



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. Animasi

Lamarre (2009) menyatakan bahwa animasi bisa dianggap sebagai gabungan antara kesenian (gambar atau lukisan) dengan sinema (gambar bergerak). Karena beberapa hal, menekankan sisi dari sinema merupakan sesuatu yang penting. Ini disebabkan oleh esensi sebenarnya dari animasi terdapat pada gambarnya yang bergerak, tidak hanya pada seninya (gambar atau lukisan). Namun, dengan banyaknya *artwork*, gaya dan mode desain, sketsa, *erasing*, *inking*, lukisan, dan penggabungan gambar yang ada pada animasi, maka animasi menjadi menarik untuk dilihat berdasarkan gayanya, komposisi, atau berdasarkan sejarah kesenian. (Hlm. 12).

2.2. Karakter

Berdasarkan tulisan Milhorn (2006), proses perancangan orang-orang *imaginary* (karakter) yang tampak nyata dan dapat dipercaya oleh pembaca disebut dengan *Characterization*. Karakter biasanya berupa manusia, binatang, alien bahkan apapun sesuai dengan yang diinginkan. Karakter memiliki nama, bentuk visual dan kepribadian selain itu, karakter juga menggunakan pakaian-pakaian tertentu serta berbicara dengan cara tersendiri, baik itu verbal maupun non-verbal. Karakter dapat dibagi kedalam dua klasifikasi yaitu *major* dan *minor* tergantung dengan besar atau kecilnya pengaruh mereka dalam cerita. Selain itu karakter juga

dapat dibedakan menjadi kumulatif, *immediate*, atau kumulatif dan *immediate*. (Hlm. 213).

Milhorn (2006) menjelaskan lebih lanjut bahwa karakter kumulatif adalah karakter yang terus berkembang seiring berjalannya cerita sehingga dapat juga disebut sebagai *dynamic character*. Karakter *immediate* adalah karakter yang hanya memainkan satu peran, setiap kali mereka muncul, perannya akan selalu sama. Karakter kumulatif dan *immediate* adalah karakter yang membantu karakter *major*, tetapi, mereka memiliki ceritanya sendiri. (Hlm. 213-214).

Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008) menuliskan, “A good character is one that is both believable and memorable.” Ia melanjutkan bahwa karakter yang “*believable*” adalah karakter biasa yang masuk kedalam sebuah keadaan yang tidak biasa dan bereaksi terhadap keadaan yang dihadapinya tersebut dan karakter yang “*memorable*” adalah karakter yang tampak menarik sehingga ia dapat membawa emosi penonton sepanjang cerita. (Hlm. 98).

2.2.1. Karakter Protagonis

Salah satu yang termasuk dalam karakter *major* adalah karakter protagonis. Milhorn (2006) menjelaskan bahwa karakter protagonist adalah karakter yang mendominasi sebuah cerita. Protagonis adalah sang penggerak cerita dan harus merupakan seseorang yang disayangi oleh penikmat karya yang akhirnya mereka ingin agar sang karakter mencapai tujuannya. (Hlm. 8).

Selanjutnya ia menambahkan, seorang protagonis harus memiliki tiga atribut yaitu: (1) Kebutuhan dan keinginan, (2) titik kekuatan, (3) kekurangan.

- **Kebutuhan dan keinginan.** Tujuan dari cerita dibuat berdasarkan kebutuhan atau keinginan sang karakter. Sang karakter harus memiliki tekad yang kuat dalam mencapai tujuannya bahkan siap mati untuk mencapai tujuannya tersebut.
- **Titik kekuatan.** Seorang protagonis harus memiliki titik kekuatan seperti keberanian, pengetahuan, kegigihan, ataupun kebaikan yang memberikan ia potensi untuk menang.
- **Kekurangan.** Protagonis juga harus memiliki kekurangan yang menjadi tantangan sendiri untuk mereka lewati. Kekurangan ini bisa berupa kecanduan terhadap alcohol, prasangka buruk, keserakahan dan lainnya. (Hlm. 8).

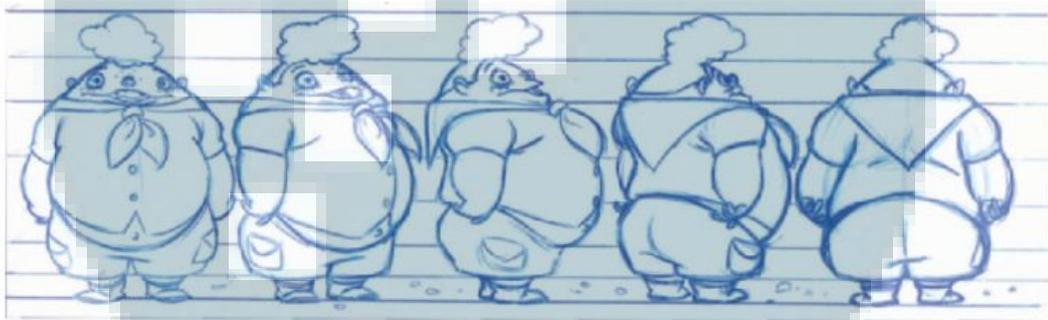
2.2.2. Karakter Antagonis

Antagonis adalah si penjahat, ialah karakter yang menghalangi ataupun menentang usaha dari karakter protagonis. Tanpa adanya antagonis maka sang protagonis tidak akan memiliki banyak tantangan dan konflik yang harus dihadapi. Sama seperti protagonis, antagonis juga memiliki tiga dimensi karakter (three-dimensional character), dan antagonis merupakan lawan yang sepadan bagi si protagonis. (Milhorn, 2006, hlm. 8-9).

