



### **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. *Motion comic*

*Motion comic* adalah pemberian *motion* atau gerakan pada karakter di komik yang sudah ada sebelumnya. Pengerjaan animasi dalam *motion comic* sendiri saat ini sebagian besar menggunakan komputer. Animasi yang ditambahkan pada komik membuat tontonan lebih hidup. Selain itu dalam *motion comic* biasanya juga ditambahkan *voice acting*. *Voice acting* dan animasi ini jika dilakukan dengan baik tentunya akan membantu meningkatkan kredibilitas *motion comic* dalam dunia perkomikan (Albert, n.d.).

##### 2.1.1. *Comic*

Menurut Scott McCloud (2008) komik adalah gambar- gambar yang terjuktaposisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi atau pesan yang ingin disampaikan dalam cerita kepada pembaca.

##### 2.1.2. *Limited Animation*

*Limited animation* merupakan animasi yang terbatas yang biasanya terdiri antara 3-8 frame per detik (Bessen, 2008). Tingkat proyeksi untuk film biasanya adalah 24 frame per detik, tetapi kita juga dapat membuat full animasi dengan 12 frame. Hal ini disebut "*on twos*" karena kita menggambar untuk 2 frame. Berbeda lagi dengan animasi standard Disney yang memiliki 18 frame per detik. Dalam full animation tidak seharusnya menghasilkan adanya pergerakan dengan menarik *background* ketika karakter sendiri tidak bergerak. Animator diharapkan menggambar gerakan pada badan karakter, tidak hanya sekedar memindahkan

layer. Hal inilah yang terjadi pada limited animation kita memindahkan layer daripada menganimasikan karakter (Lamarre, 2009).

Animator sendiri bukan hanya seorang aktor dengan pensil, istilah tersebut tidak mencakup apa yang seorang animator lakukan. Seorang animator menghidupkan objek atau karakter yang tadinya tidak bergerak, menciptakan alam semesta, seorang animator adalah penyihir (Beiman, 2007).

### **2.1.3. *Style***

*Style* adalah hasil dari proses pribadi yang memerlukan waktu lama. Namun, tiap seniman dapat belajar dari pengalaman para pendahulu untuk menemukan gayanya lebih cepat. Gaya sendiri merupakan usaha komikus untuk menampilkan dunia dari sudut pandangnya dengan menangkap aspek-aspek komik yang menarik perhatian pembaca. Dari *style* atau gaya gambar tiap orang terdapat pandangan fundamental mengenai hidup, seni, waktu, tempat asal, pernyataan hasrat dan juga prioritas. Gaya setiap komikus tentunya berbeda-beda hal ini dapat dilihat dari kualitas garis, cara menggambar, ataupun cara penyusunan dialog dalam tiap karya yang diciptakan (McCloud, 2008).

### **2.1.4. *Genre***

*Genre* merupakan cara bercerita dalam komik. Komik memiliki ratusan *genre* beberapa diantaranya adalah olahraga, roman, fantasi, komedi, dan horor. Munculnya ratusan *genre* ini didorong dan dibangun dari pemahaman cara bercerita yang unik dan juga dari ekspektasi pemirsa (McCloud, 2008).

## 2.2. *Character Design*

Dalam membuat sebuah desain karakter perlu diingat bahwa karakter adalah hasil dari cerita. Cerita akan menunjukkan bahwa diperlukan seorang pahlawan (Tillman, 2011).

Semua desainer karakter pasti ingin karakternya diingat oleh orang. Untuk membuat hal itu karakter harus menarik. Seorang karakter tidak perlu disukai untuk menjadi menarik karena menarik disini bukan berarti lucu, imut, dan disukai banyak orang. Menarik dalam animasi berarti penonton peduli apa yang akan terjadi pada karakter tersebut. Dalam film monster banyak contoh karakter negatif yang menarik karena penonton ingin tahu mengenai sang monster dan korban. Dalam gambar dibawah kita mungkin merasakan empati pada korban manusia dan simpati kepada kingkong (Beiman, 2007).



Gambar 2.1. *Giant Ape Attacks City!*

(Beiman, 2007)



### 2.3. Karakter

Dalam komik, cerita yang disampaikan bisa mengenai *action* ataupun *relationship* bahkan ketika cerita itu juga memiliki unsur *science fiction*, fantasi ataupun *real life* drama. Semua jenis cerita tersebut memiliki satu kesamaan yaitu orang atau karakter. Semua jenis orang baik tua, muda, cantik atau jelek, baik atau jahat ketika kita mengamati manusia kita akan melihat semua itu (Hernandez, 2005).

#### 2.3.1. *Archetype*

*Archetype* mewakili kepribadian dan sifat karakter yang dapat kita identifikasi. Dalam cerita ada banyak jenis *archetype*, adapun beberapa tipe yang paling sering digunakan yaitu *the hero*, *the shadow*, *the fool*, *the anima or animus*, *the trickster* dan *mentor* (Tillman, 2011).

##### 1. *The Hero*

Karakter ini biasa disebut karakter protagonis. Protagonis biasanya merupakan pemeran utama dalam sebuah cerita yang memiliki ciri pemberani, tidak egois, dan mau menolong orang lain (Tillman, 2011).

##### 2. *The Shadow*

Karakter ini merupakan musuh tokoh utama dan memiliki peran antagonis. Karakter ini dianggap sebagai orang yang kejam, misterius, tidak menyenangkan dan jahat (Tillman, 2011).

##### 3. *The Fool*

Karakter *the fool* adalah karakter yang membuat karakter lain masuk ke dalam situasi yang tidak diinginkan. Karakter ini berada dalam cerita untuk mengetes pemeran protagonis atau antagonis, dan berperan sebagai

jendela ke jiwa karakter lain untuk menambah kedalaman cerita dengan cara melihat tindakan yang akan mereka lakukan kepada *the fool* ketika berbuat kesalahan (Tillman, 2011).

#### 4. *The Anima/Animus*

*Anima* adalah karakter yang diciptakan sebagai pasangan bagi karakter laki-laki sedangkan *animus* adalah karakter yang diciptakan untuk perempuan. Kedua karakter ini merupakan hasrat wanita atau pria yang diwujudkan dalam satu karakter. Dalam kata lain karakter ini merupakan *love-interest* dalam cerita, tidak hanya untuk tokoh utama melainkan juga bisa untuk pembaca. Karakter *anima/animus* ini berfungsi untuk menarik pembaca ke dalam cerita (Tillman, 2011).

