



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 II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Film Animasi

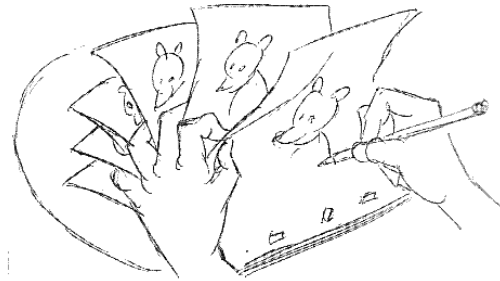
Menurut Withrow (2009), animasi merupakan sebuah seni untuk menghidupkan gambar, atau secara lebih spesifik dapat dikatakan sebagai kumpulan dari gambar-gambar yang terlihat bergerak saat disatukan. Di mata banyak orang, animasi dapat dibatasi hanya sekedar melihat pergerakan dari karakter, atau dianggap sebagai alat untuk menghidupkan sebuah karakter. Namun, film animasi jauh lebih luas dibandingkan hanya menghidupkan karakter, karena dalam film animasi, baik karakter, suara dan lingkungan yang ada disekitarnya bersatu untuk menyampaikan cerita kepada penonton dari film tersebut.

Selama perkembangannya, film animasi telah muncul dalam berbagai macam bentuk dan jenis, dengan teknik pengolahan yang berbeda-beda. Di era ini, hasil dari film animasi dapat dinikmati lengkap dengan suara dan efek, ataupun terbatas hanya dalam animasinya saja. Beberapa teknik yang dapat digunakan untuk memproduksi animasi adalah *2D traditional*, *cutout / collage*, *motion graphic*, *stop-motion*, *2D digital bitmap*, *2D digital vector*, dan *3D digital*. Pada akhirnya, animasi tersebut akan disusun dengan menggabungkan suara dan efek, untuk menghasilkan film animasi (hlm.10-11).

2.1.1. Animasi 2D

Davis (2006) menjelaskan bahwa animasi 2D adalah konsep ilusi pergerakan, yang diciptakan saat melihat gambar-gambar dengan perbedaan pergerakan yang

ditampilkan secara berurutan. Tingkat kehalusan dari animasi tersebut, tergantung dari banyaknya jumlah gambar yang ditampilkan dalam waktu 1 detik. Sesungguhnya menampilkan 1 gambar perdetik juga dapat menimbulkan ilusi optik pergerakan, namun dengan memasukan lebih banyak gambar dalam 1 detik, akan menimbulkan pergerakan yang lebih halus. Istilah ini lebih dikenal dengan *frame per second* (fps).



Gambar 2.1. Proses Animasi (fps)
(Animator Survival Kit: Extended Edition, 2009)

2.2. Desain Karakter

Su dan Zhao (2012) mengatakan bahwa desain karakter adalah perwujudan dari desain, baik manusia maupun bukan manusia, yang nantinya akan digunakan sebagai karakter dalam berbagai media visual. Desain karakter dapat berupa gambar sketsa simpel dengan sedikit deskripsi, atau untuk kebutuhan profesional, karakter desain dapat berupa gambar karakter dari berbagai tampak, ekspresi, analisa gerak, dan deskripsi karakter secara mendetail (hlm.12).

Mereka juga menyatakan desainer karakter, atau pencipta desain karakter dapat berlaku sebagai “Tuhan”, yang bebas untuk menciptakan karakter apapun sesuai keinginannya. Namun, karakter desainer haruslah mengasah kepekaan, dan

memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, agar dapat mengamati keadaan sekitar guna mengaplikasikannya dalam karakter yang diciptakannya.

Desainer karakter tidak boleh menggambar karakter tanpa memikirkan peran karakter tersebut dalam film, atau asal menggambar karakter yang dianggap lucu atau cantik. Seperti yang dikatakan oleh Davis, pembuatan karakter harus didasari oleh berbagai aspek, seperti penonton, pesan yang ingin disampaikan, tingkat kerumitan, gaya yang ingin dicapai, durasi film dan tentunya kemampuan dari anggota tim */in-betweenner* untuk proyek tersebut. Hal tersebut akan menjadi landasan utama untuk menyusun karakter yang sesuai dengan film yang akan dibuat, target penonton, sekaligus dapat menyampaikan cerita dari film tersebut (hlm.70-72).