2.3. Desain Karakter

Simon (2003) menjelaskan desain karakter biasanya dimulai dengan beberapa atau banyak sketsa sampai akhirnya bentuk yang didapat mulai berkembang

sesuai dengan karakternya. Dalam melakukan proses ini akan dibutuhkan banyak eksplorasi yang menjadi tantangan tersendiri. Setelah desain sebuah karakter diterima hal yang dilakukan selanjutnya adalah membuat ekspresi. Menemukan ekspresi yang tepat untuk sebuah karakter adalah salah satu hal yang penting. Selanjutnya yang perlu diperhatikan adalah pembuatan *turn-around* untuk sebuah karakter. Ini menjadi penting untuk memperlihatkan *detail* dari sang karakter. (Hlm. 54).



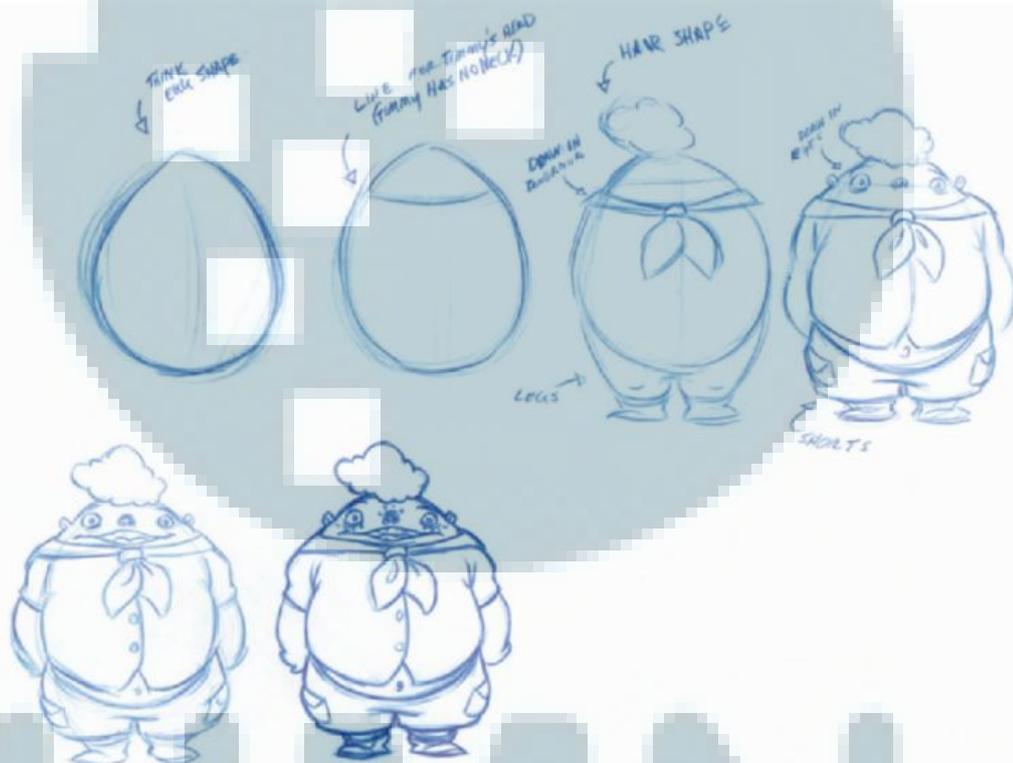
Gambar 2.1. Contoh *Turn-Around* Karakter

(*Producing Independent 2D Character Animation: Making and Selling a Short Film*. 2003.)

Mattesi (2008) mengungkapkan bahwa melihat sikap dan gestur orang-orang yang ada dapat memberikan informasi yang diperlukan untuk membuat sebuah desain karakter. Perhatikanlah bagaimana tingkah laku seseorang, lakukan eksplorasi disekitar lingkungan tempat tinggal, supermarket, *mall*, bioskop dan lain-lain. Bahkan kita bisa belajar dengan melihat diri kita sendiri, perhatikan bagaimana dirimu melakukan sesuatu, kapan melakukannya, dan mengapa. (Hlm. 171)

2.3.1. Bentuk

Setiap bentuk dasar memiliki arti tersendiri Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008) menyatakan lingkaran itu teratur dan polos, kotak adalah kukuh, segitiga terbalik melambangkan kekuatan, segitiga melambangkan seorang bawahan, kesopanan, ataupun seorang *nerd*. Sementara itu sesuatu yang jahat atau berbahaya direpresentasikan dengan sisi-sisi tajam atau bentuk diagonal.



Gambar 2.2. Contoh Desain Karakter Dengan Bentuk Dasar
(*Producing Independent 2D Character Animation: Making and Selling a Short Film*. 2003.)

Mereka melanjutkan bahwa hampir semua karakter dibuat dari gabungan beberapa bentuk dasar. Hubungan antar bentuk akan menentukan titik fokus pada karakter yang akan didesain. Ukuran, bentuk, dan proporsi yang kontras akan memperlihatkan kepribadian dari karakter itu sendiri. Jika ada lebih dari satu

karakter maka setiap karakter harus terlihat sangat berbeda, setiap desainnya harus terdiri dari bentuk, proporsi dan *detail* yang kontras. (Hlm. 106).



Gambar 2.3. Karakter Dalam *The Incredibles* Dengan Desain yang Kontras
(*The Incredibles*, Brad Bird, 2004)

2.3.2. Siluet/*Silhouette*

Tidak ada yang dapat mendefinisikan sifat dari sebuah karakter secara langsung selain siluetnya. Pilihlah beberapa karakter dan bandingkan siluet mereka antara satu dan lainnya, ini akan memperlihatkan mengapa mereka didesain begitu berbeda antara satu dan lainnya serta menunjukkan kepribadian masing-masing karakter tersebut. (White, 2009, hlm. 241)



Gambar 2.4. Siluet Karakter
(*How to Make Animated Films*. 2009.)