#### 5. *The Trickster*

Karakter ini bisa jadi baik ataupun jahat. Dari situasi apapun *the trickster* berusaha menjalankan cerita kearah yang menguntungkan dirinya. Karakter ini seperti dalang yang menyebabkan keraguan muncul dalam pikiran tokoh utama dan membuat mereka mengubah tindakan yang akan mereka ambil dalam menghadapi masalah. Secara umum pada akhirnya tindakan karakter inilah yang membentuk tokoh utama diakhir cerita (Tillman, 2011).

#### 6. *Mentor*

Mentor berperan sebagai kunci dalam menyadarkan potensi yang sesungguhnya berada di dalam tokoh protagonis. Dalam desain karakter sering kali mentor digambarkan sebagai orang yang sudah tua hal ini

dikarenakan kebanyakan budaya berpendapat usia memiliki pengaruh dengan kebijaksanaan (Tillman, 2011).

### **2.3.2. Aspek Visual**

Yang dimaksud dengan aspek visual adalah tampilan luar atau yang biasa disebut fisiologi. Fisiologi karakter berisi keterangan seperti jenis kelamin, umur, tinggi dan berat badan, postur tubuh, penampilan, cacat tubuh atau penyakit yang diderita karakter, dan keturunan. Hal ini dapat mempengaruhi keputusan, emosi, dan tampilan karakter (Egri, 2004).

### **2.3.3. Aspek Non-Visual**

Dalam membuat karakter terkadang beberapa orang berpikir bahwa selama memiliki seni gambar yang bagus tidak perlu mengetahui cerita dibalik karakter tersebut karena seni yang indah itu akan menjual karakternya. Namun, hal itu merupakan kesalahan besar karena dalam dunia bisnis hal itu akan dipertanyakan dan bisa jadi menggagalkan kesepakatan dengan rekan bisnis. Contohnya ada seorang pendesain karakter yang memiliki gambar karakter sangat bagus sehingga penulis buku *Creative Character Design* langsung tertarik. Pendesain karakter ini ingin membuat karakter tersebut ke dalam sebuah buku komik tetapi dia tidak memikirkan mengenai cerita dibalik karakter yang dibuatnya. Akhirnya karya tersebut ditolak karena pihak penulis tidak mengetahui apa yang memotivasi karakter tersebut (Tillman, 2011).

Dalam sebuah animasi sendiri aspek non-visual ini sangat penting karena aspek inilah yang memberikan kehidupan pada karakter. Aspek non-visual pada

karakter memberikan cara pandangan, sikap, tujuan dan tingkah laku karakter dalam menjalani kehidupan dan menghadapi masalah yang dialami.

Aspek non-visual terdiri dari psikologi dan sosiologi. Sosiologi tidak hanya keadaan lingkungan sekitar tetapi juga mengenai interaksinya dengan orang di sekitar. Hal yang dibahas dalam sosiologi antara lain kelas ekonomi, pekerjaan, pendidikan, keadaan rumah dan hubungan orang tua, agama, ras, kebangsaan, dan hobi. Psikologi sendiri berkaitan dengan standar moral, ambisi karakter, masalah yang pernah dialami, tempramen karakter, sifat terhadap kehidupan, extrovert atau introvert, dan kelebihan karakter (Egri, 2004). Contoh sosiologi mempengaruhi sifat karakter adalah karakter orang kaya mementingkan kualitas dan tidak peduli pada harga sedangkan orang miskin akan lebih peduli pada harga barang karena keuangannya terbatas.

Sangat penting memperhatikan aspek visual dan non-visual dalam karakter karena karakterlah yang menjalankan cerita dan menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam cerita.

## **2.4. Gaya Gambar Manga**

Menurut Tadashi Ozawa (2001) dalam menggambar manga ada beberapa jenis gaya gambar yang sering dijumpai, yaitu

### **1. *Comical animation character***

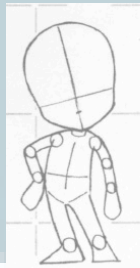
Karakter ini memiliki kepala, tangan, kaki yang besar, dan tidak terlalu detail pada daerah pergelangan atau otot. Kepala lebih besar dibanding anggota badan lain (Ozawa, 2001).



Gambar 2.2. Gaya *Comical Animation Character*  
(Ozawa, 2001)

## 2. *Simple deformed character*

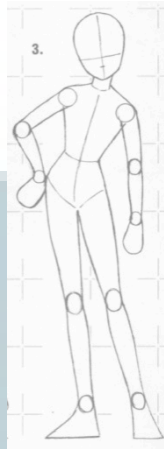
Karakter ini memiliki badan yang kecil dengan kepala yang besar  
(Ozawa, 2001).



Gambar 2.3. Gaya *Simple Deformed Character*  
(Ozawa, 2001)

## 3. *Bishoujo*

Karakter ini merupakan perempuan muda cantik yang memiliki pinggang  
langsing dan sedikit detail kontur tubuh (Ozawa, 2001).



Gambar 2.4. Gaya *Bishoujo*  
(Ozawa, 2001)

#### 4. *Shoujo manga character*

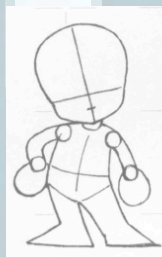
Karakter ini merupakan karakter yang memiliki badan kurus dan kaki yang panjang. Untuk karakter perempuan anatominya terlihat jelas tapi kepalanya kecil. Untuk karakter laki-laki cara penggambarannya nyaris sama, hanya saja dengan bahu yang lebih lebar (Ozawa, 2001).



Gambar 2.5. Gaya *Shoujo*  
(Ozawa, 2001)

5. *Comical simple deformed character*

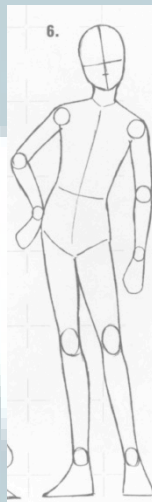
Karakter ini mirip *simple deformed character* tetapi memiliki perbedaan yaitu tangan dan kaki yang besar yang membuat karakter terlihat lebih lucu (Ozawa, 2001).