Besen (2008) menjelaskan bahwa dalam pembuatan karakter untuk film animasi, desainer karakter mempunyai kebebasan untuk menentukan jenis karakter, tanpa perlu merasa dibatasi oleh apapun. Karakter film animasi dapat berupa manusia, namun tak jarang film animasi menggunakan karakter hewan atau makhluk ciptaan sendiri, yang merupakan hasil kreasi dari desainer. Penggunaan karakter yang bukan manusia dianggap dapat mempermudah penyampaian cerita yang rumit, dan cenderung sulit diangkat sebagai topik, khususnya untuk anak-anak. Sebagai contoh, film *Finding Nemo* yang mengangkat tema penculikan anak dan ayahnya yang harus mempertaruhkan nyawa untuk mencari sang anak dapat diterima dengan mudah oleh anak-anak, berkat karakternya yang sederhana dan menarik.

Besen juga menambahkan, karakter yang baik untuk sebuah animasi adalah karakter yang memiliki karakteristik yang unik. Jadi, sebuah karakter tidak perlu memiliki puluhan atau aneka ragam karakteristik yang berbeda, melainkan cukup memiliki beberapa karakteristik yang menarik. Desainer karakter bisa menganalisa dan menggunakan poin terkuat untuk karakteristik si karakter dalam film animasi.

2.3. *Three Dimensional Character*

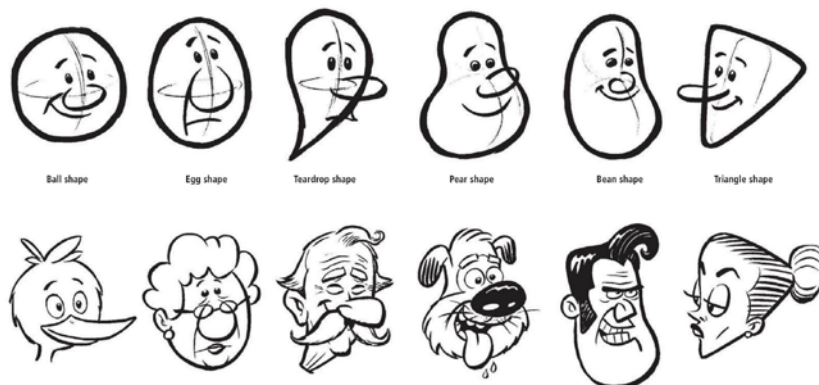
Krawczyk dan Novak (2006) mengatakan bahwa karakter yang menarik harus memiliki latar belakang yang mendukung karakter tersebut. Oleh sebab itu, penyusunan asal-usul karakter sangat penting guna menunjang karakter tersebut dalam sebuah film. Dalam penyusunan karakter, sangatlah penting untuk menyusun rangka guna penopang sang karakter tersebut. Misalnya, saat membuat karakter yang pemurung, harus dipikirkan mengapa karakter itu murung, latar belakang apa yang menyebabkan karakter itu menjadi pribadi yang pemurung. Rangka penyusunan karakter tersebut dikenal dengan sebutan *three dimensional character*, yang terdiri dari fisiologis, psikologis dan sosiologis. Aspek fisiologis digunakan untuk menginterpretasikan karakter berdasarkan tampilan fisiknya, psikologis berdasarkan latar belakang dari diri karakter, dan sosiologis merupakan tinjauan dari kondisi sosial/lingkungan yang ada di sekitar karakter (hlm. 128).

2.3.1. Fisiologis

Besen mengatakan bahwa karakter dalam sebuah film animasi adalah acuan penonton untuk dapat mengerti jalannya sebuah cerita. Oleh sebab itu, karakter

haruslah memiliki tampilan yang menonjol dan dapat dibedakan dari karakter lain dan lingkungannya. Salah satu cara untuk menampilkan kekuatan dari karakter, adalah dengan melihat siluetnya. Hasil visualisasi karakter dibuat siluet hitam-putih, dan dari situ penonton dapat menebak gerakan dan gesture yang dilakukan oleh karakter. Apabila penonton dapat menebak aksi yang dilakukan karakter, berarti gesture yang disampaikan berhasil.

