



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. MMORPG

Menurut Janssen (2014), MMORPG adalah sebuah game *online* yang bisa dimainkan dengan jumlah pemain yang banyak secara bersamaan dengan koneksi internet. Dalam game dengan genre ini, pemain dapat berinteraksi dengan pemain lain, menyesuaikan penampilan karakter, bertualang dengan pemain lain dan masih banyak lagi.



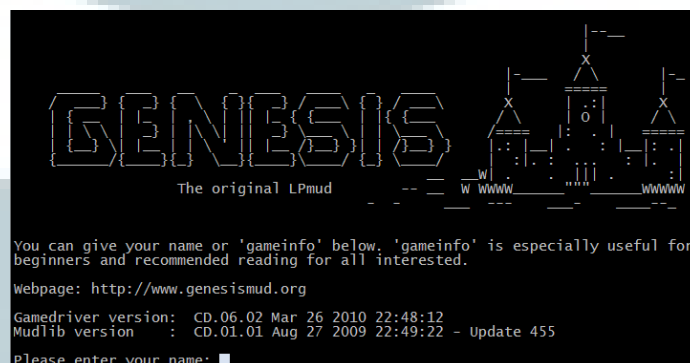
Gambar 2.1. Dungeons and Dragons

(http://rpgeek.com/wp-content/uploads/2013/02/dnd_whitebox.jpg)

Hancock (2008) menjelaskan bahwa RPG (*Role Playing Game*) berawal dari permainan perang yang terkenal pada tahun 1960-1970 dengan tema medieval dan awal dari tema fantasi diawali oleh *Lord of the Rings* yang dirilis JRR Tolkein's. Salah satu game RPG yang terkenal pada zaman tersebut adalah

Dungeons and Dragons yang merupakan sebuah game dengan menggunakan pen, miniatur dan dadu. *Dungeons and Dragons* dibuat oleh David Arneson dan Ernest Gary Gygax yang awalnya dirilis sebagai sebuah set buku peraturan dan cerita yang diperjualbelikan. Permainan dengan genre RPG ini masih dalam bentuk tradisional dan masih dimainkan sampai saat ini (hlm.6).

Seiring perkembangan teknologi, maka dikembangkanlah MUDs (*Multi User Dungeons/Domains*). Bartle (1990) mengemukakan bahwa yang pertama kali mengembangkan MUD adalah Roy Trubshaw. MMORPG sendiri adalah perkembangan dari MUDs yang merupakan permainan komputer dimana pemain memainkan game dan ruangan untuk berbicara dengan pemain lain. Childress dan Braswell (2006) menjelaskan bahwa pada saat itu, pemain bermain dengan *text command* untuk berinteraksi dengan pemain lain. Salah satu contohnya adalah *Genesis* (hlm.7).



Gambar 2.2. Genesis

(http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/7/75/Genesis_LPMud_Login.png)

MUDs ini juga mengandung unsur-unsur dasar dari MMORPG yaitu dimana terdapat karakter, monster, misi dan acara di dunia virtual fantasi. Perkembangan komputer dan terdapatnya internet maka munculah bertema game baru dengan nama MMORPG. Tiga MMORPG utama yang mengangkat ketenaran genre tersebut adalah *Ultima online* pada tahun 1997, kemudian diikuti oleh *EverQuest* dan *Asheron Call* (hlm. 7).



Gambar 2.3. Ultima Online

(<http://www.geek-vintage.com/wp-content/uploads/Ultima-Online-1997.jpg>)

2.1.2. Formula MMORPG

Berikut adalah formula MMORPG sesuai dengan pembelajaran Hancock (2008) menurut pengalamannya memainkan MMORPG dan hasil analisa game yang sudah ada sebelumnya :

1. Tema fantasi dimana pemain dapat memilih dari beberapa ras fantasi yang populer, contohnya seperti *elf*, *orc*, dan masih banyak lagi.

2. Pemain juga bisa memilih 4 tipe cara bertarung yaitu petarung jarak dekat, jarak jauh, pengguna sihir dan tipe pendukung.
3. Terdapatnya sebuah grup yang biasanya disebut sebagai *party* yang biasanya terdiri pemain yang mempunyai status *defense* yang tinggi dan bertugas menjadi tameng dan menyerang musuh. Kemudian, ada pemain yang bertugas untuk melukai musuh secara keseluruhan dan yang terakhir adalah karakter yang bertugas untuk menyembuhkan anggota lainnya.
4. Dalam desain karakter untuk ketiga *job* di atas, harus terdapat keseimbangan dalam kemampuan *job* agar tidak ada yang lebih kuat dari yang lain.
5. Sistem *rewards* ketika pemain menyelesaikan *quest* atau *reward log in* per hari/jam serta ketika pemain naik level dan menjadi kuat. Perasaan berlanjut ini memuat pemain untuk tetap bermain.
6. Tidak ada tujuan yang penuh. Dimana pemain tidak bisa sepenuhnya menyelesaikan game tersebut,
7. Banyak MMORPG yang mendukung skill tambahan disamping skill utama. (hlm. 8)

2.2. *Concept Art*

Menurut Shamsuddin (2013), *concept art* adalah ide dan desain untuk keperluan film, animasi, komik dan *video games* serta merupakan elemen umum dari ide, desain *environment*, desain set, desain busana, desain karakter, desain *background* dan desain arsitektur. Disney yang sudah sejak dulu memimpin dunia animasi. Menurut disneyanimation.com, Film animasi berdurasi panjang pertama Disney adalah *Snow White and the Seven Dwarfs* pada tahun 1937. Disney selalu menggunakan *concept art* pada masa pra-produksi untuk mengembangkan karakter yang ada pada film-film animasinya dan masih dilakukan sampai saat ini. Disney menggunakan *concept art* untuk menyampaikan ide visualnya, hal itu dapat dibuktikan dengan contoh gambar *concept art* Disney dalam film *Snow White and the Seven Dwarfs* dibawah ini.



Gambar 2.4. Snow White

(<http://media-cache-ak0.pinimg.com/236x/88/d0/19/88d0194e239633902b55c8c72b2f806a.jpg>)



Gambar 2.5. Dwarfs

(<http://media-cacheak0.pinimg.com/236x/9f/73/be/9f73beadd383bfccac10f472dd3c4c54.jpg>)

Lasseter (2010) mengatakan bahwa dibalik sebuah cerita di film yang dikerjakan oleh para *story artist*, pasti ada desainer film yang mendukung untuk mendapatkan cara terbaik untuk menggambarkan ide dari penulis cerita. Desainer bertugas untuk menyiapkan beberapa opsi visual untuk film dengan cerita dan catatan yang diberikan oleh direktur. Lasseter berpendapat bahwa terdapat banyak cara untuk menginterpretasi sebuah karakter ke dalam bentuk visual dan dari kedua tim tersebut, cerita dan desain, saling mempengaruhi satu sama lain. Cerita biasanya terus berkembang selama desain dikerjakan (hlm. 7).



Gambar 2.6. The Last of Us
(<http://i.imgur.com/OQOKffL.jpg>)

Raymond (2014) menjelaskan pentingnya *concept art* dalam pembuatan sebuah *game* dalam artikelnya yang berjudul “*What is Concept Art and Why is it Important?*”. *Concept art* berfungsi untuk menuntun pembuatan visual dalam *game*. Dalam sebuah tim bisa saja terdiri dari anggota yang bisa menghasilkan sebuah aset yang bagus. Tetapi, tanpa adanya *concept art*, desain yang dihasilkan akan terasa berbeda, antara satu sama yang lain. Walaupun hasilnya bagus tetapi desainnya tidak menyatu. Ketika mencari gambar di *google* dengan kata kunci *concept art*, maka akan muncul gambar-gambar yang detail dan dipoles dengan bagus. Ini adalah dimana kita mempertanyakan perbedaan antara *concept art* dan ilustrasi. *Concept artist* biasanya menggunakan sketsa untuk mengembangkan ide gambaran sebuah dunia dan ilustrator akan melanjutkan dari *concept art* ke tahap merapikan dan memoles gambar tersebut. Tapi, terkadang ada yang bekerja sebagai *concept artist* sekaligus sebagai ilustrator. Hal ini didukung oleh