Gambar 2.6. Gaya *Comical Simple Deformed Character*  
(Ozawa, 2001)

6. *Realis*

Proporsi karakter yang digunakan adalah proporsi manusia normal (Ozawa, 2001).



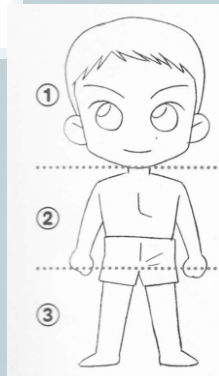
Gambar 2.7. Gaya *Realis*  
(Ozawa, 2001)

## 2.5. *Head to Body Ratio*

Dalam membuat karakter *SD character* proporsi berhubungan dengan tata letak wajah jadi proporsi yang ditawarkan disini tidak mutlak (Sato, 2004).

### 1. *Head to body 1:3 ratio*

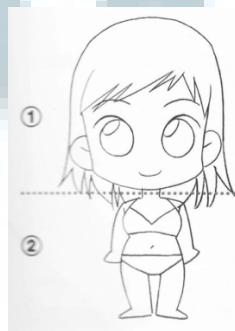
Dalam rasio ini tinggi karakter terdiri dari 3 kepala. Pencocokan lebar bahu dengan kepala karakter menghasilkan karakter yang seimbang. Rasio ini kurang lebih memiliki kemiripan dengan proporsi gambar realis (Sato, 2004).



Gambar 2.8. Rasio 1:3  
(Sato, 2004)

### 2. *Head to body 1:2 ratio*

Dalam rasio ini tinggi karakter terdiri dari 2 kepala. Lebar bahu biasanya dibuat lebih kecil dari kepala (Sato, 2004).



Gambar 2.9. Rasio 1:2  
(Sato, 2004)



Karakter dengan rasio 1:3 dan 1:2 diterima dengan baik, tetapi ketika karakter tersebut terlibat dalam suatu gerakan pergelangannya harus menekuk dan terkadang terjadi perubahan dari rasio awal. Ketika melakukan modifikasi harus dilakukan dengan hati-hati sehingga penonton tetap mengenali karakter sebagai karakter yang sama. Selain rasio yang disebutkan diatas gambar *super deformed character* juga bisa ditampilkan dengan rasio 1:2,5 atau 1:3,3 (Sato, 2004).

## **2.6. Native American**

Kebanyakan suku *Native American* tinggal di daerah *Great Plains*. *Plains* adalah dataran rata yang luas yang memiliki banyak rumput, tetapi hanya memiliki sedikit pepohonan. Salah satu suku yang tinggal di sana adalah Sioux. Suku Sioux terdiri dari Lakota Sioux, Dakota Sioux, dan Yanktonai Sioux ( Gagnon, 2011).

### **2.6.1. Lakota Sioux**

Asal mula kata Sioux berasal dari pedagang Perancis yang menyebut mereka "*Nadowessiou*" yang berarti musuh yang lebih rendah. Hal ini dikarenakan musuh utama bangsa Eropa adalah suku Iroquois. Suku Lakota Sioux sendiri memiliki 7 divisi yaitu Minneconjou, Hunkpapa, Oglala, Sans Arcs, Two Kettles, Black Feet, dan The Burnt Woods. Pada tahun 1750 suku Sioux memperoleh kuda dan pada akhir abad mereka membentuk kebudayaan berburu bison (Paterek, 1994).

Bison merupakan salah satu hal penting bagi suku Lakota Sioux karena digunakan untuk banyak hal di kehidupan sehari-hari yaitu untuk pakaian, makanan, peralatan, dan tempat berlindung (*Core Knowledge Foundation*, 2013).



Gambar 2.10. *Hunting Buffalo*

([http://en.wikipedia.org/wiki/Plains\\_Indians#/media/File:Kane\\_Assiniboine\\_hunting\\_buffalo.jpg](http://en.wikipedia.org/wiki/Plains_Indians#/media/File:Kane_Assiniboine_hunting_buffalo.jpg))

Suku Lakota awalnya bercocok tanam, tetapi berubah menjadi nomaden. Dalam kehidupan suku Lakota selain bison, kuda merupakan hewan yang cukup penting keberadaannya karena digunakan untuk berburu dan membawa barang. Ada beberapa cara berburu yang dilakukan suku Lakota diantaranya berburu secara individual, berburu dalam kelompok yang terdiri dari beberapa orang yang bekerja sama menyerang sekelompok besar hewan, dan yang terakhir perburuan massal yang terdiri dari ratusan orang suku. Peralatan yang digunakan untuk berburu terdiri dari tombak kayu, busur, dan panah dengan mata panah yang terbuat dari batu (Bonvillain, 2004).

Pada musim semi suku Lakota keluar dari tenda mereka kemudian mulai berburu bison, mencari tanaman liar, dan menyerang musuh mereka. Sedangkan pada musim panas suku Lakota berkumpul untuk melakukan *Sun Dance*. Tujuan dari *Sun Dance* ini adalah menggambarkan persatuan, berdoa untuk kebaikan bersama, dan menepati janji kepada *supernatural* untuk mendapatkan keuntungan (Gagnon, 2011).

Pada tahun 1837 setengah populasi *Native American* musnah karena serangan wabah penyakit campak, cacar (*smallpox*) dan influenza yang dibawa oleh orang Eropa. Orang-orang suku *native* tidak pernah mengalami penyakit ini dan karena itulah mereka tidak memiliki sistem kekebalan alami ataupun resistensi terhadap penyakit-penyakit tersebut. Orang yang berhasil selamat dari penyakit itu kebanyakan menjadi lemah dan kurang mampu melakukan kegiatan ekonomi yang biasa mereka lakukan atau melindungi diri mereka sendiri dari serangan musuh (Bonvillain, 2004).

#### **2.6.2. Kepercayaan**

Pada awalnya suku Sioux percaya bahwa *Inyan* adalah asal mula kehidupan. *Inyan* sendiri dalam suku Lakota memiliki arti batu. Mulanya hanya ada kegelapan dan *inyan*, kemudian *inyan* memutuskan bahwa kehidupan dibutuhkan di bumi dan akhirnya memberikan darahnya. Setelah darahnya mengalir manusia, hewan, dan seluruh alam semesta tercipta (Gagnon, 2011).