Selain itu, menurut Bancroft (2006), untuk mendapatkan visual karakter yang menarik, desainer karakter dapat menggunakan objek dasar geometri untuk menyusun karakter. Penggunaan bentuk-bentuk seperti lingkaran, segitiga dan persegi panjang dapat digunakan untuk menyusun bentuk tubuh karakter. Hal ini akan mempermudah penonton untuk mengidentifikasi karakter, dan mengingat karakter dari film, karena bentuknya yang sederhana.



Gambar 2.2. Bentuk Muka dengan Objek Geometri
(Cartooning Character Design, 2011)

Namun, bentuk dasar karakter juga memiliki makna tersendiri, dan sangat umum digunakan dalam pembentukan karakter pada film animasi. Bancroft menambahkan bahwa bentuk geometris sederhana dapat membantu kita untuk

menganalisa kepribadian karakter. Karakter dengan bentuk dasar lingkaran cenderung memiliki kepribadian yang lucu, menggemaskan, dan bersahabat. Bentuk lingkaran sering digunakan untuk karakter protagonis yang memiliki kepribadian baik, juga dapat digunakan untuk menggambarkan bayi dan makhluk yang menggemaskan. Sedangkan, bentuk kotak biasa digunakan untuk karakter yang dapat diandalkan dan kuat, terkadang juga bisa menjadi bentuk dasar karakter *superhero*. Terakhir, bentuk dasar segitiga cenderung digunakan untuk karakter jahat, dengan ujung yang runcing biasa melambangkan karakter antagonis pada cerita.

Pernyataan mengenai siluet karakter kembali didukung oleh Sullivan K., Schumer G., & Alexander K. (2008) yang menyatakan bahwa tampilan karakter haruslah dapat dikenali, bahkan hanya dari siluetnya. Selain itu, tampilan karakter harus dapat mencerminkan kepribadian dari karakter, dan menarik untuk dilihat. Hal yang terpenting saat mendesain karakter menurut mereka, adalah desain karakter harus dapat memenuhi aksi yang dituntut pada skenario. Misalnya, karakter Nemo pada *Finding Nemo* dibuat dengan kondisi cacat pada siripnya, dan memilih wujud ikan badut yang kecil, untuk menampilkan kesan anak yang cacat. Namun, keterbatasan fisik yang dibuat pada tampilan karakter justru menambah nilai lebih di mata penonton, saat melihat Nemo berjuang untuk memasukan batu kedalam penyaring akuarium. Apabila karakter Nemo saat itu bukanlah ikan badut kecil yang cacat, mungkin penonton tidak akan merasakan hal yang sama saat menontonnya.



Gambar 2.3. Nemo pada Finding Nemo

(http://media.aintitcool.com/coolproduction/ckeditor_assets/pictures/10514/original/FINDING%20NEMO%204.jpg)

2.3.2. Sosiologis

Latar belakang sosial dari karakter adalah aspek yang penting untuk dipelajari, guna mengetahui karakter secara lebih dalam. Krawczyk dan Novak mengatakan, asal usul dari mana si karakter berasal memiliki andil yang besar untuk menentukan akan menjadi seperti apa karakter tersebut nantinya. Lingkungan tempat karakter dibesarkan, orang tua, pola asuh, dan segala aspek sosial lainnya harus diperhatikan, seberapa besar kontribusi hal-hal tersebut dalam membentuk karakter.

Misalnya, karakter yang lahir dari keluarga miskin dan serba berkekurangan, dengan orang tua dan lingkungan yang keras, tentu akan sangat menghargai dan ingin mendapat pendidikan yang baik guna meningkatkan martabatnya. Apabila dibandingkan, dengan karakter dari keluarga yang berkecukupan, semuanya diatur oleh orang tua, dimanjakan dengan semua

fasilitas dan semua materialnya terpenuhi . Tentu karakter tersebut akan lebih santai dalam mengejar pendidikannya, karena ia tahu bahwa orang tuanya/lingkungannya akan mengurusnya sampai ia dewasa.

Sheldon (2014) menambahkan bahwa kondisi lingkungan latar belakang sosial tidak hanya berdasar dari apa yang membentuknya dulu, namun juga lingkungan di mana karakter sedang tinggal sekarang. Karena lingkungan tempat ia dibesarkan dan tempat ia hidup sekarang akan berpengaruh dengan kondisi kepribadian karakter.