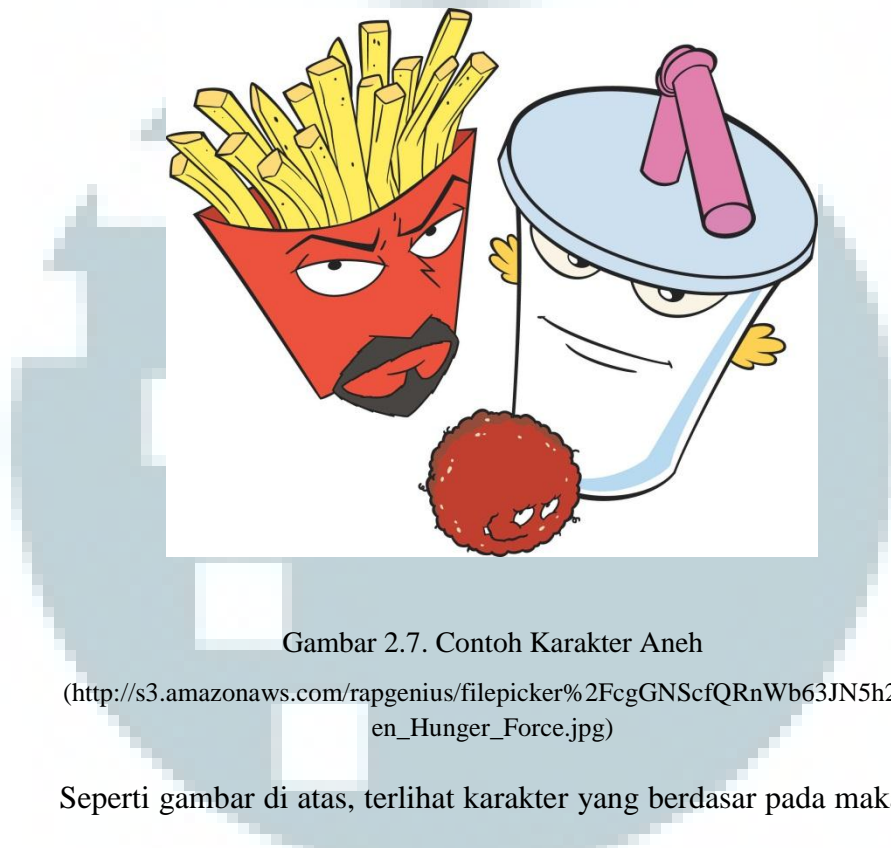
penjelasan dari Bond (2006) , bahwa *concept art* adalah bagian dari ilustrasi. Ilustrasi sendiri berarti sebuah seni yang digunakan untuk mengomunikasikan sebuah cerita yang diwujudkan dalam sebuah gambar. Bond berpendapat yang membedakan *concept art* dengan ilustrasi adalah orang yang berperan pada bidang tersebut. Dimana pengguna *concept art* bukanlah orang yang membaca buku, memainkan game atau menonton film, tetapi kepada orang-orang yang terlibat dalam pembuatan sebuah game atau film. Pickthall (2012) yang sudah berpengalaman kerja di industri game selama 10 tahun juga berpendapat *concept art* dan ilustrasi adalah 2 hal yang berbeda. Beliau menekankan bahwa *concept art* lebih berfungsi untuk mengembangkan ide secara cepat dan menggunakannya secara efektif untuk komunikasi. Ilustrasi lebih berperan untuk membuat sebuah gambar yang dipoles dengan detail dan berfungsi untuk promosi nantinya.

2.3. Desain Karakter

Su dan Zhao (2012) menjelaskan bahwa desain karakter adalah proses mendesain karakter berbentuk manusia, monster, binatang dan lain-lain secara unik untuk segala bentuk media. Desain ini sudah berupa gaya rambut, bentuk badan, kostum dan properti. Desain karakter biasanya terdapat penggambaran dari beberapa sisi, ekspresi muka yang berbeda dan gerakan (hlm. 12).

Bessen (2008) berpendapat bahwa kemungkinan karakter yang ada di film, game dan komik sangatlah tidak terbatas bahkan benda yang aneh seperti dalam serial televisi berjudul *Aqua Teen Hungerforce*. Serial yang pertama kali tayang pada tahun 2000 ini menceritakan tentang pertualangan *Milkshakes*, kentang

goreng dan bola daging. Berikut adalah gambaran karakter dalam serial animasi tersebut.



Gambar 2.7. Contoh Karakter Aneh

(http://s3.amazonaws.com/rapgenius/filepicker%2FcgGNScfQRnWb63JN5h2t_Aqua_Teen_Hunger_Force.jpg)

Seperti gambar di atas, terlihat karakter yang berdasar pada makanan yang merupakan benda yang tidak bisa bicara bahkan bernapas, tetapi karakter dalam film, game dan komik tidak dibatasi, karena dalam imajinasi, apapun bisa tercipta dan terjadi. Bessen (2008) menjelaskan bahwa sebuah karakter yang bagus tidak memerlukan karakteristik yang terlalu banyak, tetapi yang penting dan diperlukan saja (hlm.54). Dengan mengambil contoh dari desain karakter dari *Aqua Teen Hungerforce*, karakter desain tersebut termasuk simpel dalam hal bentuk dan warna serta tetap menjaga bentuk asli dari karakter tersebut.

Seegmiller (2008) menjelaskan ketika ditayangnya *Star Wars* untuk pertama kalinya, film tersebut adalah sebuah dunia dari pandangan seseorang dan

pembuat film tersebut ingin penontonnya melihat apa yang ia lihat dalam dunia itu. Film *Star Wars* ini sukses dengan karakternya yang *iconic* seperti *Darth Vader*, juga pada film lain seperti *Tomb Raider*, dimana penonton sudah mengetahui bagaimana karakteristik dan penampilan dari *Laura Croft* (hlm.4).

Menurut Ekström (2014), desainer karakter tidak seharusnya selalu fokus kepada karakter, tidak hanya berfokus kepada desain tetapi berfokus kepada siapa karakter itu sebenarnya. Yang berarti menciptakan karakter yang memiliki sebuah kepribadian. Siapa dan Apa merupakan poin penting dalam mendesain sebuah karakter, kuncinya adalah untuk mengenali dan mengerti siapa karakter tersebut dan menggambarkannya dalam sebuah rancangan.

Hal ini bisa dikaitkan kepada 3 dimensi karakter berupa Sosiologi, Psikologi dan Fisiologi yang dikemukakan oleh Lajos Egri dalam bukunya berjudul “*The Art of Dramatic Writing* “. Egri (1942) menjelaskan bahwa karakter bagaikan sebuah benda. Benda memiliki 3 dimensi yaitu Kedalaman, Tinggi dan lebar, sama halnya dengan karakter manusia yang juga mempunyai 3 dimensi.

1. Fisiologi

Fisiologi adalah penggambaran bagaimana penampilan fisik sebuah karakter. Orang yang buta, tuli, jelek, cantik, tinggi dan pendek memandang sesuatu dengan cara yang berbeda. Egri memberikan sebuah contoh dimana seorang yang sakit merasa kesehatan adalah hal yang penting, sedangkan orang yang sehat jarang mepedulikan kesehatan. Ia

menyatakan bahwa hal tersebut dapat mempengaruhi keputusan, emosi dan pandangan dari karakter.

2. Sosiologi

Pada dimensi kedua ini, Egri menyatakan bahwa hal ini tidak hanya tentang bagaimana lingkungan karakter, tetapi juga bagaimana karakter tersebut berinteraksi dengan lingkungannya. Bahwa untuk menganalisis sebuah karakter, kita perlu mengetahui latar belakang dari karakter tersebut seperti buku apa disukai oleh karakter tersebut, siapa teman mereka, apa yang suka dimakan dan siapakah karakter tersebut dalam percakapan sosiologi.

3. Psikologi

Psikologi merupakan gabungan dari kedua dimensi di atas dan merupakan yang paling kompleks. Pengaruh dari hal tersebut memberikan hidup untuk berambisi, frustrasi dan temperamen. Dimensi fisik dan Dimensi sosial akan selalu mempengaruhi, kemudian membentuk tahap mental. Contohnya apabila karakter tersebut sakit, penyakit ini mempengaruhi pandangan dan kelakuan karakter itu terhadap sekitarnya. Karena setiap orang bisa bereaksi berbeda-beda ketika sedang sakit ataupun sehat.