Ada beberapa makhluk suci yang dipercayai suku Sioux. Beberapa yang paling kuat diantaranya adalah *The Earth, The Sun, The Sky, The Falling Star, Thunderbird, The Rock, dan The Moon*. Semua makhluk suci ini dijiwai kekuatan kehidupan alam semesta yang disebut *Wakan* dan memiliki kontrol akan kejadian yang terjadi pada manusia. Mereka dapat mencelakakan dan membantu manusia. Biasanya mereka memberi kekuatan melalui mimpi sehingga dapat membantu menafsirkan dunia dan menolong sesama dengan kekuatan spesial mereka. Pada awalnya salah satu ritual yang dilakukan adalah *Sun Dance* yang memiliki tujuan agar suku Sioux menghormati orang tua mereka (Gagnon, 2011).

Kebudayaan suku Sioux diajarkan oleh *White Buffalo Calf Woman*. Dia mengajarkan perilaku yang tepat, hubungan dengan sesama, upacara yang dilakukan, kebiasaan menghormati semua makhluk hidup, dan cara kepemimpinan. Salah satu ritual yang diajarkan adalah *pipe ceremony* sebagai cara paling formal berkomunikasi dengan dunia lain. Suku Sioux mencampurkan ajaran ini dengan kepercayaan masa lampau dan juga budaya *Native American* lainnya. (Gagnon, 2011).



Gambar 2.11. *Lakota Pipe Ceremony*  
(Gagnon, 2011)

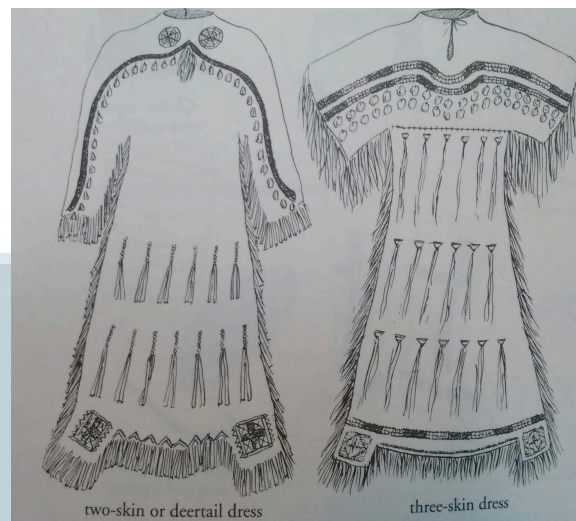
### 2.6.3. Pakaian Lakota Sioux

Dalam kehidupan suku Lakota para kaum wanita bertanggung jawab dalam membuat pakaian yang dikenakan oleh seluruh penduduk. Kebanyakan barang dijahit dari bahan yang lembut seperti kulit rusa ataupun kijang (Bonvillain, 2004).

Kaum wanita biasanya menggunakan gaun selutut, *legging*, dan *moccasins*. Sedangkan kaum pria menggunakan baju tanpa lengan, *breechcloth*, *moccasins*, dan *legging*. *Breechcloth* adalah selembur kulit hewan atau kain yang diletakan diantara kaki dan diikat menggunakan sabuk atau tali yang diikatkan di pinggang. Pada cuaca dingin ataupun hujan mereka menutupi diri menggunakan jubah yang terbuat dari kulit bison. Suku Sioux suka memberikan ornamen pada pakaian, dan rambut mereka. Semua anak-anak Sioux ditindik kupingnya pada usia lima atau enam tahun (Bonvillain, 2004).



Gambar 2.12. *Sioux Man Dress*  
(<https://www.pinterest.com/pin/161707442845066040/>)



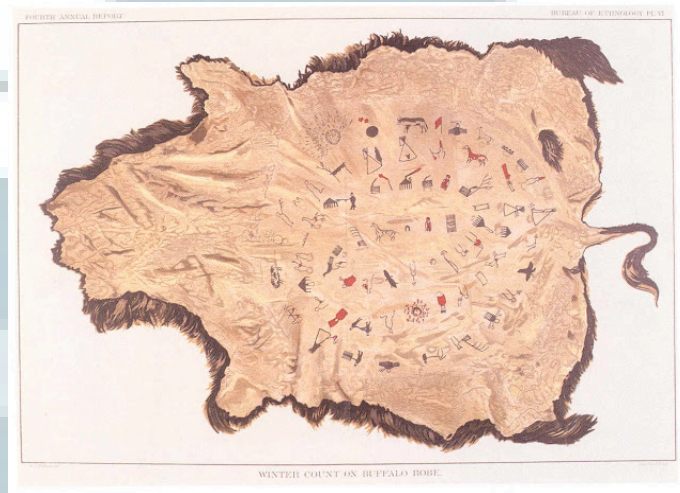
Gambar 2.13. *Sioux Woman Three Skin Dress and Two Skin Dress*  
(Paterek, 1994)

Perempuan suku Lakota menggunakan pakaian yang terbuat dari dua kulit yang dijahit menjadi satu kemudian menambahkan kulit ketiga untuk memberikan kesan jubah. Untuk acara spesial bagian jubah dihias menggunakan duri landak, gigi rusa, dan *dentallium shells*. Setelah wol dan kain katun diperkenalkan melalui perdagangan penggunaan kulit untuk pakaian suku Sioux tetap bertahan (Gagnon, 2011).

Pada musim dingin suku Sioux memakai jubah yang terbuat dari kulit bison dengan bagian berbulu sebagai lapisan dalam. Jubah ini sangat individualistik, tiap simbol yang ada di jubah melambangkan umur, jenis kelamin, status dalam suku. Contohnya jika pada jubah terdapat gambar tangan merah memiliki arti orang itu terluka saat perang, sedangkan gambar tangan hitam berarti orang itu berhasil membunuh musuh saat perang. Jubah dengan desain *box and border* hanya dipakai oleh kaum wanita sedangkan kaum pria biasanya memakai desain *the sunburst* atau *feather*. Selain itu kaum pria menggambar



jubah mereka dengan orang dan binatang yang terlibat dalam konflik. Anak laki-laki muda mengenakan jubah *courting* yang terdiri dari garis horizontal dengan 4 medali (Paterek, 1994).