Gambar 2.4. Ralph dan Tempat Tinggalnya

(http://img4.wikia.nocookie.net/_cb20120207205124/disney/images/thumb/b/b1/Wreck-it-ralph-image-3.jpg/640px-Wreck-it-ralph-image-3.jpg)

2.3.3. Psikologis

Sisi psikologis karakter adalah aspek terakhir yang harus dipahami dengan matang, dalam pembuatan karakter. Krawczyk dan Novak juga menyatakan bahwa dari psikologis karakter, desainer dapat menilai dan mengamati bagaimana sang karakter bereaksi pada sebuah aksi. Karena pada kenyataannya, tidak ada orang yang akan bereaksi sama pada satu hal, setiap orang pasti memiliki reaksi

yang berbeda-beda meskipun dihadapkan pada masalah yang sama, karena kepribadiannya yang berbeda.

Misalnya, saat sebuah karakter dihadapkan kepada kondisi di mana ia mendapat hukuman di kelas, reaksi yang dihasilkan dari karakter tersebut, bisa berbeda tergantung dengan kondisi kepribadiannya. Apabila ia memiliki kepribadian yang penurut dan patuh, ia akan menjalani hukuman itu sambil memikirkan kesalahannya dengan sungguh-sungguh. Lain halnya apabila karakter tersebut merupakan pemberontak, ia mungkin akan marah saat menerima hukuman, dan kabur meninggalkan hukumannya.

Sheldon juga menyatakan bahwa supaya seorang desainer karakter dapat membuat karakter yang baik, relasi antar pembuat dan karakter harus diciptakan. Sama seperti membangun hubungan yang baik dengan seorang sahabat, di mana masing-masing pihak saling mengerti dan memahami kelebihan dan kekurangan satu sama lain, dan paham mengenai masalah-masalah yang mungkin tidak dapat dibagikan kepada sembarang orang. Karakter desainer juga harus memahami seluruh seluk beluk dari karakternya, kekurangan, kelebihan, masalah yang dihadapi, reaksi si karakter saat dihadapkan pada masalah tertentu, dan sebagainya.

Namun perlu diingat bahwa penggambaran kepribadian karakter tersebut harus disampaikan melalui tindakan dan tingkah laku karakter, bukan sekedar dalam bentuk tulisan atau penjelasan langsung dari karakter. Karena hal tersebut seringkali terasa membosankan, dan bahkan bisa dianggap sebagai sesuatu yang tidak nyata, sekedar dibuat-buat untuk melengkapi alur cerita. Karakter yang baik

harus mampu mengekspresikan kepribadiannya, dan membuat penonton merasa mengenal karakter tersebut dengan baik.

2.4. Warna

Dikutip dari Page One (2008), Warna merupakan hasil refleksi dari cahaya terhadap sesuatu benda, yang dipantulkan kembali ke mata manusia. Oleh sebab itu, manusia dapat mengenal warna, dan tidak dapat dipisahkan dengan kebutuhan akan warna. Namun, warna tidak hanya menjadi pelengkap dan menjadi pemanis untuk mata, namun juga memiliki fungsi yang sangat terkait pada manusia. Warna juga memiliki fungsi sebagai penyembuh, oleh karena itu, warna sudah digunakan sebagai alternatif untuk terapi, sejak jaman Mesir dan Romawi. Setiap warna memiliki fungsi yang berbeda dan memberikan hasil penyembuhan yang berbeda.

Bancroft (2006) menyatakan bahwa dalam proses pembuatan karakter, warna juga memegang peran penting dalam penentuan kepribadian karakter. Sedikit banyak, warna menjadi penentu, terlebih untuk kaum awam yang baru menonton film, untuk menentukan jenis karakteristik dari karakter. Untuk menentukan warna karakter, sebelumnya perlu dilakukan riset, baik dalam warna dan jenis karakter, agar mendapatkan hasil yang tepat. Karena tak dapat dipungkiri, warna yang salah pada sebuah karakter akan membuat penampilan karakter pada film menjadi kurang berkesan dan terkesan tidak tepat.

Bancroft memberi contoh dengan penggunaan karakter koboi dan teman-temannya. Untuk karakter utama pada film, lebih baik menggunakan warna yang terang dan bersemangat, karena kepribadiannya yang ramah dan suka menolong. Penggunaan warna yang terlalu gelap, seperti topi dan baju yang hitam adalah

pilihan yang kurang cocok, karena perpaduan tersebut terlalu gelap untuk seorang karakter utama yang berperan sebagai protagonis.