Detail bukanlah hal yang terlalu penting dalam menggambar karena karakteristik bentuk dan proporsilah yang membentuk siluet lebih jelas dan lebih mudah dikenal. Jika orang terdekatmu berada sekitar 100 yards dari arahmu, walaupun detailnya tidak terlihat jelas namun kamu akan dapat mengenalinya dari siluetnya. Siluet mengutamakan kepentingan mendesain karakter berdasarkan konsep bentuk dibandingkan dengan detail. (Solarski, 2012, hlm. 48, 229)

2.3.3. Tiga Dimensi Karakter

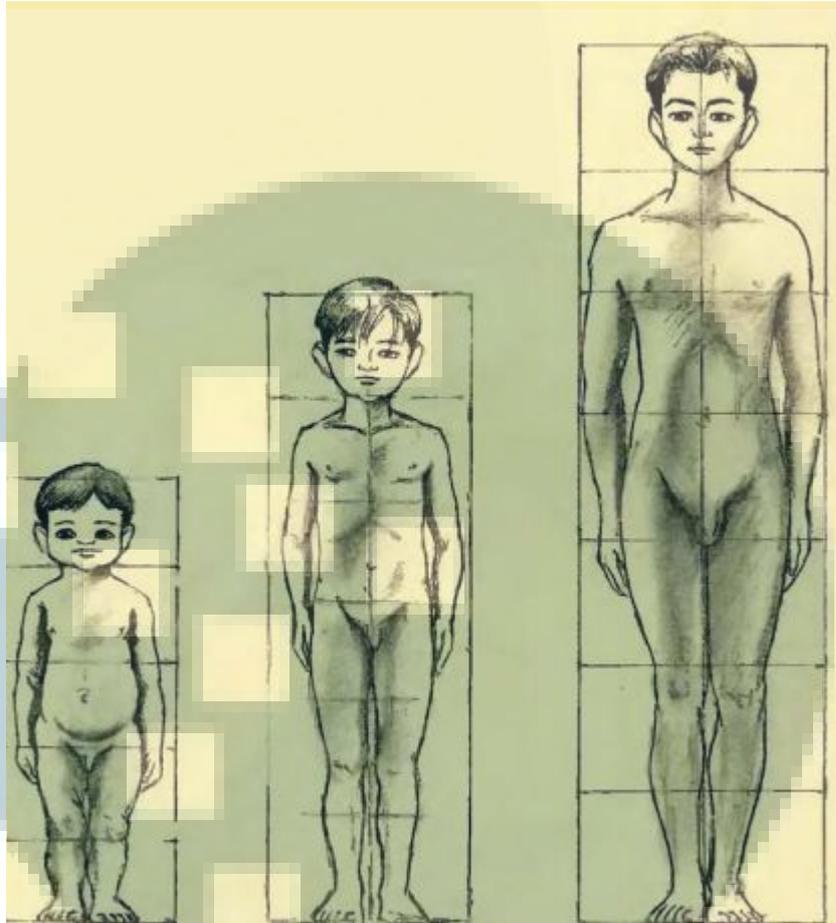
Sebuah karakter terdiri dari tiga dimensi figur, ketiga dimensi ini adalah fisiologi, psikologi, dan sosiologi. Data fisiologis menjadi penting karena data fisiologis menentukan bagaimana karakter melihat dirinya sendiri serta bagaimana mereka beraksi. Dimensi fisiologi sendiri terdiri dari tinggi, berat, gender, umur, bentuk tubuh, dan lainnya. Dimensi psikologi adalah fobia, rasa takut, halangan, rasa

bersalah, keinginan, fantasi, dan lainnya, Dimensi sosiologi merujuk pada kelas sosial sang karakter, lingkungan hidupnya, interaksi sosialnya, cara berpoliticnya dan lain-lain. Mengetahui tiga dimensi karakter sangat membantu dalam mengetahui bagaimana karakter itu akan bereaksi terhadap sesuatu. (Milhorn, 2006, hlm. 214).

2.4. Proporsi

Ediciones (2004) menjelaskan bahwa seorang artis harus menggunakan segala kemampuannya dalam ilmu bentuk dan volume agar dapat menggambar tubuh manusia. Sebagai subjek, tubuh manusia mendorong kita untuk dapat mempraktikkan kemampuan merepresentasikan sesuatu secara maksimal saat merancang tubuh agar setiap bagian tubuh terlihat proporsional. Jika seseorang telah mahir dalam membuat tubuh manusia, bisa dikatakan ia akan dapat membuat subjek lain yang jauh lebih kompleks. (Hlm. 12)

Sebuah gambar dapat dikatakan berproporsi kurang baik apabila sebuah kepala terlihat lebih besar dari biasanya, atau ketika tangannya terlihat terlalu panjang atau pendek, dengan kata lain, saat sebuah figur terlihat menyimpang dari apa yang biasa terlihat. Berdasarkan hukum klasik proporsi, proporsi ideal manusia adalah tujuh setengah dari panjang kepalanya. Namun, pada awal abad ke-20 analisis sains menetapkan bahwa proporsi ideal berada pada angka delapan setengah kepala. (Hlm. 14)