Gambar 2.14. Jubah dengan Gambar Kejadian dalam Kehidupan

(<http://2.bp.blogspot.com/-PLfqqCKbdd8/UJE20I1t7nI/AAAAAAAAADQ/v2KtCDPSt7g/s640/LoneDogRecreation.jpg>)

Suku Sioux memakai alas kaki yang disebut *moccasins*. Pada awalnya *moccasins* dibuat dari satu lapis sol lembut yang dihias dengan dekorasi khas suku Sioux. Ditambah *Tongues* dan *cuffs* yang biasanya dibiarkan polos tanpa hiasan. Pada musim dingin alas kaki mereka memakai alas kaki yang terbuat dari kulit bison yang masih berbulu pada bagian dalam *moccasins* dengan sol tebal yang terbuat dari kulit rusa. Sedangkan pada acara khusus *moccasins* diberikan dekorasi ornamen pada sebagian besar bagian *moccasins* dan terkadang bagian sol juga diberikan hiasan manik-manik (Paterek, 1994).



Gambar 2.15. *Moccasins* Kulit Rusa  
([https://www.peabody.harvard.edu/files/Lakota\\_Moccasins.jpg](https://www.peabody.harvard.edu/files/Lakota_Moccasins.jpg))



Gambar 2.16. *Moccasins* Musim Dingin  
([www.camerontradingpost.com/media/catalog/product/cache/1/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/c/6/c678.jpg](http://www.camerontradingpost.com/media/catalog/product/cache/1/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/c/6/c678.jpg))

#### 2.6.4. Transisi Pakaian

Sampai tahun 1820 suku Lakota Sioux melakukan barter dengan suku lain untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan mendapatkan barang dari Amerika dan Eropa. Akhirnya pada tahun 1832 didirikan Fort Pierre dan Laramie untuk menjangkau pelanggan. Suku Lakota menjual jubah bison, *pemmican*, dan kuda untuk membeli barang yang mereka inginkan seperti senjata, amunisi, cat, manik-manik, jarum, selimut, kain katun, dan alat-alat metal lainnya (Gagnon, 2011).





Gambar 2.17. *Sioux Dress Decorated with Dentalium Shell Yoke*  
(A life in Beads, n.d. )

Suku Sioux sangat cepat beradaptasi dengan cara berpakaian para pendatang dan pedagang. Pada tahun 1825, suku Sioux terlihat sudah mulai mengadaptasi jubah mantel dan syal leher yang dipakai para pedagang dan pendatang. Kemudian pada tahun 1885 penggunaan rompi mulai menyebar di kalangan pria pertamanya memiliki potongan lurus, kemudian mengikuti cara Eropa dengan point di depan. Walaupun mengalami perubahan tetapi suku Sioux tetap mempertahankan ornamen tradisional yang biasa mereka pakai di pakaian mereka (Paterek, 1994).



Gambar 2.18. Transisi Rompi dengan Ornamen Manik-Manik  
(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/9c/7e/f6/9c7ef6a5ad2b8e6b0c5add8ab4a127fa.jpg>)

#### 2.6.5. Dekorasi Suku Lakota Sioux

Semua bagian dari tubuh bison digunakan untuk banyak hal. Beberapa diantaranya adalah tulang dari bison digunakan menjadi pisau, mata panah, cangkul, pencakar, sejenis jarum, pegangan kuas cat. Bagian dari otot bison digunakan sebagai benang untuk merangkai busur dan anak panah. Bulu bison digunakan sebagai hiasan kepala, bantal, tali, dan ornamen (*National Museum of American Indian*, n.d. ).



Gambar 2.19. *Bow, Arrow, Bow Case and Quiver*  
([https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/63442/Bow\\_Bow\\_Case\\_Arrows\\_and\\_Quiver](https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/63442/Bow_Bow_Case_Arrows_and_Quiver))

Suku Lakota Sioux suka medekorasi, baju, kantong, dan sepatu biasa diberi hiasan yang merupakan simbol yang menceritakan kehormatan dan keberanian anggota keluarganya. Awalnya dekorasi dilakukan dengan dilukis tapi setelah datangnya pedagang yang membawa manik-manik dekorasi pada baju dibuat dari manik-manik ataupun gigi hewan, cakar hewan, kerang, tulang, dan duri landak (*A life in Beads*, 2013).



Gambar 2.20. *Hunkpapa Lakota Sioux Painted Dress*

(*A life in Beads*, n.d. )

Setelah kedatangan manik-manik kaca kecil dengan beragam warna pada tahun 1860, suku Sioux menjadi pengrajin manik-manik paling produktif di dataran *plains*. Suku Sioux menggunakan cara menjahit yang disebut *lazy stitch*. *Lazy stitch* adalah cara menjahit dengan 8 sampai 10 manik-manik yang membentuk barisan. Cara menjahit ini dilakukan untuk menutupi area yang luas (Johnson, 2000).













































Gambar 2.21. *Lazy Stitch*

([http://www.turtletrack.org/Issues01/Co03102001/Art/lazy\\_stitch.jpg](http://www.turtletrack.org/Issues01/Co03102001/Art/lazy_stitch.jpg))

Dalam dekorasi pakaian ataupun peralatan suku *Native American* biasa menghias dengan simbol yang memiliki gaya gambar tidak realistik dan sederhana yang merepresentasikan simbol yang memiliki arti tertentu (Wishart, 2007).

Bentuk lain dekorasi adalah barisan *dentalium shells* dan gigi rusa yang sangat bernilai tinggi. Hal ini dikarenakan rusa dewasa hanya memiliki dua gigi taring, yang dapat bertahan lebih lama dari kehidupan seorang pria. Sehingga akhirnya menjadi simbol yang melambangkan umur panjang (Paterek, 1994).

Pada awalnya gigi rusa digunakan sebagai sebagai simbol yang melambangkan kekayaan dan merefleksikan seberapa besar orang *Native American* menghargai rusa dalam kehidupannya. Sedangkan saat ini desain gunung pada pakaian menunjukkan bagaimana mereka menghargai tanah dan alam sekitarnya (*A life in Beads*, 2013).