Lain halnya untuk pewarnaan karakter antagonis pada film yang sama. Agar mendapatkan karakter yang berkepribadian terbalik dari karakter utama. Namun, alih-alih menggunakan warna hitam seperti warna karakter jahat pada umumnya, desainer karakter dapat menggantinya dengan warna lain yang mencerminkan warna jahat. Misalnya, warna ungu, yang seringkali digunakan untuk menggambarkan karakter jahat, terbukti pada banyak film Disney. Merah juga dapat menjadi opsi, karena merah membuat karakter terlihat lebih kuat dan bersemangat. Tetapi, pada akhirnya Bancroft memilih warna abu-abu keputihan, agar karakter terlihat berkebalikan dengan tokoh utama yang berwarna cerah, sekaligus terlihat dingin, licik dan menyembunyikan karakteristik jahat dengan baik.



Gambar 2.5. Hasil Pewarnaan Karakter
(Creating Characters with Personality, 2006)

2.4.1. Psikologi Warna

Pada desain karakter Uwi, penggunaan warna analog akan difokuskan dari pakaian dan aksesoris, dengan sentuhan warna dasar untuk memberi keseimbangan. Warna analog adalah warna yang bersebelahan pada diagram warna. Warna analog dipilih karena harmoni serasi yang diciptakan. Penggunaan warna analog biasanya dibatasi hanya 3 sampai 5 warna, guna memunculkan harmonisasi. Hal tersebut dikemukakan oleh Edwards (2004).

Carl Jung (seperti yang dikutip oleh Fraser dan Banks, 2004) menyatakan bahwa warna adalah bahasa ibu dari alam tidak sadar. Terdapat relasi yang sangat besar antara warna dan mental manusia, sehingga warna dapat memberi pengaruh terhadap perasaan manusia. Pengaruh yang ingin dimunculkan pada karakter Uwi adalah kesan misterius dan dingin, sehingga penonton dapat merasakan aura Uwi hanya dengan melihat karakternya saja.

Fraser dan Banks (2004) mengemukakan bahwa alam biasa disimbolkan dengan warna cendana, yang mencakup warna hijau, kuning, biru dan merah. Sedangkan, warna hitam biasa digunakan untuk melambangkan konsep persembunyian, tempat untuk Tuhan bersembunyi di tempatnya sendiri. Namun, pada kenyataannya sekarang, simbol warna tersebut sering digunakan pada perusahaan dan simbol untuk melambangkan sesuatu. Seperti misalnya warna bumi/lingkungan biasa ditandai oleh warna hijau dan coklat. Penggunaan warna-warna tersebut dimaksudkan guna memunculkan kesan *nature* dan alami kepada karakter. Berikut penjelasan yang lebih spesifik mengenai warna-warna tersebut:

1. Merah

Warna merah cenderung menggambarkan semangat, cinta, dan hubungan seksual. Warna merah juga menggambarkan energi, kekuatan, perangsang dan maskulin. Tak jarang warna merah digunakan sebagai sumber kekuatan untuk berbagai macam hal. Namun apabila ditinjau dari sisi negatif, warna merah juga bisa menimbulkan kesan agresif dan amarah.



Gambar 2.6. Red Angry Bird

(<http://www.smashingbuzz.com/wp-content/uploads/2013/02/HOW-TO-CREATE-ANGRY-BIRDS-CHARACTERS-IN-ADOBE-ILLUSTRATOR.-RED-BIRD.jpg>)

2. Hijau

Warna hijau biasa digunakan untuk melambangkan harmoni, keseimbangan, penyegaran, cinta dunia, istirahat, kesadaran tentang lingkungan, pembangunan kembali, dan kedamaian. Namun di sisi lain, warna hijau juga dapat menggambarkan kebosanan, kemacetan, dan kelelahan.

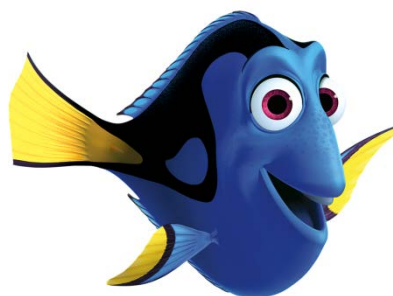


Gambar 2.7. Mike Wazowski

(http://upload.wikimedia.org/wikipedia/it/6/6a/Mike_Wazowski.png)

3. Biru

Ditinjau dari arti positif, warna biru dianggap sebagai lambang kecerdasan, komunikasi, kepercayaan, efisiensi, logika, kewajiban, santai, refleksi, dan ketenangan. Di lain sisi, warna biru juga dianggap sebagai perlambang dari sifat yang dingin, kurang memiliki emosi, dan tidak bersahabat.