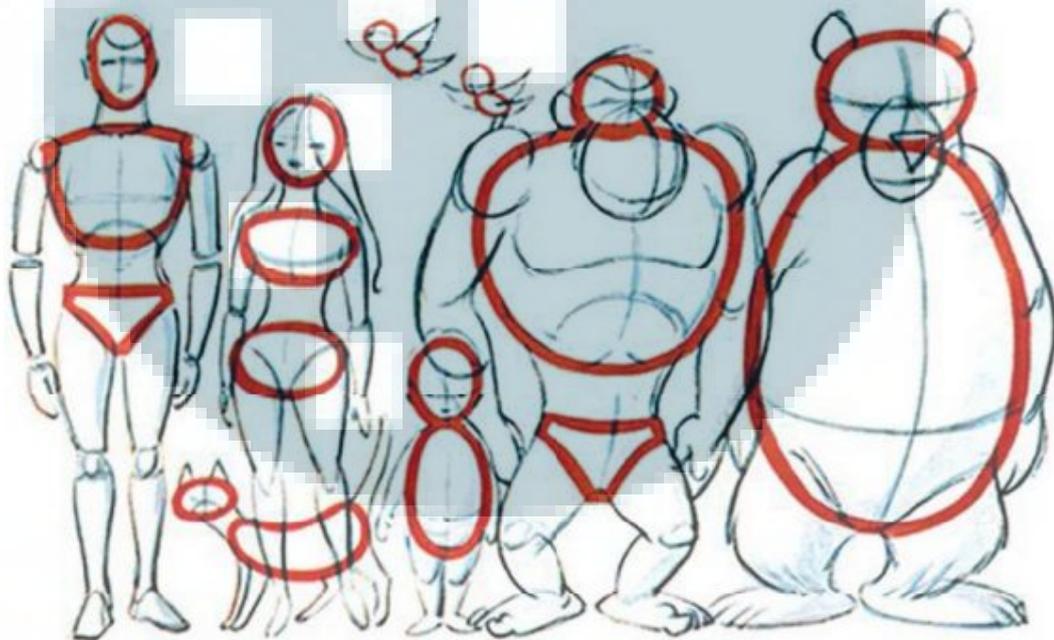


Gambar 2.5. Proporsi Anak Kecil
(*Art of Drawing The Human Body*. 2004.)

Hukum proporsi sangat penting dalam proses penggambaran anak kecil. Akan tetapi karena masih dalam masa pertumbuhan proporsi mereka berganti dengan sangat cepat. Perbedaan mendasar dari manusia dewasa dan anak-anak adalah pada kepala. Pada anak bayi proporsi berada di tiga kepala. Saat sang anak berusia 1 tahun proporsinya adalah tiga setengah dari panjang kepalanya. Di usia sekitar 4 tahun proporsi sang anak adalah 5 kepala meskipun ukuran kepala masih lebih besar dibandingkan tubuhnya. Terakhir di usia 12 tahun proporsi akan mencapai angka 7 kepala. (Hlm. 20)

2.5. Gaya Kartun

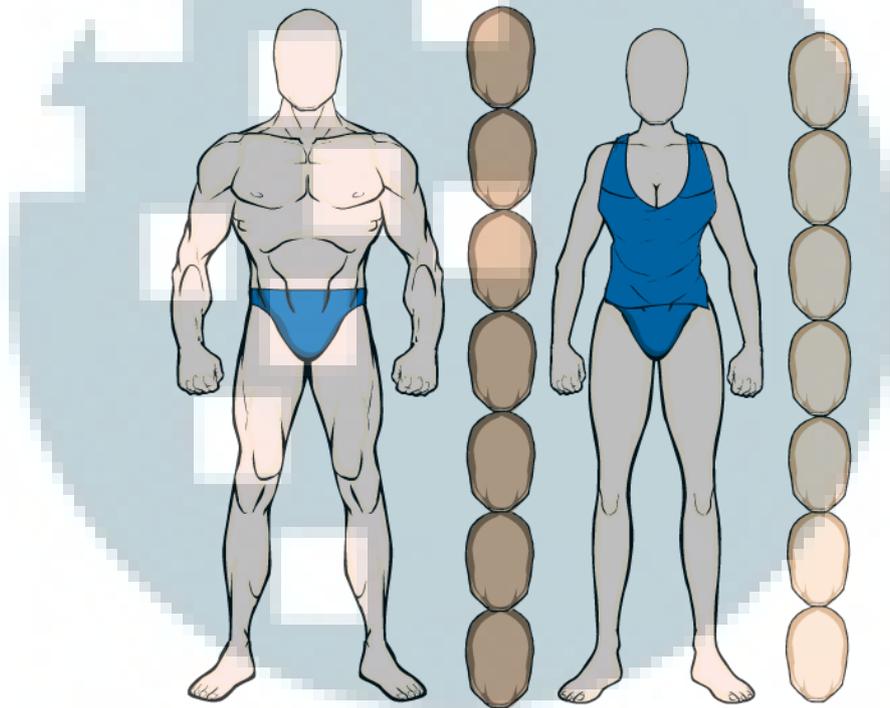
Proporsi adalah salah satu faktor penting yang harus diperhitungkan saat mendesain sebuah karakter kartun karena, proporsi yang berbeda digunakan untuk tipe karakter yang berbeda pula. Sebagai contoh, karakter garang itu memiliki kepala kecil, tubuh besar, tangan dan kaki tebal, serta rahang atau dagu yang biasanya menonjol. Karakter yang lucu biasanya diambil dari proporsi bayi dengan kepala yang besar dan badan yang oval. (Blair, 1994, hlm. 10).



Gambar 2.6. Proporsi yang Berbeda Memberikan Kesan Berbeda
(*Cartoon Animation*. 1994)

Salah satu aspek penting dari proses desain karakter adalah pengetahuan tentang “*head heights*”. *Head heights* menentukan seberapa tinggi karaktermu serta hubungan antar kepala dan badannya. Karakter dengan style kartun biasanya memiliki *head heights* yang sedikit. Biasanya *head heights* dihitung dari tinggi total karakter dibandingkan dengan kepalanya. Karakter kartun yang sangat

simple, misalnya “PowerPuff Girls” terdiri dari 2 head heights. Pada manusia biasanya head heights ditentukan sebagai 7 yang berarti tinggi dari kepala adalah 1/7 dari tinggi total. Maka dari itu “head heights” sebuah karakter menentukan seberapa realis ato kartun karakter tersebut. (White, 2009, hlm. 277).