	<b>HORSE</b> Journey		<b>SNAKE</b> Defiance, Wisdom		<b>TEPEE</b> Temporary Home
	<b>MAN</b> Human Life		<b>THUNDERBIRD TRACK</b> Bright Prospects		<b>SKY BAND</b> Leading to Happiness
	<b>SUN RAY</b> Constancy		<b>DEER TRACK</b> Plenty Game		<b>MEDICINE MAN'S EYE</b> Wise, Watchful
	<b>LASO</b> Captivity		<b>BEAR TRACK</b> Good Omen		<b>HOGAN</b> Permanent Home
	<b>THUNDERBIRD</b> Sacred Bearer of Happiness Unlimited		<b>RATTLESNAKE JAW</b> Strength		<b>BIG MOUNTAIN</b> Abundance
	<b>CROSSED ARROWS</b> Friendship		<b>HEADDRESS</b> Ceremonial Dance		<b>HOUSE OF WATER</b>
	<b>ARROW</b> Protection		<b>BUTTERFLY</b> Everlasting Life		<b>FENCE</b> Guarding Good Luck
	<b>ARROWHEAD</b> Alertness		<b>RAIN CLOUDS</b> Good Prospects		<b>ENCLOSURE FOR CEREMONIAL DANCES</b>
	<b>4 AGES</b> Infancy, Youth, Middle & Old Age		<b>LIGHTNING</b> Swiftmess		<b>EAGLE FEATHERS</b> Chief
	<b>CACTUS</b> Sign of the Desert		<b>DAYS &amp; NIGHTS</b> Time		<b>WARDING OFF EVIL SPIRITS</b>
	<b>CACTUS FLOWER</b> Courtship		<b>MORNING STARS</b> Guidance		<b>PATHS CROSSING</b>
	<b>SADDLE BAGS</b> Journey		<b>SUN SYMBOL</b> Happiness		<b>PEACE</b>
	<b>BIRD</b> Carefree - Lighthearted		<b>RUNNING WATER</b> Constant Life		<b>GILA MONSTER</b> Sign of the Desert
	<b>LIGHTNING SNAKE</b>		<b>RAIN</b> Plentiful Crops		<b>COYOTE TRACKS</b>
					<b>MOUNTAIN RANGE</b>

#8160-00

Gambar 2.22. Simbol-Simbol *Native American*

(<https://www.tandyleather.com/media/downloads/8160-Symbols-and-Descriptions.pdf>)

Suku Sioux bulu menganggap bulu elang sebagai sesuatu yang suci dan penggunaannya dalam hiasan kepala menandakan status seorang laki-laki. Jumlah bulu elang diberikan berdasarkan perbuatan yang dianggap baik yang telah

dilakukan. Di sisi lain hiasan manik-manik pada pakaian menunjukkan keterampilan seorang wanita (Gagnon, 2011).



Gambar 2.23. *War Bonnet Sioux*

(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/cf/12/9a/cf129a093aef086e307e0b2148959109.jpg>)

#### 2.6.6. **Armor**

Para pejuang Sioux hanya mengenakan *breechcloth*, *belt*, *moccasins*, dan hiasan kepala dalam pertempuran. Para pejuang terkadang membawa pelindung dari kayu yang dilapisi kulit rusa serta didekorasi layaknya perisai dan dianggap cukup untuk memberikan perlindungan. Beberapa pejuang menggunakan pakaian terbaiknya dengan pemikiran sebagai cara terbaik untuk mati dalam perang. Perisai berat yang dibuat dari kulit bison yang keras biasa dibawa dalam perang. Perisai ini diberikan hiasan bulu berang-berang, bulu elang, dan dilukis dengan simbol atau gambar figur (Paterek, 1994).





Gambar 2.24. *Sioux War Shield*

(<http://ep.yimg.com/ay/yhst-43692464399972/old-sioux-war-shield-2.gif>)

#### 2.6.7. Model Rambut

Suku Sioux memiliki banyak model rambut salah satu yang paling banyak digunakan oleh kedua gender adalah rambut belah tengah yang dikepang dua. Rambut yang telah dikepang ini dilapisi dengan kulit berang-berang, kain, atau pita dan terkadang diperpanjang dengan tambahan rambut kuda. Beberapa pria mencukur rambutnya sampai habis saat berduka (Paterek, 1994).



Gambar 2.25. Model Rambut Umum Suku Sioux

(<http://vedantaatlanta.org/wp-content/uploads/2013/01/lakota-225x300.jpg>)

### 2.6.8. Anak Lakota Sioux

Anak-anak suku Lakota Sioux tumbuh disekeliling keluarga besarnya. Bagi mereka selain orang tua asli, paman dan bibi mereka sama pentingnya dalam kehidupan mereka. Keluarga bekerja sama sesuai dengan jenis kelamin mereka, para paman mengajarkan anak laki-laki dan bibi mengajarkan anak-anak perempuan. Permainan anak-anak kebanyakan mengandung usaha mereka mempraktekkan kegiatan yang dilakukan oleh orang dewasa. Anak perempuan bermain boneka dan rumah-rumahan sedangkan anak laki-laki bermain perang dan berburu (Gagnon, 2011).



Gambar 2.26. *Sioux Girl with Dog*

(<http://sites.coloradocollege.edu/indigenoustraditions/files/2011/11/images1.jpg>)

Selain bermain anak-anak juga diharapkan untuk bekerja membantu keluarga mereka. Pada suku Lakota, anak perempuan mengumpulkan kayu dan mengambil air sedangkan anak laki-laki bertugas mengontrol kawanan kuda, memindahkan mereka dari satu tempat ke tempat lain, menjaga mereka dari predator dan pencuri (Gagnon, 2011).



Anak-anak berumur kurang dari 10 tahun sangat jarang menerima hukuman secara fisik. Mereka bergerak secara bebas di dalam komunitas dan dianggap belum mengerti semua peraturan yang ada. Cara yang paling sering digunakan dan dianggap efektif untuk mengontrol anak-anak nakal adalah dengan sindiran. Anak-anak yang berperilaku tidak baik akan disindir mengenai sikap mereka sampai akhirnya mereka mempelajari cara bersikap yang benar. Secara umum, suku Sioux membiarkan anak-anak belajar mana yang baik dan yang buruk melalui pengalaman (Gagnon, 2011).