2.3.1. *The Bone Structure of a Character*

Berikut adalah kuisisioner yang diberikan Egri untuk mengembangkan sebuah karakter :

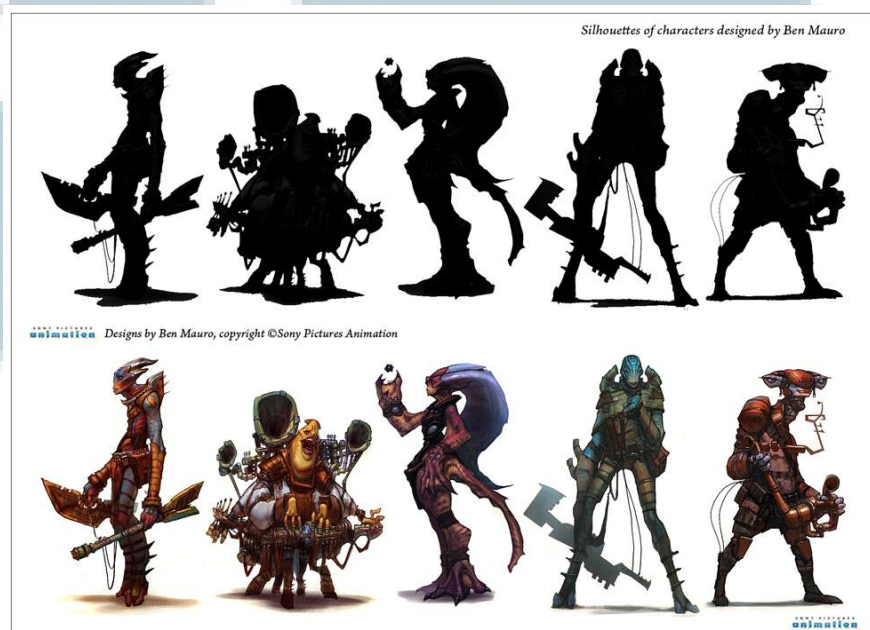
Physiology	Sociology	Psychology
Sex	Class	Moral standards, sex life
Age	Occupation Goals	Ambitions
Height and weight	Education	Attitude towards life
Color of hair, eyes, skin	Family life	Temperament
Posture	Religion	Complexes, obsessions
Defects (deformities, Abnormalities, Diseases)	Race, nationality	Frustration, disappointments
Apperance and distinct features (tattoos, birthmarks, etc.)	Place/Standing in community(i.e. social status among friends, clubs, sports)	Imagination, judgment, Wisdom, taste, poise
Hereditary features	Political Affiliations	Extrovert, introvert, ambivert
Physique	Amusements, hobbies	Intelligence

Gambar 2.8. Kuisisioner 3 dimensi karakter
(Character-Driven Game Design by Petri Lankoski, 2010)

2.4. Mengembangkan Ide Dasar dalam Mendesain Karakter

Seegmiller (2008) menyatakan bahwa hal yang paling susah dalam proses kreatif adalah mendapatkan ide dari sebuah karakter (hlm.33). Di bawah ini adalah beberapa strategi untuk mendapat ide ke dalam sebuah gambar visual.

2.4.1. *Shape* dan Siluet



Gambar 2.9. Bentuk Karakter

(http://2.bp.blogspot.com/-0xyUPAfFNms/TXW70CQK_nI/AAAAAAAAABHg/CoykbBV4udw/s1600/Ben-Mauro-line-up.jpg)

Ocvirk, Stinson, Wigg, Bone dan Cayton (2013) berpendapat bahwa *Shape* adalah sebuah area yang menonjol dibandingkan sekitarnya karena perbedaan dari *value*, *color* atau *texture*. *Shape* dalam seni membangun kekuatan stuktur menjadi sebuah komposisi dengan penempatan dan penanganan yang berbeda. *Shape* juga bisa menciptakan ilusi ke dalaman dan ilusi optik kepada penonton.

Tilman (2011) menjelaskan pengertian *Shapes* bagi orang-orang pada umumnya dalam sisi psikologis. Yang pertama adalah bentuk persegi yang mengartikan stabilitas, kepercayaan, maskulin, persamaan, keamanan. Yang kedua adalah bentuk segitiga yang memberikan kesan agresif, energi, konflik dan ketegangan. Yang terakhir adalah lingkaran yang mengartikan kesatuan, kekanak-kanakan, menghibur, suka bermain (hlm.67). Ekstrom (2014) menjelaskan bagaimana *shape* berhubungan dengan siluet dan gestur badan karakter, dimana dari kombinasi hal tersebut, terbentuk visual dari kepribadian dari rancangan karakter. Dimana dengan hanya melihat siluet saja, kita sudah bisa membedakan karakter yang baik, pemberani, jahat atau ceroboh. Berikut contoh dari gambar 2.10, dimana *shape* yang terbentuk dari siluet ini bisa mencerminkan kepribadian dari karakter yang pemalu.



Gambar 2.10. Karakter Pemalu

(http://2.bp.blogspot.com/cG9wPvQmhf8/U2YS_7ZORnI/AAAAAAAAABCE/goDm0sfxJbA/s1600/shy_hair_dresser_thumbnails.jpg)



Gambar 2.11. Desain Siluet

(http://absolutelyabe.com/wp-content/uploads/2013/05/HW_CharacterSilhouette3.jpg)

Siluet adalah hal pertama yang dilihat oleh mata dalam desain karakter diluar detail-detail yang ada di dalam sebuah desain karakter. Karena detail dari karakter tidak terdapat dalam proses desain tersebut, desainer bisa fokus kepada gestur dan pose karakter tersebut. Castillo dan Novak (2008) berpendapat bahwa mendesain menggunakan siluet adalah salah satu teknik yang bagus. Karena dengan cara tersebut, designer dapat bermain dengan bentuk dan menggabungkan ide dengan bebas tanpa terhalang oleh detail. Dari *shape* yang dihasilkan oleh siluet dapat dilanjutkan ke desain yang lebih detail dan tetap menjaga kesan

dinamis pada *shape* yang dihasilkan. Teknik ini sangat bagus karena designer akan berpikir tentang desain secara keseluruhan dan tidak terganggu oleh detail yang ada. Castillo dan Novak menjelaskan bahwa siluet yang kuat menghasilkan desain dan model yang kuat. Dalam dunia *game*, *shape* sangat penting agar para pemain dapat menyadari elemen pada *game* yang mereka lihat (hlm. 72).

2.4.2. *Gestur dan Figur*



Gambar 2.12. Gestur

(http://fc09.deviantart.net/fs71/f/2012/325/6/4/female_story_character_silhouettes__by_bonino-d5lqe0h.jpg)

Mendelowitz, Faber dan Wakeham menjelaskan bahwa gestur adalah sebuah kehidupan dan garis esensi dari sebuah postur serta gerakan yang membuat sebuah gambar figur menjadi lebih hidup. Gestur tidak hanya dibatasi oleh gerakan secara fisik saja, *Artist* biasanya mengembangkan ekspresi tubuh manusia dalam bentuk grafis. Apabila sebuah gambar terlalu akurat, maka kesan yang didapatkan oleh gestur akan hilang, akan lebih baik penggambaran gestur

dilakukan secara cepat dengan mengamati visual dari model secara keseluruhan (hlm. 276-278).

2.4.3. Warna

Ambrose dan Harris (2005) menjelaskan bahwa warna adalah kunci dari sebuah elemen desain yang bisa digunakan untuk menjadi sebuah titik fokus, karena pada dasarnya apabila manusia melihat sebuah benda maka yang pernah yang akan dicerna adalah warna (hlm. 11).

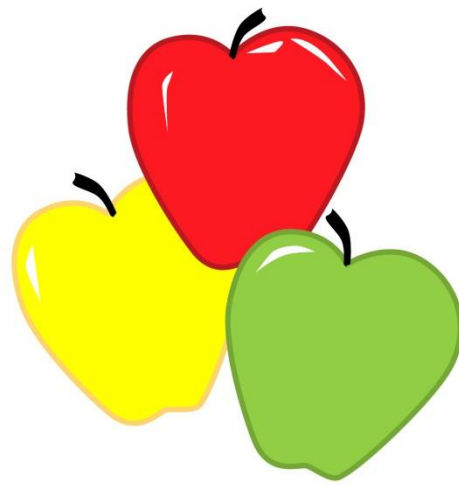
Ocvirk, Stinson, Wigg, Bone dan Cayton (2009) menjelaskan warna adalah elemen universal yang dapat dimengerti oleh anak kecil sampai dengan orang dewasa. Dimana bayi biasanya bereaksi terhadap warna yang terang. Warna adalah elemen yang paling berekspresif karena warna memengaruhi emosi secara langsung. Ketika melihat sebuah karya seni, orang tidak harus beripikir keras terhadap apa yang harus dirasakan, karena emosi langsung bereaksi terhadap warna tersebut.

Nezhad dan Kavehnezhad (2013) menjelaskan bahwa persepsi dan emosi seseorang terikat kuat terhadap warna dan sering kali perhatian utama kita terhadap sebuah benda adalah warnanya. Warna adalah sebuah alat yang paling simpel untuk berkomunikasi dan memengaruhi seorang individu. Mereka mengemukakan bahwa seorang desainer harus memperhatikan perbedaan warna dan budaya yang berbeda di seluruh dunia, karena pada warna mempunyai arti yang berbeda di setiap budaya dan etnis (hlm. 448).

2.4.3.1. Dimensi Warna

Famous Artist School (1960) menjelaskan seorang ilmuwan bernama Helmholtz menemukan bahwa dalam setiap warna mempunyai 3 dimensi yang berbeda yaitu *Hue*, *Value* dan *Intensity*.