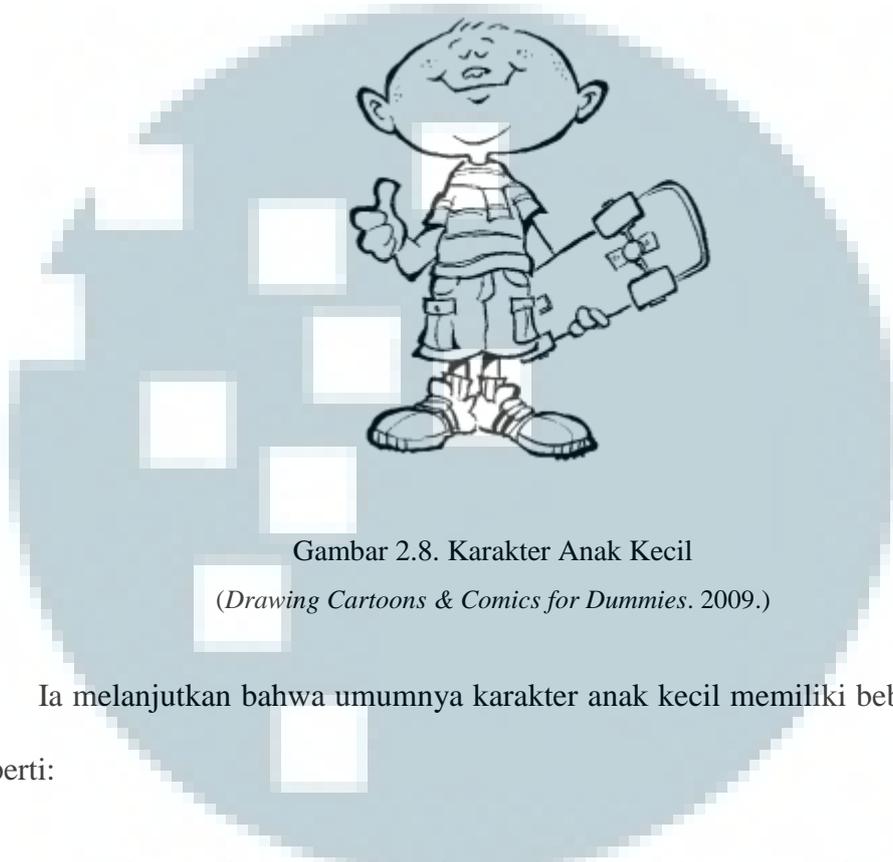


Gambar 2.7. Contoh Head Heights

(<http://www.heromachine.com/wp-content/uploads/2009/06/height-chart.png>)

Fairrington (2009) dalam bukunya *Drawing Cartoons and Comics for Dummies* menyatakan bahwa hidung pada anak kecil masih berada dalam tahap perkembangan dan membutuhkan waktu untuk tumbuh sempurna. Saat menggambar karakter seorang anak kecil, menjaga ukuran hidung mereka agar tetap kecil dengan ukuran mata yang besar dapat memberikan kesan bahwa mereka masih berada di usia muda. Sama halnya dengan hidung, telinga juga

berkembang dan berubah seiring waktu. Telinga seorang anak kecil biasanya berbentuk bulat dan kecil. (Hlm. 96-99).



Gambar 2.8. Karakter Anak Kecil
(*Drawing Cartoons & Comics for Dummies*. 2009.)

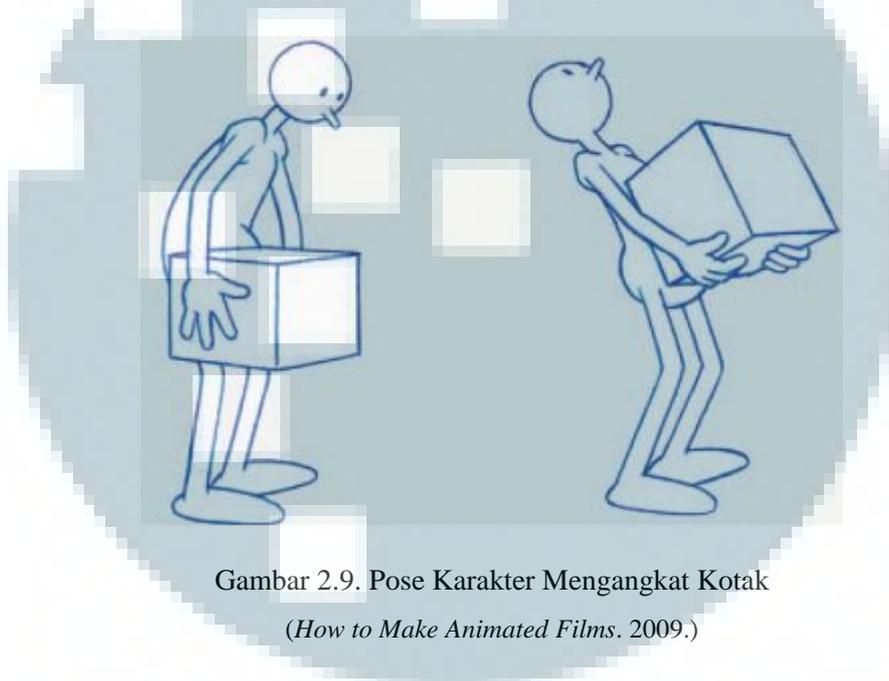
Ia melanjutkan bahwa umumnya karakter anak kecil memiliki beberapa ciri seperti:

- Kepala yang besar: biasanya dengan bentuk rambut yang aneh.
- Sepatu kets yang sangat besar dengan berbagai macam warna dan desain.
- Celana pendek: karena anak kecil selalu aktif. (Fairrington, 2009, hlm.