Dalam proses menjadi dewasa anak-anak melewati beberapa ritual tertentu. Beberapa diantaranya adalah *Vision Seeking* dan *Buffalo Sing*. *Vision Seeking* adalah bagian dari ritual masa kanak-kanak ke dewasa untuk anak laki-laki dimana setelah ritual pemurnian/*sweat lodge ceremony* anak yang dianggap siap akan diisolasi selama 4 hari tanpa makanan dalam tempat yang dianggap mempunyai kekuatan khusus untuk berdoa penglihatan akan takdirnya dan hubungan unik dengan makhluk gaib. *Buffalo Sing*, ritual ini biasa dilakukan saat menstruasi pertama. Anak perempuan itu akan diisolasi dan didukung oleh wanita yang lebih tua yang mengingatkan mereka mengenai kebajikan kaum wanita dewasa. Mereka diberikan bulu elang, rambutnya dikepang seperti wanita dewasa dan pada belahan rambut diberikan tinta merah (Gagnon, 2011).



Gambar 2.27. *Vision Seeking Quest*

(<http://www.apisanet.com/nnh-content/uploads/na/native-american-vision.jpg>)

#### 2.6.9. Pewarna

Suku Sioux menggunakan tanaman untuk membuat pewarna. Proses yang dilakukan kurang lebih sama dengan suku *Native American* lain. Langkah pertama yang dilakukan adalah menghancurkan akar dan irisan kulit kayu. Kemudian dicampur dengan bagian tanaman lain dan direndam dalam air untuk beberapa saat. Setelah itu direbus dengan waktu yang bervariasi, sesuai dengan warna yang diinginkan dan kemampuan serat untuk membuat pewarna yang kuat (Paterek, 1994). Beberapa pewarna dan tanaman yang sering digunakan yaitu

##### 1. Hitam

Didapat dari kulit pohon Hemlock, kulit pohon maple, *black walnut*, elm, *white maple*, pohon birch, daun anggur liar, daun *fox grape*, lumpur, hickory, *butternut* (Paterek, 1994).



Gambar 2.28. Hasil Pewarna Hitam

## 2. Hijau

Dibuat dari Vedgiri yang merupakan tembaga karbonat, daun yucca, *princess pine bark*, *moosewood*, *russian thistle* (Paterek, 1994).



Gambar 2.29. Hasil Pewarna Hijau

## 3. Biru

Merupakan warna yang sulit didapatkan. Suku Indian di Northwest menciptakan warna biru kehijauan yang cerah dengan cara merendam tembaga didalam urin atau membuat warna biru dengan merebus besi dan kulit kayu hemlock dalam urin (Paterek, 1994).



Gambar 2.30. Hasil Pewarna Biru

#### 4. Cokelat

Seperti pewarna hitam, warna coklat diciptakan dengan menggunakan bahan yang berasal dari kulit pohon. Beberapa pohon tersebut antara lain maple, mahoni, balsam, ek, hazelnut (Paterek, 1994).



Gambar 2.31. Hasil Pewarna Cokelat

#### 5. Ungu

Warna ini cukup sulit didapatkan. Beberapa dibuat menggunakan buah plum liar, *chokecherries*, *pokeberrries* dan buah beri lainnya (Paterek, 1994).



Gambar 2.32. Hasil Pewarna Ungu

#### 6. Merah

Kulit pohon alder merupakan sumber utama yang biasa digunakan dalam menciptakan warna merah (Paterek, 1994).



Gambar 2.33. Hasil Pewarna Merah

#### 7. Kuning

Dibuat dengan menggunakan kelopak bunga matahari, dahlia, *coneflower* (Paterek, 1994).



Gambar 2.34. Hasil Pewarna Kuning

#### 8. Oranye

Pewarna oranye merupakan warna coklat yang lebih muda. Bisa dibuat menggunakan kulit pohon alder, hemlock, akar tanaman madder (Paterek, 1994).



Gambar 2.35. Hasil Pewarna Oranye

Beberapa bahan yang disebutkan diatas terkadang susah didapatkan. Mereka memperolehnya melalui perdagangan antar suku (Paterek, 1994).

## **2.7. Psikologi Warna**

Psikologi warna mengarah kepada kuatnya reaksi emosi terhadap warna. Hasil studi membuktikan bahwa respon yang diberikan seseorang sebagian adalah berdasarkan efek yang diberikan warna kepada mata dan susunan saraf. Kemudian sebagian lagi dipengaruhi lingkungan dan pengalaman hidup seseorang (Sutton dan Whellan, 2008).

### **1. Hitam**

Dibanyak kota dan negara warna hitam melambangkan kesedihan. Selain itu warna hitam juga dianggap menunjukkan martabat, keseriusan, dan sifat konserfatif. Warna ini sering digunakan dalam acara resmi dan formal (Sutton dan Whellan, 2008).

### **2. Hijau**

Warna hijau mengingatkan orang dengan musim semi, alam, kehidupan, dan energi muda. Warna hijau tua berhubungan dengan stabilitas, perkembangan dan melambangkan status ekonomi yang tinggi dan sukses. Orang yang memakai warna hijau diperkirakan adalah orang yang baik, bisa diandalkan, dan murah hati (Sutton dan Whellan, 2008).

### **3. Biru**

Warna biru kebanyakan berhubungan dengan hal-hal yang positif dalam kehidupan sehingga membuatnya menjadi warna yang memberi semangat dan kedamaian (Sutton dan Whellan, 2008).

### **4. Cokelat**

Warna ini merupakan warna yang hangat dan menenangkan. Warna

cokelat berhubungan dengan bumi, pohon, rumah dan perapian. Pada pakaian, warna cokelat memberi kesan mudah didekati, bisa diandalkan, dan tulus (Sutton dan Whellan, 2008).

#### 5. Ungu

Warna ungu memancarkan kelas, kekuatan, kemewahan, gairah, dan sensualitas. Selain itu warna ini juga memberikan kesan misterius dan spiritual dengan kualitas yang serius dan bermatabat (Sutton dan Whellan, 2008).

#### 6. Merah

Warna ini adalah warna yang paling hidup dan mengekspresikan kegembiraan, kecepatan, kekuatan, bahaya, dan gairah. Warna merah membuat orang merasa hangat. Contohnya kopi akan terlihat lebih panas dalam gelas berwarna merah dibanding gelas berwarna biru (Sutton dan Whellan, 2008).