Gambar 2.8. Dory

(http://img4.wikia.nocookie.net/_cb20131111070226/disney/images/e/ef/Dory-FN.png)

4. Coklat

Warna coklat melambangkan keseriusan, kehangatan, alam dan bumi, dapat dipercaya, dan dukungan. Selain itu, warna coklat juga dianggap kurang mengerti humor, berat, dan tidak canggih.



Gambar 2.9. Groot

(http://i.dailymail.co.uk/i/pix/2014/05/23/article-2636970-1E03EFCF00000578-31_634x485.jpg)

5. Hitam

Warna hitam menggambarkan sesuatu yang modern, mewah, aman, merasa terlindungi, dan efisien. Namun warna hitam juga menggambarkan rasa dingin, berat, penindasan, dan ancaman.



Gambar 2.10. Pitch Black

(<http://3.bp.blogspot.com/-2ZBFwp5xD68/UK4KBUXiuaI/AAAAAAAAADWM/Yed0ZmTylh4/s400/Rise+Of+The+Guardians-he+Boogeyman+Pitch+Black.jpg>)

2.5. Suku Baduy

Garna (Seperti dikutip oleh Fox, 2002) mengemukakan mengenai masyarakat Baduy yang terikat dengan budayanya. Menurut mereka, Baduy merupakan pusat dunia tengah, yang dikenal sebagai buana panca tengah. Dunia ini berpusat pada sebuah tiang leluhur, yang sekarang terletak pada bukit di Baduy, dalam wujud

Arca Domas. Sebelumnya, daerah tersebut adalah sebuah bangunan megalitik yang besar dan megah.

Penduduk Baduy sendiri dibagi menjadi dua, yaitu Baduy dalam dan Baduy luar. Terdapat 3 Tangtu (sebutan untuk Baduy dalam) dan 7 Dangka (sebutan untuk Baduy luar). Di mana tiap bagiannya memiliki pemimpin sendiri, yang dikenal dengan sebutan Puan untuk Tangtu, dan Jaro untuk Dangka. Mereka menjalin hubungan yang baik, namun para penduduk Tangtu tetap dilarang untuk keluar dari wilayah Tangtu, sedangkan penduduk Baduy luar memiliki kebebasan untuk keluar dari wilayah Baduy, dan menjajakan hasil produksinya.

Perbedaan yang paling terlihat dari kedua suku Baduy tersebut adalah dari pakaiannya. Baduy dalam menggunakan pakaian berwarna putih, dan orang Baduy luar menggunakan kain yang berwarna biru, dicelup ke nila atau ungu. Pakaian yang mereka gunakan adalah hasil tenunan dan pintalan dari warga Badui, dan umumnya terlihat kasar dengan sedikit pola batik/tenun sederhana. Tetapi, belakangan ini mereka diperbolehkan untuk menggunakan batik yang diproduksi massal, dan kain yang dicelup dengan menggunakan bahan kimia.

Koestriastuti (2014) menambahkan bahwa anak perempuan di Baduy telah belajar menenun sejak usia dini. Jenis tenunan yang digunakan pada kain Baduy adalah tenun datar dan tenun pakan tambahan. Adapun penggunaan desain pakaiannya terbilang sederhana, dan terdiri dari bentuk geometri. Penduduk Baduy kerap memadukan jenis-jenis tenunan tersebut, dengan pakaian yang berwarna sesuai dengan asal tinggalnya. Adapun pengertian warna putih sebagai perlambang kehidupan yang murni, sedangkan warna hitam/gelap melambangkan

kehidupan yang kekal. Gabungan dari kedua warna tersebut melambangkan kehidupan yang didedikasikan untuk Tuhan.