1. *Hue*



Gambar 2.13. Hue

(<https://nashrabaghdad.files.wordpress.com/2011/08/untitled.jpg>)

Hue tidak dipengaruhi oleh warna terang, gelap, kuat ataupun lemah.

Semakin dekat hue tersebut dekat antara satu sama lain di lingkaran warna maka semakin memungkinkan warna-warna tersebut menciptakan sebuah harmoni dalam sebuah lukisan. Contohnya adalah adanya istilah warna hangat dan warna dingin, hal ini lebih kepada *hue* daripada *value* dan *intensity*.

2. *Value*

Value adalah dimensi yang paling penting. Kesalahan dalam memilih hue atau intensity dapat menyebabkan kejanggalan di *value*. Berikut adalah contoh perbandingan *value*. Dimana kedua gambar dibawah adalah dari gambar yang sama, hanya saja di gambar sebelah kiri dijadikan hitam putih untuk melihat *value* dari warna tersebut.



Gambar 2.14. *Value*

(<https://kellywalkerstudios.files.wordpress.com/2013/02/value-scale-multi-color.jpg>)

3. *Intensity*

Intensitas berhubungan dengan kekuatan dan saturasi dari warna. Untuk memperjelas, contohnya pada sebuah celana berwarna biru yang mempunyai intensitas paling kuat dan ketika dicuci berulang kali, maka intensitasnya menjadi berkurang.



Gambar 2.15. Intensity

(http://3.bp.blogspot.com/_tB0bomqy9g/UuKzPT1GtQI/AAAAAAAAAFOA/SrTgT3hQibi/s1600/Apple_0_1.jpg)

2.4.3.2. Psikologi dari Warna

Edward (2004) memilih 11 warna yang terkenal di seluruh dunia dan memberikan opininya atas pengertian warna-warna tersebut:

1. Merah

Para peneliti menjelaskan bahwa merah berkaitan erat dengan energi, bahaya dan gairah. Warna dari darah dan api ini merupakan warna yang paling keras dan agresif. Merah adalah warna dari perang. Banyak tentara perang yang berseragam merah dan bendera perang tentara Roma adalah merah. Merah berhubungan dengan iblis yang mempunyai warna kulit merah terang atau memakai baju merah. Di sisi yang lain warna merah dipakai oleh pengantin wanita untuk pernikahan di budaya China, tetapi di beberapa budaya, merah digunakan sebagai warna pemakaman.

2. Putih

Pada budaya barat, putih melambangkan kesucian dan kepolosan contohnya seperti gaun pengantin dan baju baptis bayi. Tapi di budaya timur seperti China dan Jepang, Putih melambangkan kematian. Orang China memakai warna putih untuk menghormati kemurnian dari arwah.

3. Hitam

Warna hitam melambangkan kematian, kejahatan dan berduka cita dalam budaya barat. Namun, secara umum, warna hitam berhubungan dengan hal-hal yang negatif. Contohnya seperti pada film zaman dulu yang masih hitam putih. Karakter yang baik memakai topi putih dan karakter yang jahat memakai topi hitam.

4. Hijau

Para ahli warna pada dasarnya setuju bahwa hijau adalah warna yang melambangkan keseimbangan, harmoni, musim semi, harapan dan kesenangan. Namun, warna hijau ini juga mempunyai pengertian dari negatif yaitu sakit. Dimana seseorang dibilang sakit ketika warna kulit menjadi hijau, sama halnya orang yang tersipu malu dibilang merah.

5. Kuning

Kuning adalah warna dari sinar matahari, emas dan kebahagiaan. Warna ini adalah warna yang paling ambisius. Namun, kuning juga bisa diartikan menjadi rasa cemburu dan kesedihan

6. Biru

Warna biru terdapat pada langit dan laut yang terdapat hampir diseluruh pemandangan. Biru gelap melambangkan kewenangan dan dalam mimpi biru berarti kesuksesan. Warna ini berhubungan erat dengan rasa sedih, melankolis dan misterius.

7. Jingga

Jingga adalah campuran warna dari warna primer dan sekunder dan membawa pengertian yang dangkal. Warna ini melambangkan kehangatan dan musim gugur.

8. Ungu

Warna ungu adalah warna yang memiliki perasaan yang mendalam seperti rasa misterius, kesetiaan, kemewahan, kekuasaan dan keberanian.

9. Merah Muda

Warna merah muda ini adalah warna yang terbentuk dari warna merah dan putih. Warna ini berhubungan dengan bayi perempuan, feminim, cinta dan musim semi. Selain itu warna merah muda ini juga dapat melambangkan ketengahan dan suasana yang ringan.

2.5. Hal Penting dalam Game Concept Art

Tsai (2007), seorang *Concept artist* dan *Ilustrator* yang terlibat dalam proyek *Star Trek Online*, *Darkwatch*, *SpyHunter2* dan *Tomb Raider*, menjelaskan 20 aturan *Game Concept art*. (hlm.87) Tsai berpendapat bahwa kerjaan utama seorang *Concept artist* adalah pada dasarnya membuat desain dan beliau mengakui bahwa

keterampilan ilustrasi dan rendering sangat penting, tetapi itu hanya setengah dari yang diperlukan. Karena *Concept artist* harus menerjemahkan banyak informasi dan ide yang telah diberikan dan harus bisa menyampaikannya dengan efektif melalui desain. Berikut hal-hal yang penting dalam mendesain sebuah rancangan yang sudah dirangkum dari 20 aturan dalam *game concept art* oleh Tsai(2007) :

1. Referensi



Gambar 2.16. Referensi Karakter

(http://i951.photobucket.com/albums/ad351/ajective/chloe/Schafer_Model_Sheet.jpg)

Referensi sangat penting dalam mendesain karena apabila tidak memiliki referensi, berarti *Concept artist* tersebut hanya mendesain sesuai dengan apa yang ada dikepalanya. Apabila ada orang yang melihat desain tersebut, pasti langsung menyadari kalau *Concept artist* tersebut tidak mempunyai referensi yang akurat atas desain tersebut. Tsai berpendapat hal ini sangat penting dalam mendesain.

2. Bentuk dan Fungsi



Gambar 2.17. Fungsi Desain
(<http://i.imgur.com/116mwNj.jpg>)

Tsai menyatakan bahwa beliau adalah penggemar dari kata “*Form Follow Function*”. Beliau lebih menyukai sebuah desain yang tidak hanya terlihat keren tetapi juga terdapat fungsi dalam desain tersebut. Seperti pada gambar di atas, digambarkan dimana sebelah kanan mempunyai desain properti dan kostum dengan fungsi yang lebih jelas.

3. *Big Picture*



Gambar 2.18. *Big Picture*

(<http://ww4.sinaimg.cn/large/698cda37gw1eiuxt8017vj20y50mzjte.jpg>)

Hasil sebuah konsep biasanya dilihat secara keseluruhan seperti ide dan *mood* yang diberikan pada sebuah desain. *Concept artist* harus mengetahui bagian-bagian yang harus dipentingkan dalam sebuah desain. Seperti mendetailkan fokus dari sebuah desain saja. Fokus dapat diciptakan dengan penggunaan warna, pencahayaan dan detail dan hanya mendetailkan bagian desain yang menjadi fokus.

4. *Break Things*



Gambar 2.19. Detail Desain
(<http://www.onrpgblog.com/wp-content/uploads/2012/06/image2.jpg>)

Salah satu teknik untuk membuat desain yang bagus adalah membagi-bagi pengerjaan atau pembelajaran desain tersebut menjadi beberapa bagian. Seperti pembelajaran siluet dipisah dari pembelajaran pose yang juga dipisah dengan pembelajaran material. Detail gambar tersebut digambarkan dari depan, samping, belakang serta penggambaran detail kecil pada properti yang dikenakan oleh karakter tersebut. Contohnya pada gambar 2.19 di atas.

5. Synthesising Vs Originating

Concept artist harus dapat mempertimbangkan keseimbangan antara *synthesising* dan *originating*. Karena apabila tidak mempertimbangan keseimbangan tersebut maka akan beresiko audien tidak mengerti arti desain tersebut. *Synthesising* adalah hal dimana kita menggabungkan elemen yang akrab dengan para audien dan *Originating* adalah dimana kita membuat sebuah desain dengan bentuk yang tidak akrab dengan para audien.