154)

2.6. Pose

White (2009) menuliskan bahwa, pose dapat membantu karakter dalam memberikan gambaran realitas tentang apa yang ia lakukan. Agar dapat mengkomunikasikan karya animasinya dengan baik, sangat penting bagi seorang animator untuk selalu memaksimalkan efek dari pose dan postur. (Hlm. 143-145).



Gambar 2.9. Pose Karakter Mengangkat Kotak
(*How to Make Animated Films*. 2009.)

Ia menambahkan saat melakukan *posing* ke sebuah karakter, terutama pada sesuatu yang berkaitan dengan berat, penting untuk diingat bahwa bagian tubuh paling kuat dari manusia adalah kaki. Maka dari itu kaki harus dapat dilengkukkan untuk mengurangi dampak dari berat yang ditempatkan pada mereka. Selain itu gravitasi juga memiliki peranan penting, karakter yang mengangkat beban berat ataupun yang bertubuh besar, posenya akan cenderung mengarah kebawah sesuai dengan tekanan gravitasi. Kemudian seseorang yang sangat berat tidak akan dapat berjalan dengan cara yang sama seperti orang kurus. Hal ini disebabkan karena berat badannya akan memaksa ia untuk menyandarkan

beratnya ke salah satu sisi agar kakinya dapat bergerak dengan bebas. (White, 2009, hlm. 145-148)

2.6.1. Takut

Pardew (2008) menyatakan bahwa takut merupakan salah satu bentuk emosi. Saat merasa ketakutan tubuh seseorang akan mengigil atau ia akan bertingkah aneh. Selain itu saat merasa sangat ketakutan sebuah karakter akan cenderung menutup dirinya, mendekatkan kedua tangan dan kakinya bahkan melarikan diri dari sumber ketakutan itu sendiri. (Hlm. 39).



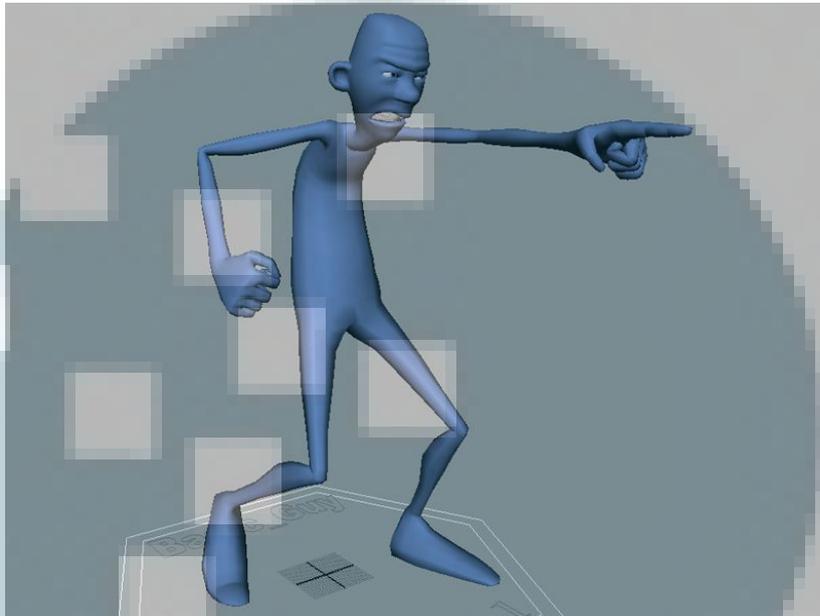
Gambar 2.10. Contoh Pose Ketakutan

(<https://eganwesener.files.wordpress.com/2014/03/malcolm-fear-21.jpg>)

2.6.2. Marah

Marah adalah salah satu bentuk emosi yang kuat. Kemarahan biasanya terlihat dari tangan yang mengepal atau gigi yang berkertak. Karakter yang sedang marah akan terlihat sangat tegang terutama otot bagian tangan dan kaki selain itu pergerakannya juga akan menjadi terbatas. Saat seseorang sedang marah, ia akan

cenderung bertingkah tidak rasional. Terkadang ia akan memukul dan menendang sesuatu untuk mengekspresikan kemarahannya. (Pardew, 2008, hlm. 42-43).

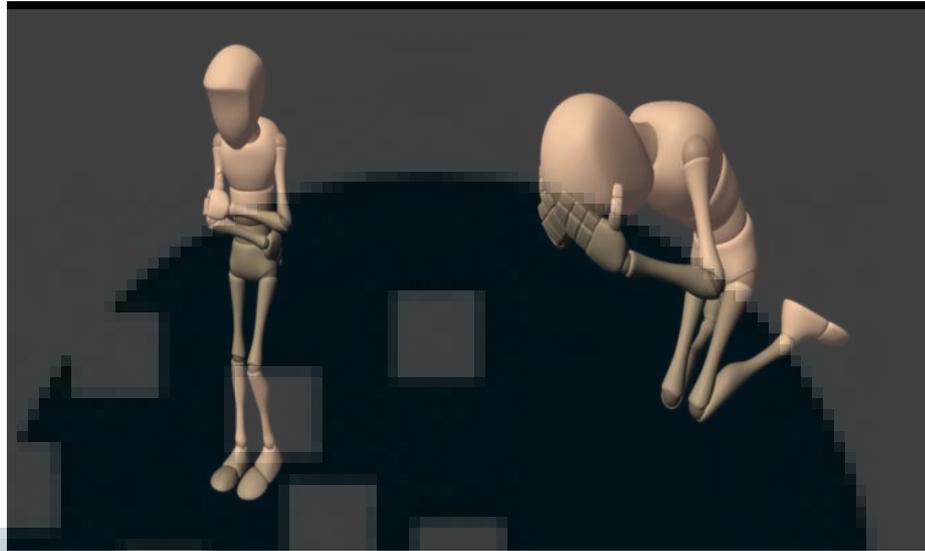


Gambar 2.11. Contoh Pose Marah

(https://courses.cs.washington.edu/courses/cse458/09au/content/html/projects_458/project6a/images/angry1.jpg)

2.6.3. Sedih

Kesedihan juga merupakan salah satu bentuk emosi yang kuat karena dapat menarik simpati dari orang lain. Kesedihan biasanya dapat terlihat jelas dengan pose badan yang membungkuk, kepala yang tertunduk dan tangan serta kaki yang saling merapat. (Pardew, 2008, hlm. 26).



