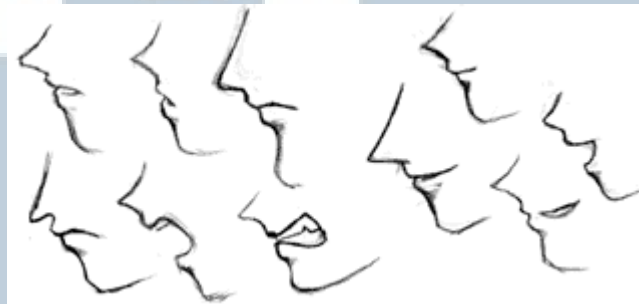
Gambar 3.16. Penggambaran Kurva untuk Hidung, Mulut, dan Dagu
(<http://www.japanime.com/assets/howtodraw/tutorials/images/nose1d.gif>)

Penggambaran hidung dan mulut bermacam – macam, ada yang sederhana dan yang terdefinisi dengan baik. Penggambaran hidung untuk pria cenderung lebih panjang, tegas, dan terdefinisi dengan baik, sedangkan untuk wanita penggambaran hidung lebih kecil, halus, dan kurang terdefinisi dengan baik. Penggambaran manga untuk mulut dapat melebar atau menyempit dikarenakan ekspresi.



Gambar 3.17. Variasi Penggambaran Bentuk Hidung dan Mulut dengan Ekspresi
(<http://www.japanime.com/assets/howtodraw/tutorials/images/nose1a.gif>)

Penggambaran ekspresi yang berbeda yang diaplikasikan pada wajah tampak samping dapat merubah tampilan pada wajah bagian bawah tetapi tidak merubah bentuk hidung dan mulut. Untuk penggambaran wajah pada tampak samping perlu diperhatikan penggarisan kurva agar wajah tidak terlalu datar dan menjadi aneh.



Gambar 3.18. Penggambaran Mulut dengan Ekspresi dari Tampak Samping
(<http://www.japanime.com/assets/howtodraw/tutorials/images/nose1e.gif>)

Dalam penggambaran manga, penggambaran mulut lebih disederhanakan dari penggambaran realis. Seiring bertambahnya usia, mulut menjadi semakin lebar dan menjadi keriput. Hayashi (2005, hal 90, 91, 92, dan 93)



Gambar 3.19. Penggambaran Mulut Seiring Bertambahnya Usia
(Ultimate Manga Lesson vol. 3: Drawing Sensational Characters, Hayashi, 2005)

3.5. Busana

3.5.1. Busana Pastur Abad Pertengahan

Busana pastur abad pertengahan dibagi menjadi 2 yaitu pakaian liturgis dan non liturgis. Pakaian liturgis adalah pakaian formalitas yang dipakai pastur selama ia naik ke mimbar atau upacara keagamaan. Sedangkan pakaian non liturgis adalah pakaian yang dipakai uskup di luar kegiatan keagamaan.

1. Pakaian Liturgis

Tata pakaian liturgis pastur adalah dimulai dari Amice, Alba, Cinctura, Maniple, Stola, dan terakhir Kasula. Sesuai dengan sumber yang didapat dari <http://www.fisheaters.com/vestments.html> dan <http://www.calefactory.org/lit-altar.htm> yang diakses pada tanggal 23 Juli 2013.

A. *Amice*

Menurut sumber yang didapat didapat dari <http://www.newadvent.org/cathen/01428c.htm> yang diakses pada tanggal 30 Juni 2013, Amice dipakai pada awal abad kesembilan. Amice adalah sebuah kain linen pendek yang dipakai oleh pastur dan perlu pemberkatan sebelum digunakan.

Sebagai tambahan informasi, sesuai dengan sumber artikel yang didapat dari <http://www.fisheaters.com/vestments.html> yang diakses pada tanggal 30 Juni 2013, Amice adalah kain berbentuk persegi dengan dua tali di kedua sudut atas untuk mengikat. Amice dikenakan sebelum Alb dan diletakkan untuk menutupi leher dan bahu pastur saat misa.



Gambar 3.20. *Amice*
(<http://www.fisheaters.com/vestment1.gif>)

B. *Alba*

Menurut sumber yang didapat dari <http://www.newadvent.org/cathen/01251b.htm> yang diakses pada tanggal 19 Juni 2013, Alb dipakai pada pertengahan abad kedua belas oleh gerejawan untuk melakukan tugasnya. Alb merupakan sebuah jubah dari kain linen putih yang menutupi lengan.