2.6. Semi Realis



Gambar 2.20. *Semi Realism*

(http://static.genspot.com/vnc/images/links/27102014/74262792_1.jpg)

Gumelar (2010) menjelaskan bahwa gaya gambar realis adalah gaya dimana sebuah visual digambarkan semirip mungkin dengan bentuk benda sebenarnya, baik fisik maupun psikologi dan menyatakan bahwa semi realis adalah sebuah kombinasi dari gaya gambar realis dan kartun. Pengertian ini didukung oleh

penjelasan dari Cibos dan Hodges (2009) bahwa semi realis adalah gaya gambar yang hampir menyerupai bentuk asli dari objek tetapi terdapat dimana ada bagian-bagian yang diletakkan seperti mata, hidung, alis dan masih banyak lagi.

2.7. Budaya dan Desain

Carlson (2011) menjelaskan bahwa budaya dan desain adalah 2 hal yang saling berhubungan. Budaya mempunyai pengertian yang kompleks dari cara hidup, sistem, kebiasaan dan tradisi serta meliputi moral, hukum dan pengetahuan. Budaya ini dapat terlihat pada seni, musik, patung, tarian, busana, desain, makanan, teater dan arsitektur.

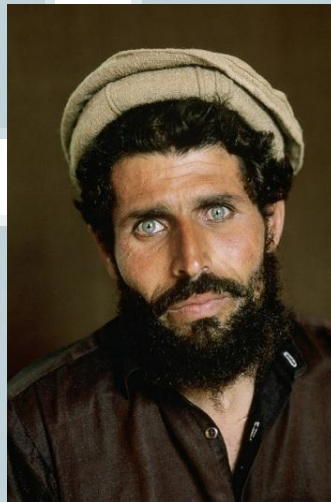
Pada abad ke 21, semakin sulit menerapkan budaya ke dalam sebuah medium desain karena desain berkembang untuk memberikan sebuah pengertian yang jelas terhadap gaya hidup konsumen. Beliau menjelaskan bahwa desainer membutuhkan sebuah identitas budaya untuk melawan budaya perkotaan sedang mengalami perubahan yang cepat. Sebagai contohnya, seorang desainer kontemporer bernama Gunjan Gupta asal India, berhasil membuat sebuah desain menggunakan teknik tradisional dengan cara yang baru dengan pendekatan pada naratif, ornamen dan detail.

Tsai(2007) menjelaskan bahwa menggunakan budaya dari dunia nyata untuk membuat sebuah desain bisa menjadi sebuah kelebihan, tetapi jangan diterapkan ke dalam hal-hal yang melawan norma dan apabila budaya tersebut dapat dikombinasikan dengan hal yang berbeda dengan yang biasanya, maka hasil dari desain tersebut dapat menjadi menarik dan unik.

2.8. Ras di India

Berikut adalah 7 ras di India menurut Risley (1915) dari bukunya yang berjudul “The People of India”.

1. Turko-Iranian



Gambar 3.1. Turko-Iranian

(<http://photos.stevemccurry.com.s3.amazonaws.com/sites/default/files/gallery/PAKISTAN-10029.jpg>)

Karakteristiknya adalah mempunyai banyak rambut di wajah dan mata umumnya berwarna gelap. Tinggi badannya cukup tinggi yaitu di antara 162 cm sampai dengan 172. Mempunyai wajah yang lebar dan hidung yang sempit, panjang dan menonjol. Rata-rata berada di daerah Balochistan, diwakili oleh Baluchis dan Afghans. Ras ini merupakan percampuran dari orang Turki dan Persia

2. Indo-Aryan



Gambar 3.2. Indo-Aryan

([https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pinning.com/236x/39/51/a1/3951a1383b707b4f92df371822371686.jpg)

[ak0.pinning.com/236x/39/51/a1/3951a1383b707b4f92df371822371686.jpg](https://s-media-cache-ak0.pinning.com/236x/39/51/a1/3951a1383b707b4f92df371822371686.jpg))

Karakteristiknya adalah mempunyai banyak rambut di wajah dan mata berwarna gelap. Ras ini mempunyai tinggi badan yang paling tinggi dalam catatan India dan mempunyai wajah yang panjang serta hidung yang sempit dan menonjol, tetapi tidak panjang. Terdapat di daerah Rajasthan, Patna, Punjab dan di lembah Kashmir.

3. Scytho-Dravidian



Gambar 3.3. Scytho-Dravidian

(<https://www.tourmyindia.com/blog/wp-content/uploads/2014/05/kodava-tribe.jpg>)

Karakteristiknya adalah mempunyai bentuk wajah dari sedang ke lebar dan hanya mempunyai rambut yang sedikit di wajah dan badan. Tinggi badannya pendek, mempunyai wajah yang datar dan hidung yang sedang dan lebih tinggi. Kemungkinan terbentuk dari Scyrhian dan Dravidian. Biasanya terdapat di daerah Gujarat dan Coorg.

4. Aryo-Dravidian



Gambar 3.4. Aryo-Dravidian

(<http://joshuaproject.net/assets/media/profiles/photos/p20394.jpg>)

Karakteristiknya adalah mempunyai bentuk wajah panjang tapi cenderung ke bentuk wajah sedang. Warna kulit beragam dari coklat muda hingga gelap. Bentuk hidung dari sedang tetapi lebih lebar dibandingkan dengan Indo-Aryan. Tinggi badan bervariasi antara 156 cm sampai dengan 166 cm. Kemungkinan adalah percampuran dari Indo-Aryan dan Dravidian. Terdapat di Uttar-Pradesh, Rajputna, Bihar. Biasanya dilihat pada strata rendah dari komunitas hindu yaitu Cahmar dan Musahar.

5. Mongolo-Dravidian



Gambar 3.5. Mongolo-Dravidian

(<http://p.imgci.com/db/PICTURES/CMS/114400/114416.icon.jpg>)

Karakteristiknya adalah mempunyai wajah lebar dengan bintik-bintik gelap, rambut diwajah biasanya banyak, hidungnya sedang cenderung ke lebar dan tinggi badannya sedang. Warna kulitnya gelap. Kemungkinan adalah percampuran dari Mongoloid dan Dravidian. Biasanya terdapat di daerah Bengal dan Orissa.

6. Mongoloid



Gambar 3.6. Mongoloid

(http://webdysseum.com/wp-content/uploads/2013/04/thumbs_eric_valli-107.jpg)

Karakteristik adalah mempunyai kepala lebar, mempunyai bintik-bintik

gelap dengan semburat kuning dan hidung yang tipis sampai yang tinggi. Rambut pada wajah hanya sedikit dan mempunyai badannya pendek atau dibawah rata-rata. Wajahnya datar dengan mata yang miring. Terdapat di daerah Himalaya, Nepal, Assam dan Burma.

7. Dravidian



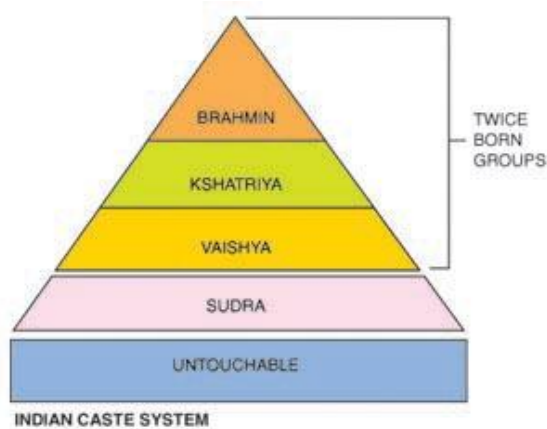
Gambar 3.7. Dravidian

([https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/36/47/7a/36477a40df17bb0dce86a91bc3df3a4c.jpg)

[ak0.pinimg.com/236x/36/47/7a/36477a40df17bb0dce86a91bc3df3a4c.jpg](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/36/47/7a/36477a40df17bb0dce86a91bc3df3a4c.jpg))

Karakteristiknya adalah mempunyai wajah yang panjang, hidung yang sangat lebar dan terkadang pesek sehingga membuat wajah terlihat datar. Mempunyai mata berwarna gelap, bintik-bintik gelap mendekati hitam, rambut banyak dan biasanya mendekati keriting. Biasanya mempunyai tinggi badan yang pendek atau dibawah rata-rata. Kemungkinan adalah ras asli dari India, tetapi sudah dicampur dengan Aryan, Scythian dan mongoloid. Terdapat dari daerah Ceylon sampai dengan lembah Gangga dan menyebar di daerah Madras, Hydeabad, dan kebanyakan di bagian tengah India.

2.9. Sistem Kasta di India



Gambar 3.8. Sistem Kasta

(http://webodysseum.com/wp-content/uploads/2013/04/thumbs_eric_valli-107.jpg)

Menurut Fendey (2012) Sistem kasta ini berada pada Zaman Awal Veda (1500 SM – 1000 SM) yang dimana tidak boleh ada pencampuran antar kasta. Para kasta atas merasa hal tersebut membawa keuntungan baik politik ataupun ekonomi dan bagi parah kasta bawah, sistem ini merupakan suatu hal yang merugikan. Sistem kasta ini berdasarkan dari garis keturunan seseorang dan dianggap sebagai permintaan dari Tuhan. Sistem kasta ini terbagi menjadi 5 kelas yaitu Brahmana, Kshatria, Waisya dan Sudra dan Candala. Berikut adalah penjelasan lebih detail tentang kelima kasta ini menurut Wilson (1877).