#### 7. Kuning

Warna kuning adalah warna kebahagiaan yang berhubungan dengan kehangatan, optimisme, dan sukacita. Warna ini merangsang pemikiran yang jernih, tulisan hitam dengan latar warna kuning merupakan kombinasi yang paling terbaca dan membantu mempertahankan ingatan (Sutton dan Whellan, 2008).

#### 8. Oranye

Warna ini memberi kesan mudah bergaul, ramah, ceria, dan suka berpetualang. Orang yang memakai warna oranye adalah orang yang

kreatif, antusias, dan menyenangkan tetapi kurang bertanggung jawab. Karena kualitas itulah warna ini menjadi warna favorit anak-anak dan atlet (Sutton dan Whellan, 2008).

## **2.8. Karakteristik Orang Eropa dan *Native American***

Bangsa Eropa diakui sebagai salah satu ras utama. Bangsa Eropa memiliki warna kulit putih. Untuk Eropa Utara mereka memiliki rambut pirang dan bola mata berwarna biru sedangkan Eropa central dan selatan memiliki warna kulit yang sedikit lebih gelap, warna rambut kecokelatan atau hitam, dan bola mata berwarna hitam (Lynn, 2006).

Di sisi lain Suku *Native American* merupakan penduduk pribumi Amerika yang nenek moyangnya bermigrasi jauh dari Asia Timur. Fitur paling khas yang membedakan suku *Native American* dengan Asia Timur adalah mereka memiliki kulit yang lebih gelap dan terkadang kemerahan, hidung yang bengkok atau lurus dan tidak semua penduduk memiliki lipatan mata *epchantic fold* layaknya penduduk Asia Timur (Lynn, 2006).

Pria dewasa suku Sioux memiliki tinggi rata-rata 1,7 m. Rata-rata wajah suku Sioux ini hampir selebar kepalanya. Suku ini memiliki jembatan hidung agak tinggi, rambut hitam yang lurus, dan mata berwarna cokelat tua. Warna kulitnya variasi warna cokelat. Kumis, jenggot dan bulu rambut kurang berkembang (Sullivan, 1920).



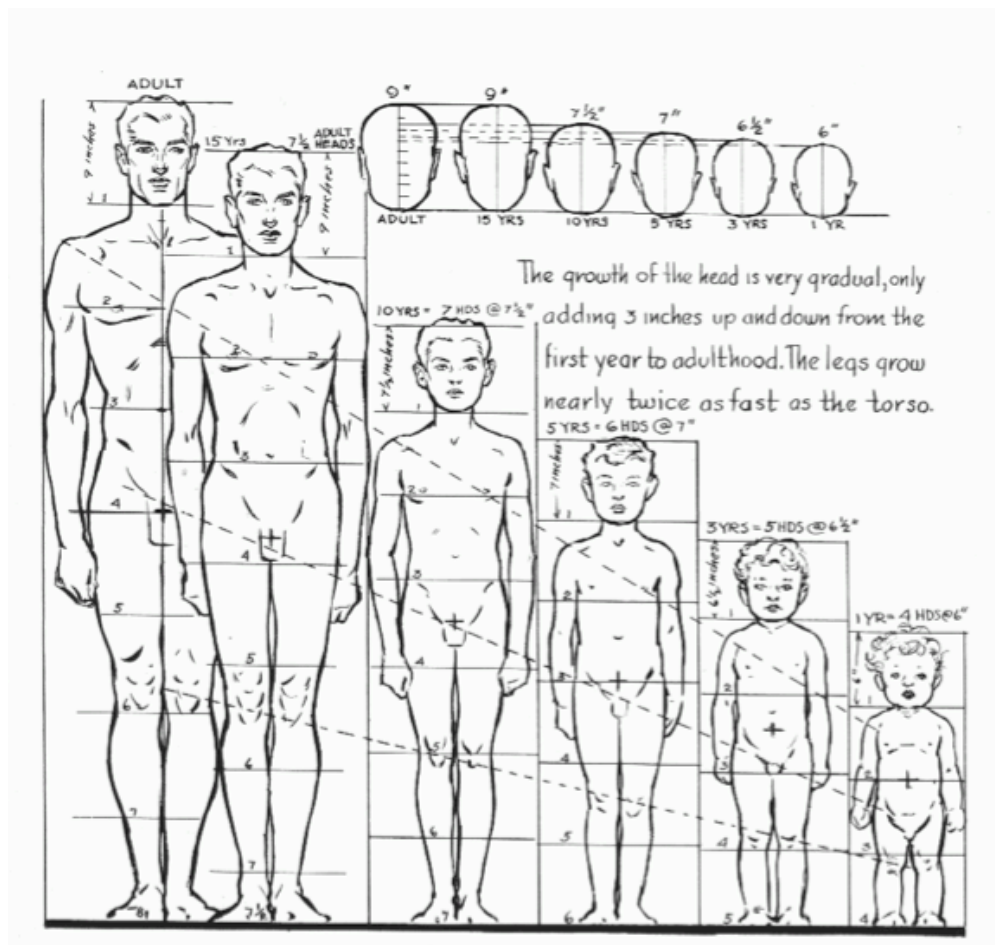


Gambar 2.36. *Native American Man*

(<http://www.ancestor.com/wp-content/uploads/2008/07/native.jpg>)

## 2.9. Anatomi Tubuh

Karakter *super deformed* memiliki proporsi tangan dan kaki yang mirip dengan proporsi tubuh gambar realis (Sato, 2004). Untuk karakter laki-laki memiliki pinggang yang kecil selebar 1 kepala lebih sedikit. Posisi siku disekitar pusar dan pergelangan tangan dibawah kelamin. Laki-laki memiliki bahu yang lebar. Sedangkan untuk karakter perempuan relatif lebih sempit dengan pinggul yang lebih lebar (Loomis, 2004).



Gambar 2.37. Proporsi Tubuh  
(Loomis, 2004)

Skala diatas beranggapan bahwa anak-anak akan tumbuh menjadi Anak-anak yang berusia orang dewasa dengan proporsi ideal yaitu 8 kepala. Anak dibawah 10 tahun digambarkan sedikit lebih pendek dan tembem dari normal, karena efek ini dianggap lebih pas dan disukai. Sedangkan untuk yang berusia diatas 10 tahun digambarkan lebih tinggi dengan alasan yang sama (Loomis, 2004).