Gambar 2.12. Contoh Pose Sedih

(https://alexisholmok.files.wordpress.com/2013/02/sad_journal_pose.jpg)

2.7. Warna

Blazer (2016), menuliskan bahwa warna memiliki kekuatan yang luar biasa dalam bercerita. Warna dapat menjelaskan arti sebuah karya, memperjelas motivasi, dan mengekspresikan emosi. (Hlm. 55).

Selanjutnya Blazer (2016) menambahkan dalam memilih warna yang akan digunakan, semakin sedikit semakin baik. Varietas warna yang terlalu banyak akan membuat mata bingung. Cara terbaik adalah memulai sesuatu dengan warna sedikit mungkin karena menambahkan warna lebih mudah ketimbang menghilangkannya. Cara lain untuk mengurangi kompetisi visual pada subjek yang diinginkan adalah dengan menggunakan warna berkontras tinggi atau komplementer. Hal lain yang harus diperhatikan adalah penekanan warna,

penekanan warna sangat penting untuk mengetahui warna apakah yang harus lebih dominan agar sebuah karya dapat menyatu. (Hlm 63-66).

Blazer (2016) menuliskan bahwa saat memilih warna kita harus dapat memastikan agar warna yang ada pada *background*, benda diam, dan subjek utama tidak saling bersaing agar mata penonton tertuju pada subjek utama dan tidak terganggu dengan benda lain. Warna merupakan sesuatu yang kompleks, pencampuran berbagai macam warna atau penggunaan yang unik pada sebuah warna mungkin dapat memberikan kesan menarik pada sebuah karya. (Hlm 68-69).

2.7.1. Coklat

Warna coklat menandakan tanah, kayu, kopi dan coklat. Selain itu warna coklat melambangkan kenyamanan, kesenangan, dan keamanan tetapi juga kesuraman, kemurungan, dan kebosanan. (Feisner, 2006, hlm. 121).

2.7.2. Hitam

Warna hitam memiliki dua konotasi, dalam konotasi positif warna hitam berarti, kecanggihan (dalam *fashion*), kekuatan, keluasan, dan kemewahan. Dalam konotasi negatif warna hitam berarti, kematian, kekosongan, depresi, ketidaksetujuan, misterius dan kesialan. (Feisner, 2006, hlm. 120).

2.7.3. Putih

Sama seperti warna hitam, warna putih memiliki dua konotasi yang berbeda pula. Konotasi positif warna putih adalah kesucian, kebersihan, kemurnian, kedamaian, kelahiran dan kekuasaan sedangkan dalam konotasi negatif warna putih berarti, menyerah, penakut, dan menutup-nutupi. (Feisner, 2006, hlm. 120-121).

2.7.4. Ungu

Bellatoni (2005) menuliskan dalam bukunya bahwa ungu adalah warna yang memiliki hubungan dengan sesuatu non-fisik. Ungu menandakan bahwa seseorang atau sesuatu akan berubah. Ungu juga memiliki hubungan tentang delusi dan kematian. (Hlm. 191, 199).

2.7.5. Biru

Di dalam berbagai budaya, warna biru dipandang sebagai warna spiritual. Dalam konotasi positif biru memiliki arti kebangsawanan, surga, kejujuran, ketenangan, kesetiaan, keamanan, dan modernitas. Dalam konotasi negatif biru adalah tertutupan, kesedihan, dan depresi. (Feisner, 2006, hlm. 122).

2.7.6. Merah

Merah adalah salah satu nama warna tertua dan memiliki efek emosional yang sangat besar dibanding yang lain. Dalam sisi positif merah memiliki arti cinta kasih, keberuntungan, semangat, kepentingan, keharuan, kekuatan, keberanian serta sesuatu yang baru. Dalam sisi negatif warna merah memiliki arti perang,

revolusi, anarki, bahaya, api, hutang (dalam bisnis), dan birokrasi. (Feisner, 2006, hlm.121).

2.8. Suku Dayak

Jessup dan Vayda (n.d) menuliskan dalam jurnalnya bahwa Suku Dayak adalah suku yang hidup nomaden atau semi-nomaden di dalam hutan. Kebanyakan orang Dayak merupakan petani dan bertepatan tinggal diantara bagian tengah atau hulu sungai. Beras menjadi komoditas utama dalam pertanian. Pengepulan hasil hutan merupakan salah satu aktivitas ekonomi yang penting, begitu juga dengan berburu terutama di hutan yang lebat dengan populasi yang sedikit. Sungai Barito, Kapuas, Rejang, Kaya, dan Mahakam merupakan jalan untuk berdagang maupun migrasi antar Suku Dayak. Jalan-jalan ini dulunya sangat berbahaya karena jalan ini juga merupakan jalan utama bagi para pemburu kepala namun biasanya dilewati juga oleh pengepul hasil hutan dan pedagang. (Hlm. 7-8).



Gambar 2.13. Suku Dayak

(<https://pesona-403a.kxcdn.com/wp-content/uploads/2016/04/t3-1024x768.jpg>)

Saat ini jalan dan sungai di tengah hutan Kalimantan sudah dapat dilewati dengan damai oleh orang-orang Dayak dalam perjalanan mereka menuju dataran rendah atau sebaliknya. Disana mereka bekerja sebagai petani dan penebang kayu, serta beberapa lainnya yang bekerja sebagai pengepul hasil hutan untuk ditukar dengan garam, besi, kain, tembakau dan lainnya. Orang-orang diarea ini masih bergantung kepada hutan untuk makanan, material rumah, dan produk hutan lain. (Jessup, Vayda, n.d, hlm. 8).