1. Brahmana

Brahmana adalah para kelas pendeta yang merupakan penghubung antara manusia dan Tuhan. Brahmana adalah kelas paling tinggi dalam sistem kasta ini dan menjalankan ritual bagi diri sendiri atau orang lain untuk

mendapatkan sakramen. Kasta ini dianggap sebagai orang yang paling tinggi di bumi dan merupakan tuan dari segala makhluk hidup. Kebiasaan brahmana menjadi contoh bagi masyarakat dan mereka menghabiskan waktunya untuk mengejar pengetahuan ilahi serta membudidayakan tradisi.

2. Ksatria

Kshatria adalah kelas kedua dari sistem kasta ini yang terdiri dari prajurit yang merupakan pemilik dari kekuasaan. Dalam kitab weda, Kshetrapati adalah istilah untuk orang yang merupakan pemilik dari sebuah lahan dan kshatrapati adalah untuk pemilik kekuasaan. Kshatria dianggap setara dengan kshatrapati. Kshatra ini berarti kekuatan dari fisik. Sesuai tradisi mereka diperintah untuk melindungi kerajaan dan penduduk.

3. Waisya

Waisya adalah kelas ketiga dan kelas ini terdiri para pengrajin, tukang, pedagang dan petani. Waisya mempunyai tanggung jawab dalam ternak, pertanian dan barang dagangan yang diberikan kepada mereka.

4. Sudra

Sudra adalah kelas keempat dari kasta ini yang bertugas untuk melayani 3 kasta di atasnya. Mereka tidak diijinkan untuk mempelajari kitab weda dan

bahkan mendengarkan. Mereka tidak diizinkan untuk memakan makanan dari kasta yang lebih tinggi.

5. Candala

Candala merupakan tingkat paling rendah dari Shudra dimana mereka diasingkan karena tindakan agama, ritual dan sihir gelap. Mereka tidak diizinkan untuk memasuki desa ataupun kota dan dianggap sebagai makhluk yang kotor serta membawa pertanda buruk.

2.10. Busana India

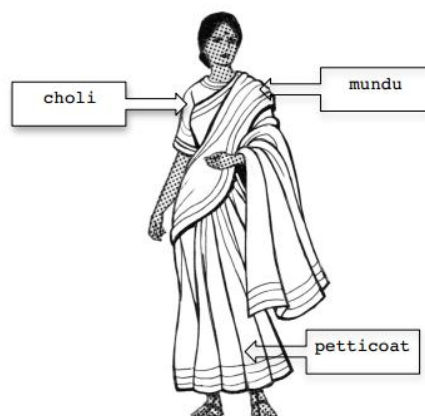
Wong (2013) menjelaskan bahwa sudah lebih dari 1500 tahun , seluruh dunia membuat baju dengan berbagai beragam cara menggunakan kain dengan mengguntingnya menjadi beberapa bagian. Kemudian dijahit kembali sesuai fungsi dari baju tersebut. Di India terdapat banyak tipe pakaian seperti sari, *dhoti*, turban, *lungi* yang dikenakan dengan cara digulung, diselipkan, dibungkus dan dilipat dengan teknik masing-masing.

2.10.1. Sari

Menurut, Viswanathan (2013), Sari adalah pakaian tradisional wanita di India. Kata sari berasal dari bahasa sansekerta, Sari yang berarti sehelai kain. Pakaian ini berupa sebuah kain dengan variasi panjang 5-9 meter dan dikenakan dalam berbagai gaya. Gaya yang paling populer memakai sari adalah menyelipkan satu ujung ke rok pinggang dan sebagian besar di selip rapi di bagian depan. Sisa dari

kain sari di atas bahu kiri dikenal sebagai palu atau *pallav*. Palu adalah bagian yang dihiasi dengan motif tenunan atau bordir. Asal usul sari ini dapat ditelusuri kembali pada peradaban lembah indus yang ada selma 2800-1800 SM. Sansekerta kuno dan puisi tamil serta sasta menggambarkan keindahan wanita memakai pakaian tradisional ini.

Wong (2013) menjelaskan bahwa komponen dalam sari itu sendiri terbagi menjadi empat yaitu *mundanai*, *mundu*, *petticoat* dan *choli*. *Mundanai* adalah bagian dari sari yang dimulai dari *palu* dan sisanya dikenakan di bagian atas badan. *Mundu* adalah bagian dari kain yang terpisah dan dikenakan di bagian atas badan dan biasanya dikenakan di bahu. *Petticoat* adalah rok di bawah pinggul yang diikat dengan kuat dan warnanya harus disamakan dengan warna sari. *Choli* adalah baju yang warnanya disesuaikan dengan warna kain dan bisa berlengan atau tidak berlengan, serta biasanya terdapat beberapa tipe kerah. Berikut adalah contoh gambaran dari penjelasan di atas (hlm 8-9).



Gambar 2.21. Komponen Sari
(The Study of Indian Draping: Sari by Wong Hiu Ki , 2013)

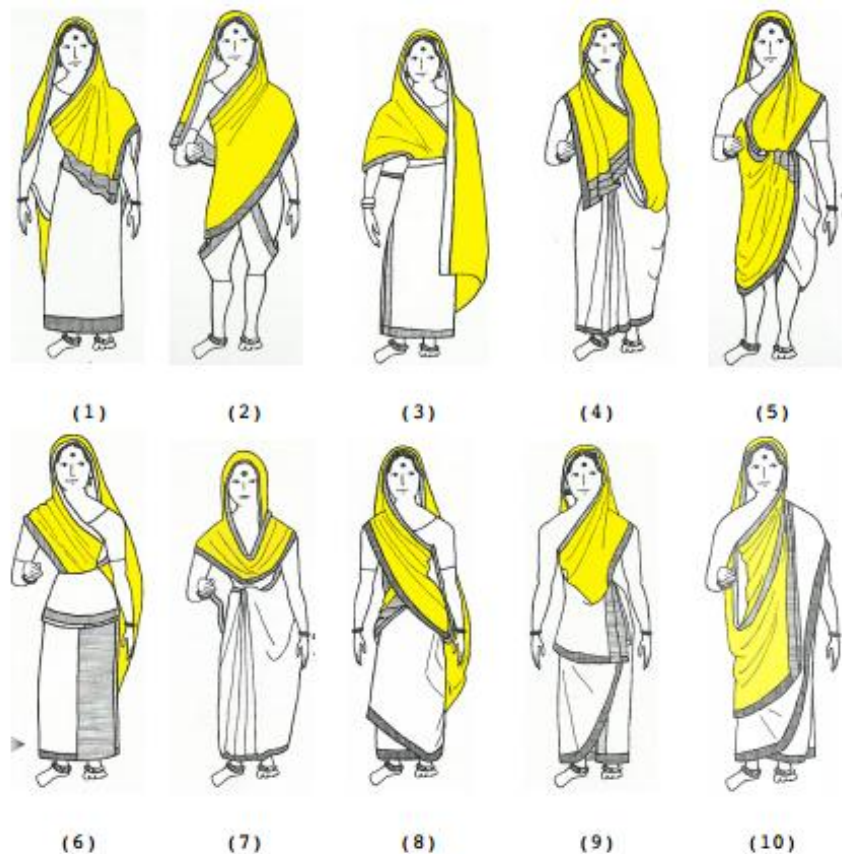
2.10.1.1. Cara Mengenakan Sari

Wong (2013) menjelaskan bagaimana wanita di India mengenakan sari dalam berbagai gaya yang berbeda dengan mengikuti tren dan mengekspresikan dirinya pada jangka waktu tertentu. Berikut contoh gambar beberapa cara mengenakan sari yang bervariasi (hlm 24).

1. *Overhead Drape*

Ini adalah variasi mengenakan sari di bagian kepala sesuai pada gambar

2. 22.