Gambar 2.11. Gadis Baduy sedang Menenun
(<https://akirana.files.wordpress.com/2011/10/menenun2.jpg>)

2.5.1. Cara Berpakaian Masyarakat Baduy

Masyarakat Baduy yang dibedakan menjadi Baduy Luar dan Baduy Dalam, memiliki perbedaan yang signifikan dengan cara berpakaianya. Koestriastuti menjelaskan bahwa masyarakat Baduy dalam menggunakan pakaian dominan warna putih, dengan desain yang sederhana dan praktis. Kain yang digunakan untuk pakaian adalah hasil tenunan dari kapas yang mereka tanam, semuanya dilakukan dengan tangan, tanpa boleh ada bantuan dari mesin. Baju mereka dikenal dengan sebutan *Jamang Sangsang*, merupakan baju berwarna putih dengan lengan panjang, polos tanpa ada kantong dan kancing, hanya dilubangi dan diikat di bagian dalam.

Sedangkan untuk bagian bawah, mereka menggunakan sarung dari kain tenun dengan warna dominan hitam, yang dikenal dengan sebutan *samping aros*. Cara pemakaiannya hanya dililitkan pada tubuh, dan menggunakan selendang kecil sebagai ikat pinggang (dikenal dengan sebutan *beubeur*), agar tidak melorot. Pelengkap dari pakaian mereka adalah penutup kepala yang disebut dengan *telekung*, guna menutupi rambut mereka yang panjang, sekaligus untuk mencegah keringat. Warna dominan putih digunakan untuk menandakan bahwa mereka masih suci, dan belum terkontaminasi oleh budaya luar.



Gambar 2.12. Penjelasan Baju Baduy

(<http://www.wacananusantara.org/wp-content/uploads/2014/02/PakaianAdatUrangBaduy.jpg>)

Erwinantu (2014) menambahkan bahwa pada suku Baduy Luar, penggunaan pakaian lebih bebas, dan bahan yang digunakan tidaklah harus dengan kapas murni. Model pakaiannya seperti pakaian yang digunakan masyarakat umum, dengan menggunakan kancing dan kantong baju. Belakangan ini, masyarakat Baduy telah diijinkan untuk menggunakan pakaian yang diproduksi dari luar Baduy. Hal yang menjadi ciri khas masyarakat Baduy Luar

adalah ikat kepala yang mereka gunakan, yaitu warna dominan hitam dengan motif batik warna biru gelap.

Masyarakat Baduy juga memiliki senjata tradisional, yaitu senjata Bedog. Senjata ini berupa sejenis golok, yang mutlak dimiliki oleh pemuda Baduy, baik untuk mengambil kayu, atau untuk melindungi diri. Bedog memiliki motif seperti alur pohon, dan terbuat dari bekas besi kendaraan bermotor. Baduy memiliki pandai besi yang bertugas untuk membuat Bedog, yang dibedakan menjadi Bedog polos dan Bedog pamor. Untuk Bedog Pamor, pembuatannya lebih rumit dan memiliki kekuatan yang lebih dibandingkan Bedog polos, sekaligus memberi kharisma tersendiri bagi yang membawanya.



Gambar 2.13. Bedog Polos

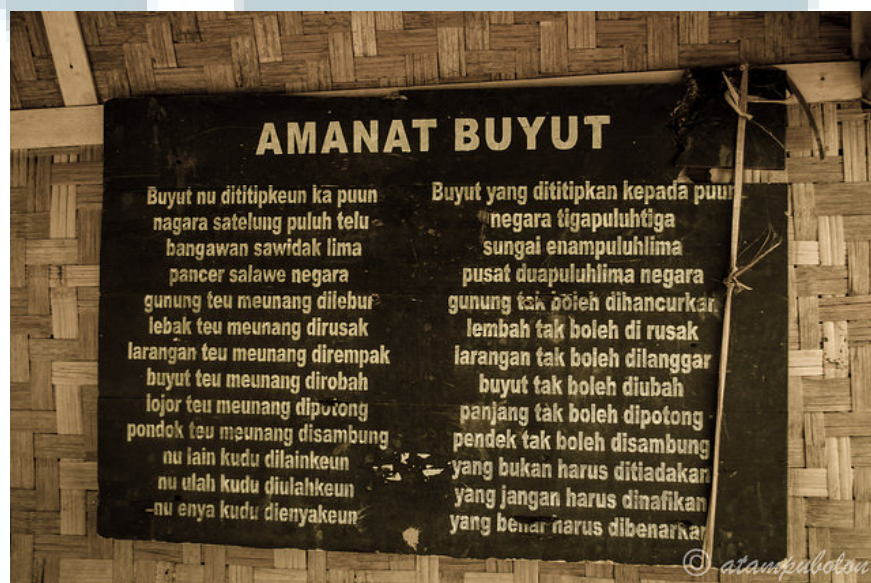
(<http://zipoer7.files.wordpress.com/2011/05/bedog.jpg>)