Gambar 3.21. *Alba*
(<http://www.fisheaters.com/vestment2.gif>)

C. *Cincture*

Menurut sumber yang didapat dari <http://www.newadvent.org/cathen/03776a.htm> yang diakses pada tanggal 19 Juni 2013, *Cincture* adalah sebuah benda yang

berfungsi sebagai ikat pinggang yang dipakai pada saat kegiatan liturgis sejak abad kesembilan.



Gambar 3.22. *Cincture*
(<http://www.msgr.ca/msgr-5/Vestments%20cincture.gif>)

D. *Maniple*

Menurut sumber yang didapat dari <http://www.newadvent.org/cathen/09601b.htm> yang diakses pada tanggal 19 Juni 2013, pada jaman dahulu Maniple pertama kali dipakai pada abad keenam di Roma meski tidak semua rohaniawan memakai pakaian tersebut. Maniple adalah pakaian berornamen berbentuk seperti pita yang digantung di lengan kiri. Maniple hanya dipakai pada saat misa.

Menurut sumber yang didapat dari <http://www.thefinertimes.com/Middle-Ages/bishops-in-the-middle-ages.html> yang diakses pada tanggal 19 Juni 2013, Maniple adalah sejenis selendang, kain kecil yang dipakai di lengan kiri, tepi dari Maniple menjuntai kebawah. Material yang digunakan adalah kain linen. Ornamen pada Maniple dibatasi dan mempunyai bentuk salib yang diukir.

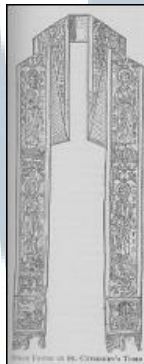


Gambar 3.23. *Maniple*

(<http://museumofrussianicons.org/research/files/cache/51d3822bc6b15461064fbc32883e9a5.jpg>)

E. Stola

Menurut sumber yang didapat dari <http://www.newadvent.org/cathen/14301a.htm> yang diakses pada tanggal 9 Juli 2013, stola pertama kali digunakan pada abad kesembilan di Roma. Stola adalah sebuah pakaian liturgis yang berbentuk strip yang menyempit di tengah dan melebar di kedua tepi dengan bentuk trapesium atau sekop.

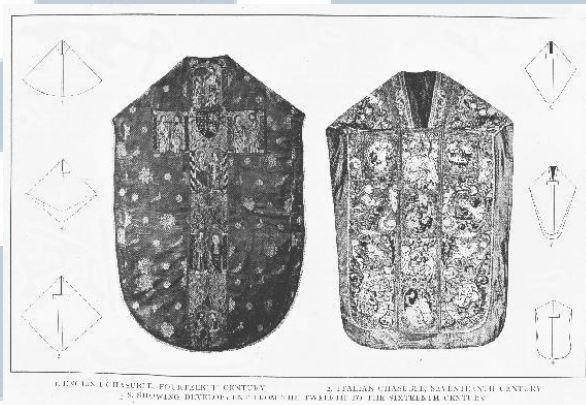


Gambar 3.24. *Stola*

(<http://www.newadvent.org/images/14301a01.gif>)

F. Kasula

Penggambaran kasula pada abad pertengahan digambarkan oleh sumber yang didapat dari <http://www.newadvent.org/cathen/03639a.htm> yang diakses pada tanggal 9 Juli 2013, Kasula ditemukan pada awal abad kristiani. Kasula adalah pakaian liturgis yang dipakai oleh pastur saat di altar.



Gambar 3.25. Kasula
(<http://www.newadvent.org/images/03639aax.jpg>)

2. Pakaian Non Liturgis

Pakaian non liturgis pastur berbeda-beda tergantung dari ordo atau kongregasi masing-masing. Menurut sumber yang didapat dari <http://www.newadvent.org/cathen/03354a.htm> yang diakses pada tanggal 16 Juli 2013, Pakaian ordo karmel terdiri dari dari jubah, sabuk, skapular, penutup kepala berwarna hitam, coklat, atau abu-abu tergantung kepada subdivisi yang berbeda, dan mantel. Pada 1287, warna mantel yang beraneka ragam ditukar dengan wol putih bersih yang menyebabkan mereka disebut *Whitefriars*.