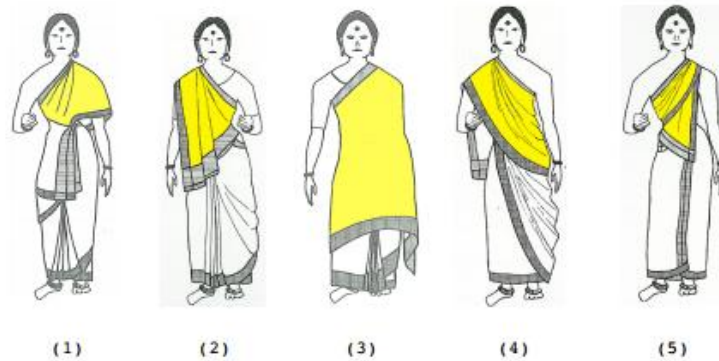


Gambar 2.22. Variasi Sari Dikenakan di Bagian Kepala
(Boulanger, 1997)

2. *Shoulder Drape*

Ini adalah variasi mengenakan sari dibagian bahu sesuai pada gambar

2. 23.65



Gambar 2.23. Variasi sari di bagian bahu
(Boulanger, 1997)

3. *Variation of Drapes*

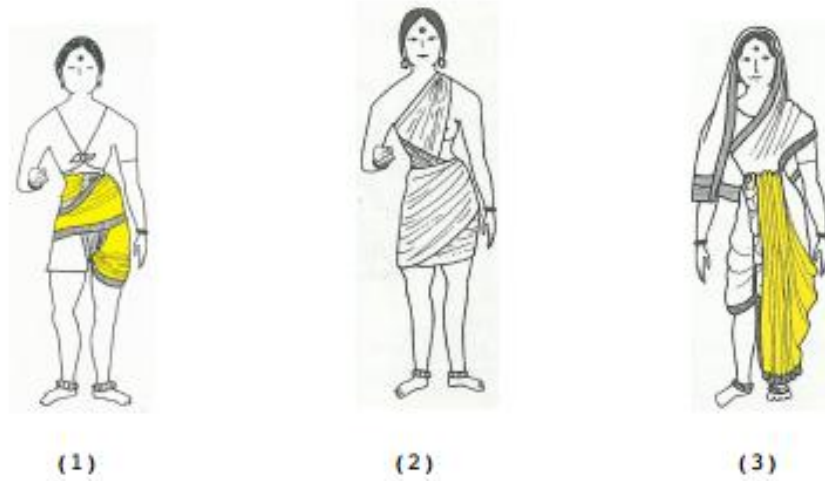
Variasi membungkus sari sesuai pada gambar 2.24.



Gambar 2.24. Variasi Membungkus Sari
(Boulanger, 1997)

4. *Variation of Pleating*

Variasi melipat sari sesuai gambar 2. 25.

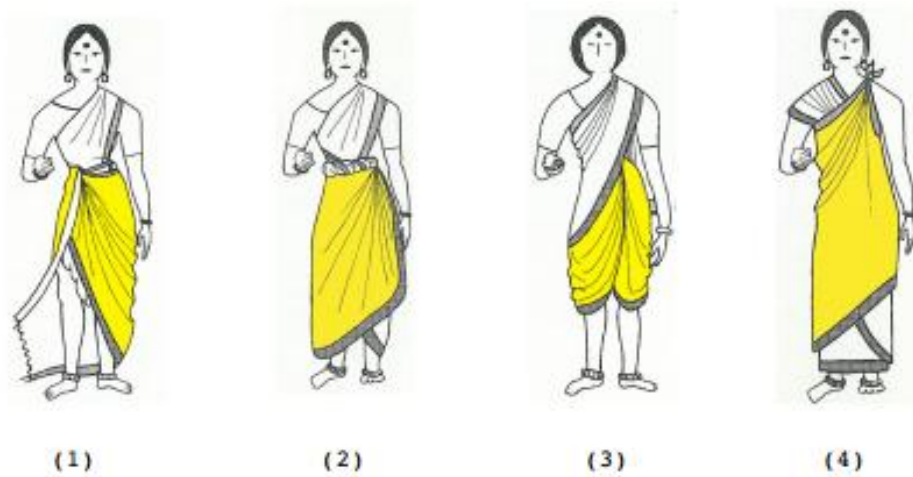


Gambar 2.25. Variasi Melipat Sari

(Boulanger, 1997)

5. *Variation of Gathers*

Variasi menyelipkan sari sesuai dengan gambar 2.26.



Gambar 2.26. Variasi Menyelipkan Sari

(Boulanger, 1997)

2.10.1.2. Tipe Sari di India

Viswanathan (2013) menjelaskan bahwa India merupakan sebuah negara yang beragam dan setiap daerah mempunyai tipe kain sari dan cara pemakaian masing-masing. Berikut contoh sari yang dikenal baik di India:

1. Bengali



Gambar 2.27. Bengali

(<http://www.indianwomensclothing.com/gifs/bengali-sari-style.jpg>)

Bengali adalah cara memakai sari yang terkenal di India. Sari dililitkan di sekitar tubuh tanpa lipatan dan Palu dibiarkan longgar dengan menggantung di atas bahu kiri. Bengali disukai karena gayanya yang sederhana dan nyaman dikenakan.

2. Gujarati



Gambar 2.28. Gujarati

(<http://www.utsavfashion.com/saree/images/gujarati-saree.png>)

Gujarati adalah sebuah gaya dengan melonggarkan ujung di bahu kanan dengan satu sisi menarik di sebelah kiri dan diselipkan dibagian pinggang. Warna yang sering dipakai adalah warna merah tua, hijau garut dan warna kuning seperti buah persik.

3. Maharashtrian



Gambar 2.29. Maharashtrian

(<http://n2.sdlcdn.com/imgs/a/m/h/Traditional-Lavani-Style-Maharashtrian-Prestitched-SDL485850358-1-21137.JPG>)

Gaya Maharashtrian memakai sari dengan panjang 8-9 meter, berbeda dengan panjang sari pada umumnya. Gaya ini memberikan kebebasan dalam bergerak dibandingkan dengan yang lain.

4. TAMILIAN

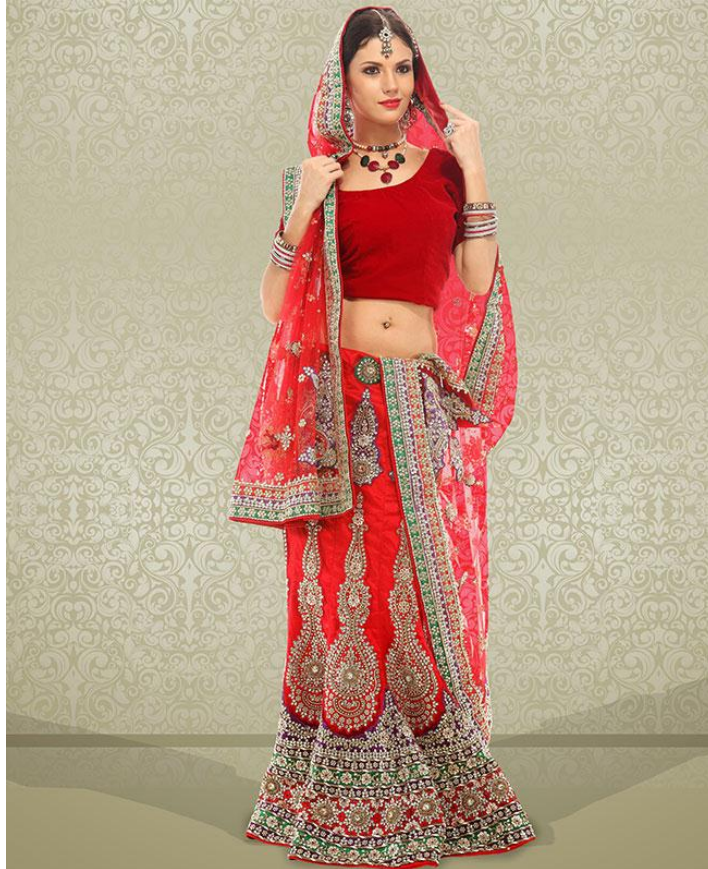


Gambar 2.30. TAMILIAN

(<http://makeupandbeauty.com/wp-content/uploads/2010/09/madisar.jpg>)

Gaya ini juga dikenal sebagai Madisar yang membutuhkan prosedur yang lebih rumit dibandingkan dengan gaya yang lain dan memakai sari sepanjang 9 meter.

5. Lehenga *Choli*



Gambar 2.31. Lehenga *Choli*

(https://www.a1designerwear.com/content/images/thumbs/0017848_unique-red-lehenga-Choli.jpeg)

Anderson (2012) menjelaskan bahwa *Lehenga* merupakan rok panjang dari pinggang hingga tumit dengan bordiran dan biasanya berwarna cerah. Busana ini dipakai bersama dengan *Choli* yang merupakan blus pendek. Busana ini merupakan busana favorit para wanita di India untuk pergi ke acara pernikahan.

2.10.2. *Dhoti* dan *Lungi*

Pendergast (2004) menjelaskan bahwa *Dhoti* dan *Lungi* adalah pakaian yang terkenal untuk para pria di India dari zaman kuno sampai saat ini. Keduanya terbuat dari sebuah kain yang tidak dijahit dan dililitkan di bagian pinggul dan sebagian dipakai oleh pria dan ada juga wanita yang memakainya.