2.5.2. Budaya Masyarakat Baduy Dalam

Erwinantu (2014) menjelaskan bahwa masyarakat Baduy , khususnya Baduy dalam, tinggal di daerah pedalaman dan terasing dari budaya luar. Hal itu dikarenakan mereka berpegang teguh pada budayanya, dan tidak mengizinkan

budaya luar untuk masuk kedalam Baduy. Segala peraturannya diatur oleh hukum yang berlaku, dan mereka tidak terikat oleh hukum dan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Erwinantu menambahkan bahwa hal itu sangat terlihat dengan kondisi di daerah Baduy, walaupun sudah hidup di era yang penuh dengan teknologi, namun hampir dipastikan tidak ada unsur globalisasi yang bisa masuk, semuanya terseleksi secara ketat. Penggunaan teknologi dilarang di Baduy dalam, khususnya mengambil foto dan menggunakan gadget untuk memainkan musik. Masyarakat Baduy memiliki peraturannya sendiri, guna menjaga keamanan dan kesejahteraan Baduy.



Gambar 2.14. Amanat Buyut

(https://farm4.staticflickr.com/3908/14873933859_63bb8110ae_z.jpg)

Menurut Erwinantu, Baduy juga memberlakukan peraturan tersendiri bagi para pendatang yang ingin mengunjungi Baduy. Beberapa diantaranya adalah

dilarang untuk memotret, membuat rekaman video, film, maupun rekaman suara di Baduy dalam dan hutan larangan. Selain itu, dilarang juga untuk menangkap/membunuh hewan, membuang sampah, menebang pohon, serta mencabut/merusak tanaman di sepanjang jalan. Baduy juga tidak mengizinkan bangsa selain Indonesia untuk masuk ke Baduy Dalam dan hutan larangan, dan semua pengunjung dilarang untuk memasuki hutan larangan.

2.6. Remaja

Rumini dan Sundari (2004) menyatakan bahwa usia remaja adalah masa peralihan dari anak-anak dan dewasa. Pada masa remaja, terjadi perubahan pada kondisi fisik dan psikologis, hal tersebut adalah proses pematangan dari anak-anak, yang akan dipersiapkan menjadi seorang dewasa. Adapun rentang usia remaja adalah 12 sampai 21 tahun, yang dibagi menjadi tiga tahap, yaitu remaja awal (12-15 tahun), remaja pertengahan (16-17 tahun) dan remaja akhir (18-21 tahun).

2.6.1. Proporsi Remaja

Perubahan proporsi dan anatomi dari anak-anak sampai dewasa dapat terlihat dengan sangat signifikan. Menurut Szunyoghy dan Feher (2007, hal 356-357), perubahan organ dan proporsi manusia dapat terjadi karena adanya pertumbuhan yang terjadi secara cepat oleh sistem tubuh. Sehingga pada anak-anak, ukuran kepala cenderung lebih besar, dengan tinggi badan sekitar 4 kepala. Namun, untuk remaja, perkembangan otot dan organ seksual mulai berkembang, sehingga mempercepat proses pertumbuhan dan perubahan proporsi. Biasanya, remaja memiliki tinggi badan 6 kepala, sedangkan pada orang dewasa cenderung sekitar 7 kepala.

Namun Bancroft (2006) menjelaskan bahwa pada pembuatan karakter yang tidak realis, biasanya proporsi remaja dapat dikategorikan sebagai 5 kepala atau lebih. Perbedaan bentuk tubuh pada remaja biasanya dapat divariasikan, dan hal itu bergantung kepada batasan usianya. Karakter yang dibuat bisa terlihat kurus, gemuk, tinggi, pendek, dan bahkan bisa divariasikan dengan menggunakan kacamata, aksesoris, jenis rambut, dan lain-lain.



Gambar 2.15. Perbandingan Tinggi Karakter Remaja
(Creating Character with Personality,2006)