2.8.1. Kostum/Pakaian

La Motte (2010) menjelaskan, menurut sejarah, tujuan utama menggunakan pakaian adalah melindungi tubuh dari cuaca, lalu untuk perang. Berdasarkan temuan penggalian, manik-manik dan kancing sudah ditemukan puluhan ribu tahun yang lalu dan tak ada yang tahu dimana atau kapan hiasan dimulai. Alasan lain dari berpakaian adalah sebagai penunjuk posisi, kelas, budaya, dan kecantikan. Alasan-alasan ini tidak berubah tetapi pakaian berubah sesuai dengan jaman, lokasi, budaya, dan kondisi. (Hlm. 49-50).

Berdasarkan uraian dari Landis (2014), di kehidupan nyata, pakaian menjelaskan tentang selera dan ekspresi dari kepribadian seseorang. Sama halnya dengan kita, kepribadian unik dan *style* dari sebuah karakter film dapat dilihat dari pakaiannya. Sebelum pengambilan gambar dimulai, *director*, *costume designer* dan *actor* akan menentukan kepribadian si karakter, tantangan yang dihadapinya dan hal dramatis yang ada dalam film. Mereka bekerjasama untuk menentukan jalan paling efektif dalam menyampaikan kepribadian karakter tersebut kepada

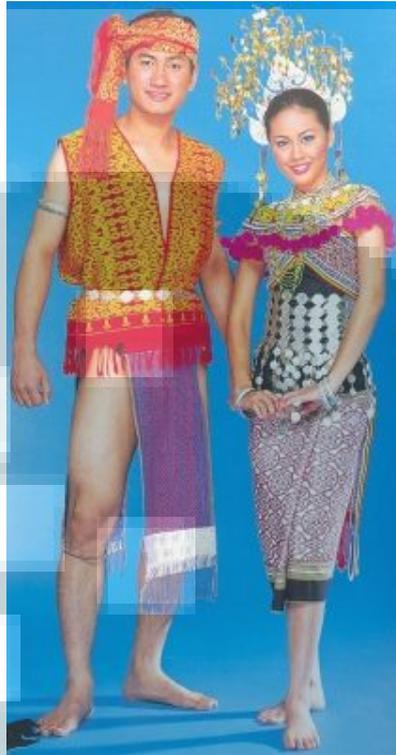
penonton. Kostum menyampaikan informasi ini bahkan sebelum dialog dimulai. (Hlm. 4).

Saat melakukan riset tentang suatu era atau jaman, ada 4 hal yang harus diperhatikan:

1. *Silhouette*
2. Garis (Jahitan dan Potongan)
3. Detil (Bahan, Kain, dan Perhiasan)
4. Warna

Kebanyakan jaman bisa dikenali secara langsung melalui *Silhouette* (bentuk) pakaian yang digunakan. Sangat banyak detail yang harus diperhatikan dalam melakukan desain. Pada karya *fantasy*, desain dapat dibuat dengan bebas tanpa ada ikatan dengan realita dan simbol. Tetapi bagaimana dengan pertunjukan yang berlatar jaman dahulu, drama barat atau film kontemporer? Orang - orang pernah melihatnya dan memiliki pandangan terhadap film tersebut. Pada film seperti ini desain harus realistis dan tidak mengganggu agar dapat diterima. (La Motte, 2010, hlm. 50-51).

U
M
M
N



Gambar 2.14. Pakaian Suku Dayak Iban

(http://4.bp.blogspot.com/_sq86wyuFghs/TKz9nCoUnRI/AAAAAAAAACA/IalAPyZwvoQ/s1600/swak17.jpg)

Berdasarkan tulisan Haddon dan Start (1936), lelaki maupun perempuan dari Suku Dayak Iban sangat menyukai pakaian. Mereka juga menggunakan berbagai macam ornamen.

Lelaki biasanya menggunakan:

Sirat atau kain pinggang, biasanya merupakan kain merah atau biru, terkadang terdapat sulaman material lain.

Labong atau sarung tangan, seringkali didekorasi dengan bulu.

Takai buriet, biasanya dibuat dari kulit atau anyaman rotan, ujungnya biasanya diberikan kain, manik-manik atau kancing.

Kalambi, dengan atau tanpa lengan, biasanya untuk upacara adat.

Dangdong biasanya dipakai sekitar bahu

Perempuan menggunakan:

Bidang atau rok, biasanya sampai lutut dan dibuat dari kain yang didekorasi dengan *pattern* tertentu.

Bedong atau ikat pinggang.

Rawai atau korset, terbuat dari cincin rotan. Biasanya sangat ketat sehingga sulit untuk membengkokkan badan.

Kalambi, terkadang lebih panjang dari yang digunakan lelaki.

Ikat pinggang dari koin, perak dan kuningan atau anyaman berwarna-warni juga sering digunakan. *Tanggok* atau kalung terbuat dari anyaman dengan manik-manik dan koin *silver*. Selain itu mereka juga menggunakan anting yang besar. (Hlm. 3).

Material yang digunakan sebagai bahan pakaian biasanya dari kulit kayu atau kain tenun yang dirajut sendiri, beberapa material lainnya dibuat sendiri oleh mereka. Pakaian dari kulit kayu biasanya digunakan saat bekerja di hutan dan oleh mereka yang tidak bisa membeli kain tenun. Pakaian yang digunakan biasanya dibuat sendiri oleh para wanita. Lelaki biasanya hanya membantu dalam pembuatan alat untuk merajut. (Haddon, Start, 1936, hlm. 4-5).