Gambar 2.32. *Dhoti*

(<http://cdn.indusdiva.com/49782-thickbox/gold-brocade-sherwani-and-Dhoti.jpg>)

Dhoti merupakan sebuah kain yang pada umumnya berwarna putih sepanjang 6 meter dan melilit di pinggang serta di antara kaki. Biasanya dikenakan di daerah yang lebih panas dan anak laki-laki muda memakainya di atas lutut. Pada umumnya dikenakan hanya dengan satu helai kain, tapi *Dhoti*

juga dapat dieratkan dengan sebuah kain yang dililitkan di pinggang berfungsi sebagai ikat pinggang.



Gambar 2.33. *Lungi*

(<http://www.sandierpastures.com/wp-content/uploads/2010/04/long-Lungi.jpg>)

Lungi juga dipakai dengan dipakai dari pinggang hingga kebawah, tetapi lebih menyerupai rok yang panjang. *Lungi* terbuat dari sebuah kain yang dililitkan yang nantinya dieratkan dengan duba. Kedua pakaian ini dapat dipakai sendiri dengan telanjang dada atau dilengkapi dengan baju atau jaket.

Dhoti kebanyakan dibuat dalam warna putih. Sedangkan *Lungi* banyak dibikin dengan beberapa warna sesuai kegunaanya. Warna yang populer untuk dipakai setiap hari adalah putih, merah tua, biru, coklat dan hitam. Sedangkan ketika sedang ada festival, kebanyakan orang memakai *Lungi* yang mempunyai warna lebih cerah seperti kuning, merah jambu, biru tua, hijau dan ungu (hlm 80-82).

2.10.3. *Sherwani*



Gambar 2.34. Sherwani

(<http://www.mijhola.com/media/catalog/product/cache/1/image/9df78eab33525d08d6e5fb8d27136e95/D/-/D-No-2373.jpg>)

Menurut Agarwal(2012), *sherwani* merupakan percampuran dari busana India dan Barat. Pakaian ini termasuk dalam pakaian formal yang di pakai di acara penting di India. Pakaian ini terdiri dari jaket yang panjangnya sepinggang dengan lengan panjang dan biasanya terdapat kerah. Biasanya di pakai dengan celana panjang yang ketat.

2.10.4. *Uttariya*



Gambar 2.35. Uttariya

(http://www.4to40.com/images/history/Kushan_Period_130B.C._-_A.D._185/kushan_empire_yakshi_female_doorkeeper.gif)

Pendergast (2004) menjelaskan bahwa baik pria maupun wanita menutupi bagian atas badannya pada zaman India kuno dengan sebuah kain bernama Uttariya. Bahan yang digunakan adalah kain yang ringan untuk menyesuaikan dengan iklim India yang panas. Namun, bahan yang dipakai untuk tidak dapat bertahan lama sehingga tidak ada kain yang bertahan bagi serajahwan untuk dipelajari.

Uttariya dikenakan para pria untuk menutupi tubuh bagian atasnya pada awal zaman di India dan wanita pada waktu itu tidak menutupi badan bagian atasnya sampai dengan abad ke 4 SM. Pada zaman itu *uttariya* dikenakan para wanita untuk menutupi dada mereka di tempat umum dan mulai menggunakannya untuk menutupi kepala. *Uttariya* juga banyak dikenakan para orang kaya di India yang mempunyai warna kain yang cerah seperti merah, biru dan emas serta dihiasi oleh perhiasan dan mutiara-mutiara(hlm 89).

2.10.5. Hiasan Kepala di India

Pendergast (2004) menjelaskan bahwa menghiasi rambut sudah menjadi seni di India. Mempunyai rambut yang panjang, bersih dan rapi merupakan hal yang penting di India. Pada zaman dulu baik wanita maupun pria di India mempunyai rambut yang panjang dan terdapat beberapa gaya rambut yang bisa ditemukan seperti *corkscrew curl*, *ponytail*, *chignons*, *long single braids* dan bahkan gaya rambut yang dikepang di atas kepala sehingga membentuk sebuah tower dari api. Untuk mengeratkan rambut di atas kepala, dipakai *bee's wax* atau *castor oil*.

Aksesoris kepala di India terdiri dari pita, rangkaian mutiara, jepit rambut emas, hiasan di kening, perhiasan dan masih banyak lagi. Rata-rata orang India memakai beberapa aksesoris tersebut secara bersamaan (hlm 91-92). Jagannathan (2015) menjelaskan bahwa perhiasan di India sudah ada sejak adanya peradaban India itu sendiri. Pada patung di Bharhut, Sanchi dan Amaravati serta lukisan di Ajanta dapat dilihat perhiasan banyak dikenakan oleh pria dan wanita, oleh raja ataupun orang biasa. Perhiasan pada zaman kuno tidak hanya digunakan sebagai ornamen saja tetapi setiap batu dipercaya mempunyai kekuatan mistis untuk menghalangi kekuatan jahat.



Gambar 2.36. Turban

(<http://www.ntv.com.tr/arsiv/galeri/Assets/PhotoGallery/Pictures/0000063726.jpg>)

Pada zaman India kuno, hiasan kepala yang paling sering dipakai adalah turban. Turban adalah sehelai kain yang dikenakan dengan berbagai cara dililitkan di atas kepala. Tipe dari kain turban, pola, warna, panjang dan cara membungkus dipengaruhi oleh status sosial, agama, etnis dan pekerjaan.

2.10.6. Perhiasan di India

Pendergast (2004) menjelaskan jenis perhiasan di India bisa dibilang tidak terhingga, dihitung dari variasi perhiasan dari kepala hingga ke kaki. Pria di India biasanya memakai perhiasan lebih sedikit dibandingkan dengan wanita tetapi tetap terdapat banyak variasi. Biasanya pria di India memakai perhiasan pada turban, leher, tangan dan kaki. Bagian bawah badan biasa dihiasi oleh baldirc atau ikat pinggang yang dikenakan secara diagonal dari dada sampai bahu kiri. Pergelangan kaki para pria juga dihiasi dengan gelang.

Wanita mengenakan lebih banyak perhiasan dibandingkan pria. Seperti hiasan emas dan berlian pada kepala, kening, telinga, hidung dan masih banyak lagi. Gelang biasanya dipakai dalam jumlah yang banyak, terkadang ada wanita yang memakai gelang dari bagian atas tangan sampai bagian bawah tangan. Untuk perayaan, setiap jari memakai cincin yang merantai ke gelang. Pinggul wanita dilengkapi dengan ikat pinggang emas dan kadang digantung lonceng kecil disana. Para wanita juga memakai cincin jempol kaki dan gelang di pergelangan kaki (hlm 103-104).

2.10.7. Alas Kaki di India

Pendergast (2004) menjelaskan bahwa dalam sejarah, orang India kebanyakan tidak memakai sandal dalam kesehariannya karena cuacanya yang hangat. Berikut adalah beberapa alas kaki umum yang dikenakan oleh orang India yaitu *chappal*, *paduka*, *jutti* dan *khapusa*.

1. Chappal



Gambar 2.37. Chappal

(<http://www.exoticindia.com/footwear/sjb49.jpg>)

Chappal adalah sandal sederhana yang terbuat dari kulit dan berfungsi untuk melindungi kaki dari permukaan panas. Sandal ini bisa dikenakan oleh pria dan wanita dari anak-anak sampai dengan orang dewasa.

2. Jutti



Gambar 2.38. Jutti

(<https://wohzamana2013.files.wordpress.com/2013/10/20131006-150037.jpg>)

Jutti adalah sebuah sepatu yang dipakai oleh pria maupun wanita. Biasanya terbuat dari kulit kerbau, unta atau sapi. *Jutti* dikenali dengan ujung sepatu yang tajam dengan alas yang datar.

3. Khapusa



Gambar 2.39. Khapusa

(<http://m1.paperblog.com/i/193/1932939/el-calzado-india-L-GcLLWe.jpeg>)

Khapusa adalah sebuah sepatu bot yang menutupi sampai ke lutut. Biasanya sepatu yang biasa dipakai di gunung Himalaya ini digunakan untuk melindungi diri dari salju, ular, batu dan dingin.

4. Paduka



Gambar 2.40. Paduka

(<http://www.exoticindiaart.com/details/sculptures/xs61.jpg>)

Paduka biasanya dikenal juga sebagai *khaduan*, *kharawan* dan *karom*. Paduka terkenal dengan desain sepatu yang sangat simpel karena hanya terdapat sebuah alas yang terbuat dari kayu dan sebuah bagian menonjol untuk menjepit jempol kaki dan jari kedua.