Gambar 3.26. Pemakaian Busana Ordo Karmelit
(<http://www.users.cloud9.net/~recross/why-not/Hermann2-3.JPG>)

Menurut sumber ilustrasi yang didapat dari buku *Costumes historiques des XIIIe, XIVe et XVe siècles: extraits des ...*, Volume 2, halaman 83, oleh Paul Mercuri, pakaian non liturgis pastur digambarkan memakai jubah luar yang menutupi bahu dan jubah dalam beserta sepatu.



Gambar 3.27. Penggambaran Pastur atau Imam
(*Costumes historiques des XIIIe, XIVe et XVe siècles: extraits des ...*, Volume 2, Paul Mercuri, 1845)

3.5.2. Busana Wanita Pekerja Abad Renaissance

Pakaian wanita pekerja abad Renaissance untuk penduduk desa, menyanjung perempuan dari semua ukuran dengan korset dipasang dan rok yang mengembang, menciptakan pinggang yang langsing dan menekankan garis leher. Sesuai dengan sumber artikel yang didapat dari http://www.ehow.com/info_7943627_renaissance-peasant-costumes-women.html yang diakses pada tanggal 10 Juni 2013.



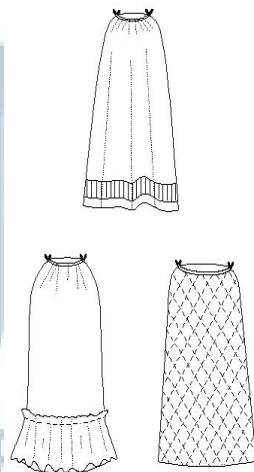
Gambar 3. 28. Pakaian Wanita Pekerja Abad Renaissance
(http://img2.etsystatic.com/000/0/5429085/il_fullxfull.271883278.jpg)

Kostum seorang wanita penduduk desa pada abad ini akan terdiri dari banyak lapisan. Lapisan pertama adalah *tunic*, kemeja lengan panjang dengan lengan yang mengembang.



Gambar 3.29. *Tunic* Abad Renaissance
(<http://www.polyvore.com/cgi/img-thing?.out=jpg&size=l&tid=14984106>)

Wanita memakai dua rok, yaitu sebuah rok dalam dan rok luar yang terbuat dari kain yang lebih berat. Rok luar dikenakan untuk menjaga mereka dari kotoran saat bekerja.

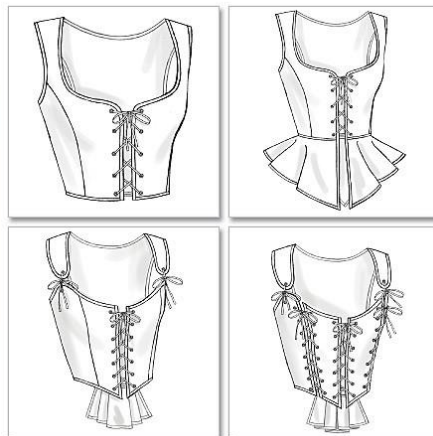


Gambar 3.30. Sketsa Rok Dalam Abad Renaissance
(<http://www.mantua-maker.com/sitebuildercontent/sitebuilderpictures/1700-5-underskirt.jpg>)



Gambar 3.31. Rok Luar Abad Renaissance
(<http://www.forestcreekrenaissance.com/v/vspfiles/photos/R-3543-2T.jpg>)

Wanita mengenakan korset diketatkan diatas kemeja dalam mereka. Korset adalah seperti rompi yang mendukung dada agar postur tubuh terlihat tegak.



Gambar 3.32. Penggambaran Korset Abad Renaissance
(http://img3.etsystatic.com/000/0/5658131/il_570xN.224192895.jpg)

Pakaian wanita desa abad ini tidak begitu sempurna seperti layaknya kalangan atas, dikarenakan penduduk desa belum memiliki uang banyak, sehingga banyak pakaian yang tidak jarang untuk dijahit. Pada masa Renaissance, penduduk desa mewarnai pakaian mereka sendiri. Warna pakaian untuk wanita desa adalah warna yang kusam seperti biru keabu-abuan, putih, atau kecoklatan, dikarenakan warna-warna terang lebih cepat memudar dan tidak cocok untuk mereka.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized grid of white squares of varying sizes, some of which are missing, creating a pattern that resembles a traditional woven textile or a digital grid.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA