



Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Film Animasi

Film animasi, menurut Williams dan Sutton (2009), adalah kumpulan gambar sekuensial yang digerakan dengan metode tertentu dan menciptakan ilusi optik yang membentuk pergerakan. Animasi merupakan seni memberikan "nafas kehidupan" ke dalam gambar. Sejak jaman dahulu manusia sudah mencoba membuat gambar bergerak (animasi), jauh sebelum film dan televisi ada. Dari bukti pra-sejarah, 35000 tahun lalu, manusia menggambar hewan di dinding-dinding gua dengan dua pasang kaki, menunjukkan sebuah pergerakan. Kemudian di Mesir tahun 1600 sebelum masehi, dalam kuil Dewi Isis terdapat gambar sang dewi di tiap kolom digambarkan dengan posisi berubah-ubah menunjukkan pergerakan. Lalu di masa Yunani kuno, terdapat guci dengan gambar dekorasi terdapat figur yang melakukan pergerakan. Selanjutnya, metode animasi pun mulai berkembang, mulai dari *Thraumatrope* hingga *Praxinoscope* (hlm. 11-14).

Di masa sekarang animasi dapat dibuat dengan berbagai cara, dari paling sederhana dengan menggunakan *flip book*, sampai menggunakan komputer. Animasi dapat menggunakan suara atau tanpa suara, musik, dan efek. Beberapa teknik dapat digunakan dalam memproduksi adalah animasi 2D (tradisional atau *cell*), *cutout* dan *collage*, *motion graphics*, *stop-motion*, *2D digital bitmap*, *2D digital vector*, dan 3D digital (Withrow, 2009, hlm. 10).

2.1.1. Animasi 2D

Animasi 2D (dua dimensi), menurut Davis (2006), adalah animasi yang diciptakan melalui teknik bidang dua dimensi, yaitu dengan menggambarkan pergerakan satu per satu dan digerakkan secara sekuensial dengan metode tertentu. Animasi 2D dapat diproduksi secara tradisional maupun digital (hlm. 17, 19). Dalam produksinya, terdapat tiga tahap pengerjaan. Pertama adalah *development/pre-production*, dimulai dari riset dan pembuatan konsep, penulisan *script*, membuat *storyboard*, *concept art*, dan *pre-visualisation*. Kedua adalah proses produksi, yaitu proses penganimasiannya. Dimulai dari membuat *key-animation* terlebih dahulu, yaitu kunci pergerakan, selanjutnya dilengkapi *in-between*, yaitu gambar pergerakan di antara tiap *key animation*. Ketiga adalah proses *post-production*, yaitu *compositing*, *editing*, rekaman suara, musik, dan *rendering* (Withrow, 2009, hlm. 46).

2.1.2. Animasi Tokoh

Menurut Withrow (2009), animasi terbagi menjadi dua jenis dilihat dari objek yang dianimasikan, yaitu animasi tokoh dan animasi efek. Animasi tokoh adalah proses menganimasikan tokoh ke dalam pergerakan yang *exaggerated* dan biasanya disertai dengan *voice acting*. Dalam animasi tokoh, animator berperan untuk dapat menciptakan pergerakan fisik, pemikiran, dan emosi dari tokoh. Animasi tokoh haruslah menarik karena tokoh yang menjadi fokus utama cerita (hlm.10).

2.2. Tokoh

Character dalam bahasa Indonesia, dapat diterjemahkan menjadi kata ‘tokoh’ dan ‘karakter’. Menurut kamus besar Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), dalam sastra, tokoh adalah pemegang peran dalam roman atau drama. Sementara itu, karakter adalah tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain.

2.1.1. *Archetype* Tokoh

Archetype tokoh, menurut Vogler (2007) adalah tipe tokoh berdasarkan peran atau fungsi di dalam cerita (hlm.24). Menurut Tillman (2011) *archetype* tokoh belum tentu sesuai dengan peran *stereotype*-nya. Misalnya, *hero* belum tentu protagonis, atau pun *shadow* belum tentu antagonis. Hal ini biasanya ditentukan tergantung dari tokoh mana yang menjadi fokus di dalam cerita. Sebagai contoh, jika yang menjadi fokus cerita adalah *villain*, maka ia menjadi *hero* dan tokoh pahlawan yang menjadi musuhnya adalah *shadow*. *Achetype* tiap tokoh juga tidaklah sama, melainkan dapat berubah. Misalnya adalah Darth Vader, dimana sebelumnya ia adalah tokoh baik dan menjadi *hero*, namun di cerita selanjutnya ia menjadi jahat dan menjadi *shadow* di dalam cerita (hlm. 20-23). Menurut Vogler (2007) tipe-tipe *archetype* tokoh adalah *hero*, *shadow*, *mentor*, *ally*, *threshold guardian*, *trickster*, *herald*, dan *shapeshifter* (hlm 29-80).

1. *Hero*

Hero adalah tokoh yang menjadi pembawa dan fokus utama dalam cerita, serta yang mengalami permasalahan dari awal cerita. Biasanya *hero* adalah protagonis

yang baik, namun terkadang dapat berupa tokoh *villain* jika fokus cerita terdapat di tokoh *villain* (Krawczyk dan Novak, 2007, hlm. 108). *Archetype hero* terbagi lagi menjadi:

a. *Willingly and Unwillingly Hero*

Willingly Hero adalah *hero* secara sukarela ingin menjadi *hero*, tanpa keraguan, selalu berani, dan dapat memotivasi dirinya. Sementara itu, *Unwillingly Hero* adalah jenis *hero* yang memiliki keraguan, pasif, dan perlu didorong oleh motivasi yang berasal dari lingkungannya. Dalam suatu titik cerita, *unwilling hero* akan mengalami suatu kejadian yang membuatnya berubah untuk menjalani panggilannya sebagai *hero*.

b. *Anti-Heroes*

Anti-Heroes terbagi menjadi dua jenis, yaitu: *wounded hero* dan *tragic hero*. *Wounded hero* adalah tokoh penyendiri dan ditolak oleh masyarakat. Mereka awalnya adalah pahlawan yang terhormat, namun oleh karena kerusakan moral dalam masyarakat, mereka terlihat sebagai orang yang bermasalah. Sementara itu, *Tragic Hero* adalah *hero* yang telah dikalahkan oleh keinginan jahat dalam diri mereka.

c. *Group-Oriented Hero*

Group-Oriented Hero adalah tokoh *hero* yang berasal dari suatu kelompok, seperti klan, suku, atau keluarga, yang kemudian mengalami perjalanan diluar kelompoknya, dan kembali lagi. Di

akhir cerita, *group-oriented hero* akan memilih untuk kembali ke *ordinary world* kelompoknya, atau memilih menetap di *second world* yaitu dunia yang ditemuinya dalam perjalanannya.

d. *Loner Hero*

Loner Hero adalah *hero* yang terasing dari lingkungannya dan dalam cerita. Awal perjalanannya adalah kembali ke dalam kelompoknya, kemudian melakukan perjalanan bersama kelompok, dan diakhir kembali lagi ke dunia isolasinya.

e. *Catalyst Hero*

Catalyst Hero adalah figur utama yang bertindak heroik, namun tidak banyak mengubah dirinya sendiri, karena fungsi utama mereka adalah memberi perubahan pada yang lain.

2. ***Shadow***

Shadow adalah yang menjadi penghalang bagi *hero* dalam mencapai tujuannya dan biasanya menjadi musuh utama atau *villain*. *Shadow* merepresentasikan kebalikan dari *hero*. Meskipun jika *shadow* memiliki karakteristik yang baik, ia tetaplah yang menjadi penyebab masalah bagi *hero* (Krawczyk dan Novak, 2007, hlm. 109).

3. ***Threshold Guardian***

Threshold Guardian adalah tokoh yang menjadi penghalang atau yang menjadi penguji bagi tokoh *hero*, namun ia bukan berada di posisi *villain*.

4. ***Mentor***

Mentor adalah tokoh yang menuntun protagonis di dalam cerita dan menyadarkan protagonis akan potensi miliknya.

5. ***Herald***

Herald adalah tokoh pembawa kabar. *Herald* biasanya yang memberi informasi di awal cerita kepada *hero* dan kadang menjadi pengubah arah cerita. *Herald* terbagi menjadi tiga jenis tergantung pada posisinya, yaitu: positif, negatif, dan netral. Posisi *herald* yang positif dapat berupa pihak baik yang memanggil *hero* ke dalam perjalanan positif dan terkadang *mentor* bertindak seperti *herald* yang memberi tantangan kepada *hero*. Posisi *herald* yang negatif, dapat berupa *villain* yang mengumumkan pertempuran.

6. ***Trickster***

Trickster adalah tokoh yang memiliki posisi yang berubah-ubah. Ia dapat berubah dari di sisi yang baik, kemudian menjadi jahat, atau sebaliknya. Perubahan posisi tersebut juga dapat dari perubahan *archetype*-nya, misal tokoh *mentor* dapat menjadi tokoh *threshold guardian* (Krawczyk dan Novak, 2007, hlm. 111).

7. ***Ally***

Ally adalah tokoh yang membantu *hero* dalam perjalanan mencapai tujuan.

8. ***Shapeshifter***

Shapeshifter adalah tokoh yang biasanya merupakan *opposite sex* dari tokoh *hero*.

2.1.2. *Three-Dimensional* Tokoh

Menurut Krawczyk dan Novak (2007) dalam menciptakan tokoh diperlukan suatu landasan ‘emosional’ agar tokoh tersebut lebih nyata. Landasan tersebut menurut Lagos Egri dalam *The Art of Dramatic Writing*, adalah: Fisiologi, Sosiologi, dan Psikologi (hlm. 128).

1. **Fisiologi**

Fisiologi atau fisik dari tokoh dapat berupa umur, jenis kelamin, warna mata, kulit dan rambut, tipe badan, tinggi dan berat badan, penampilan wajah, ekspresi wajah, gestur, kesehatan, genetika, dll (Krawczyk dan Novak, 2007, hlm. 128-129).

Fisiologi menurut Betti, Cramon-Taubadel, dan Pearson (2015) dapat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan. Kondisi geografis, iklim, dan temperatur udara dapat mempengaruhi proporsi tubuh manusia untuk menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan tersebut. Dimensi tubuh manusia yang berada di iklim dingin atau dataran tinggi lebih besar, namun memiliki tangan dan kaki yang lebih pendek dan kecil dari yang berada di iklim hangat atau dataran rendah. Hal tersebut terjadi karena tubuh yang besar lebih mudah untuk menyimpan panas dan tangan dan kaki yang pendek mencegah panas mudah tereduksi dari tubuh. Demikian pula yang berada di iklim hangat atau dataran rendah, dimensi tubuh cenderung lebih kecil agar tidak menyimpan banyak panas, namun kaki dan tangan lebih besar dan panjang agar panas lebih mudah tereduksi (hlm. 1-7).

Segi fisiologi juga dapat mempengaruhi perkembangan personaliti tokoh. Contoh, suatu tokoh memiliki tinggi badan yang sangat pendek, memungkinkan

suatu kecilnya tokoh tersebut sering dijahili karena kekurangan tersebut. Akhirnya oleh karena pengalaman yang terbentuk dari kekurangan pada fisiknya, terciptalah reaksi perubahan pada psikologinya yang membuatnya menjadi tokoh yang *bitter*, ambisius, dsb (Krawczyk dan Novak, 2007, hlm. 129).

2. Sosiologi

Dalam dimensi sosiologi tokoh, yang perlu diperhatikan adalah *sociological background*, seperti dari mana tempat dan waktu tokoh berasal, siapa orang tuanya, bagaimana ia dibesarkan, keadaan ekonomi, pekerjaan, pendidikan, agama, suku, ras, dan pandangan politik. Segi sosiologi dapat mempengaruhi personaliti tokoh, misalnya: tokoh berasal dari keluarga yang kaya raya dan terbiasa segala kebutuhannya terpenuhi. Akibatnya, tokoh tersebut dapat menjadi tokoh yang manja, dsb (Krawczyk dan Novak, 2007, hlm. 130).

Faktor sosiologi tokoh yang dapat ditunjukkan dari fisik adalah faktor ras. Menurut Smedley, Takezawa, dan Wade (2013), ras adalah penggolongan kelompok manusia berdasarkan kesamaan fisik, keturunan, atau relasi sosial. Penggolongan ras berdasarkan fisik dapat dari segi warna kulit, bentuk wajah (tengkorak), dll. Penggolongan ras berdasarkan relasi sosial dapat dalam segi linguistik (contoh: ras arab, ras latin), agama (contoh: ras yahudi), atau suku (contoh: ras cina) (hlm. 1). Pada perkembangannya, pengelompokan ras moderen didasarkan pada pengelompokan ras dalam ilmu antropologi forensik, yaitu pada bentuk tengkorak dan gigi manusia. Setiap golongan ras memiliki ciri fisik yang khas oleh karena pengaruh bentuk tengkorak yang berbeda tersebut.

Penggolongan ras moderen dalam antropologi forensik adalah: *caucasoid*, *negroid*, dan *mongoloid* (Blumenfeld, 2011, hlm. 21).

a. *Caucasoid*

Caucasoid memiliki tengkorak kontur sagital cenderung bulat, *length* yang panjang, *breadth* yang sempit, dan *height* yang tinggi. *Caucasoid* memiliki hidung yang mancung dan tulang nasal yang besar dan tinggi (Blumenfeld, 2011, hlm. 22). Sub-ras dari *caucasoid* adalah Wedda (India), Alpina (Eropa tengah dan timur), dan Nordik (Darma, 2003, hlm. 38).

b. *Negroid*

Negroid memiliki tengkorak dengan kontur sagital datar, *length* yang panjang, *breadth* yang sempit, dan *height* yang pendek. *Negroid* memiliki hidung yang lebar dan tulang nasal sedang (Blumenfeld, 2011, hlm. 22). Yang termasuk dalam ras *negroid* adalah sub-ras di Afrika dan kepulauan Melanesia, bangsa Negrito, dan Papua (Darma, 2003, hlm. 38).

c. *Mongoloid*

Mongoloid memiliki tengkorak dengan kontur sagital yang mengikuti kubah tengkorak, *length* yang panjang namun cenderung bulat, *breadth* yang lebar, dan *height* sedang. *Mongoloid* memiliki hidung berukuran sedang dan tulang nasal kecil sehingga bermata sipit (Blumenfeld, 2011, hlm. 22). Sub-ras dari *mongoloid* adalah *Asiatic Mongoloid* (China, Jepang, Korea) dengan kulit berwarna

kuning, Melayu yang berkulit sawo matang, dan Indian yang berkulit merah (Darma, 2003, hlm. 38).

3. Psikologi

Dalam dimensi psikologi, yang disangkutkan adalah tingkah laku dari tokoh dan bagaimana cara tokoh bereaksi berdasarkan tingkah laku yang dimilikinya. Beberapa elemen pembentuk psikologi adalah temperamen, *introvert/extrovert*, pandangan, kecerdasan, dsb (hlm. 132-133).

Dasar dari pembentuk psikologi yang paling utama adalah temperamen. Menurut LaHaye (2008), temperamen adalah kombinasi pembawaan manusia yang diwariskan dari orang tua dan menjadi dasar sifat emosi seseorang. Temperamen mempengaruhi tingkah laku seseorang dalam segala aspek kehidupan (hlm. 14). Hippocrates mengelompokkan temperamen manusia menjadi 4 jenis, yaitu: Sanguinis, Kholeris, Melankolis, dan Phlegmatis (hlm. 17). Setiap manusia memiliki kombinasi keempat temperamen tersebut, namun hanya satu hingga dua yang mendominasi dan lainnya sekunder (hlm. 29). Selain tingkah laku, menurut Mironica (2014), temperamen juga memberikan spesifikasi karakteristik secara fisik (hlm. 676).

a. Sanguinis

Sanguinis adalah jenis temperamen yang berkepribadian hangat, bersemangat, dan meluap-luap. Dalam mengambil keputusan, karakter Sanguinis mendominasi perasaan, bukan pemikiran. Oleh karena sifatnya yang ramah, Sanguinis sangat *ekstrovert* dan tipe yang sangat mudah berteman. Sanguinis sangat suka berbicara

dan melalui kata-katanya, ia dapat menularkan aura kebahagiaannya terhadap orang lain (LaHaye, 2008, hlm. 17-18). Dari segi fisik, biasanya Sanguinis memiliki tubuh yang ramping, wajah oval atau bulat, memiliki lesung pipit, hidung sedikit pesek, mata besar, dan jari tebal (Mozaffarpur et al, 2016, hlm. 28).

b. Kholeris

Kholeris adalah jenis temperamen yang panas, cepat, aktif, berkemauan keras, mandiri, dan independen. Kholeris cenderung bersikap tegas dan mudah mengambil keputusan bagi dirinya dan orang lain. Sama seperti Sanguinis, Kholeris bersifat *extrovert*, namun tidak sekuat Sanguinis. Karakter Kholeris sangat menyukai aktivitas, ia merangsang lingkungannya melalui ide, rancangan, sasaran, dan ambisinya, namun tidak suka jika terlibat sesuatu yang tidak bertujuan. Kholeris adalah karakter yang secara alami adalah seorang pemimpin (LaHaye, 2008, hlm. 18-19). Dari segi fisik, biasanya Kholeris memiliki tubuh, dada, tangan, dan kaki yang besar (Mozaffarpur et al, 2016, hlm. 28), bentuk wajah pada umumnya *triangular*, dahi sempit, rahang bersudut, hidung mancung, alis melengkung runcing, dan tatapan mata tajam (Osborn, 2015).

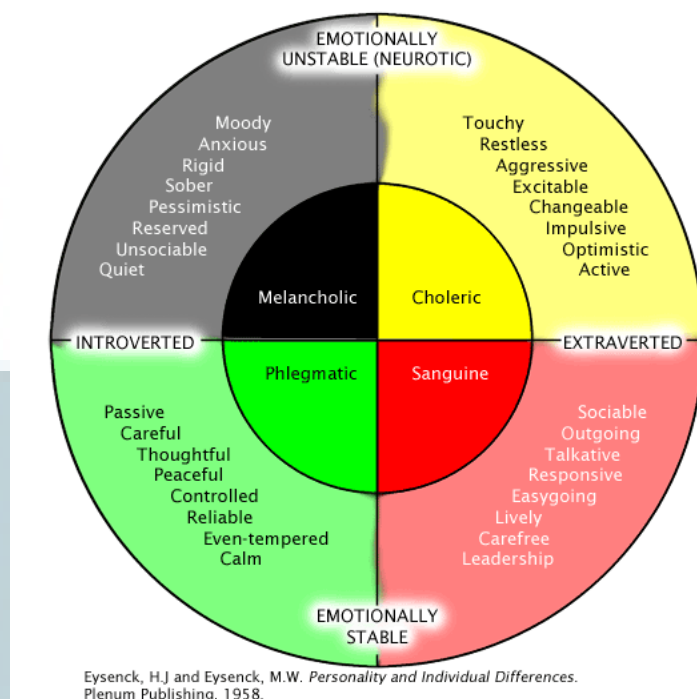
c. Melankolis

Melankolis adalah jenis temperamen yang analitis, suka berkorban, berbakat, perfeksionis, sensitif, dan sangat menikmati seni. Sifatnya cenderung *introvert*, dan karena didominasi oleh perasaan, suasana

hatinya beragam. Melankolis adalah sahabat yang setia, meskipun ia tidak mudah dalam mencari sahabat. Karakter Melankolis adalah karakter yang paling dapat diandalkan karena sifatnya yang perfeksionis dan memiliki analisa yang sangat kuat (LaHaye, 2008, hlm. 19-21). Dari segi fisik, biasanya Melankolis memiliki tubuh yang kurus, leher yang panjang, hidung mancung (Mozaffarpur et al, 2016, hlm. 28), bentuk wajah cenderung *squares*, pipi cekung, bibir tipis, dan mata kecil (Osborn, 2015).

d. Phlegmatis

Phlegmatis adalah jenis temperamen yang tenang dan tidak mudah marah. Berkepribadian dingin, pendiam, malu-malu, menghindari kekerasan, *introvert*, namun tetap mudah bergaul dengan orang lain. Phlegmatis cenderung tidak suka terlibat, namun jika dimotivasi, ia bisa menjadi pribadi yang dapat diandalkan (LaHaye, 2008, hlm. 21-22). Dari segi fisik, biasanya Phlegmatis bertubuh sangat kurus (Mozaffarpur et al, 2016, hlm. 28), bentuk wajah bulat, mata besar, dan hidung pesek (Osborn, 2015).



Gambar 2.1. Bagan Empat Temperamen Manusia

(<https://katerinamichouli.files.wordpress.com/2010/11/personality-and-individual-differences.gif>, n.d.)

2.1.3. Perancangan Tokoh

Character design atau perancangan tokoh menurut Su dan Zhao (2012) adalah pola desain manusia, yang menyerupai manusia, atau makhluk lainnya yang memiliki keunikannya tersendiri, yang digunakan untuk semua jenis media visual. Media-media visual tersebut dapat berupa animasi, komik, *game*, film, iklan, dan lain-lain. Perancangan tokoh terdiri dari beberapa elemen, yaitu: wajah, tubuh, *costumes*, dan *props*. Dalam sebuah rancangan tokoh, terdapat detail baik dari depan, samping, belakang, $\frac{3}{4}$, variasi gerakan dan ekspresi, untuk menjadi panduan untuk menuangkan rancangan tokoh di dalam media visual. Sebuah

rancangan tokoh haruslah unik dan *appealing* agar dapat diingat oleh banyak orang (hlm.12).

1. Hirarki

Menurut Bancroft (2006), hirarki dalam perancangan tokoh adalah tingkat kesederhanaan atau realisme rancangan tokoh berdasarkan peran dan fungsi tokoh di dalam cerita. Hirarki tokoh terbagi menjadi enam, yaitu: *Iconic*, *Simple*, *Broad*, *Comedy Relief*, *Lead Character*, dan *Realistic* (hlm. 18-20). Biasanya dalam sebuah film, terdapat 2-4 hirarki tokoh yang digunakan. Contohnya dalam film Shrek, tokoh Shrek adalah *lead character*, Donkey adalah *comedy relief*, dan Gingerbread Man adalah *iconic* (hlm. 21).

a. *Iconic*

Iconic adalah tokoh yang sangat sederhana, *stylized*, dan tidak terlalu ekspresif. Contoh: Hello Kitty, Mickey Mouse, dll.

b. *Simple*

Simple adalah tokoh yang sangat *stylized*, tapi lebih ekspresif dibanding *iconic*, terutama di *facial features*. Contoh: Sonic The Hedgehog, Fred Flintstone, dll.

c. *Broad*

Broad adalah tokoh yang paling ekspresif dan didesain bukan untuk akting, tetapi *cartoony takes* dan humor. Biasanya tokoh ini memiliki mata dan mulut yang besar. Contoh: Roger Rabbit, dll.

d. *Comedy Relief*

Comedy Relief adalah tokoh yang *less-cartoony* dibandingkan tokoh *Broad*, namun tetap berfungsi memberikan humor melalui akting dan dialog. Contoh: Nemo, Mushu, dll.

e. *Lead Character*

Lead Character adalah tokoh yang menjadi pembawa cerita. Jenis tokoh ini memiliki ekspresi, akting, dan anatomi yang realistis. Tokoh ini harus dapat memiliki kesamaan dengan para penonton, agar dapat memiliki koneksi dengan penonton dalam pembawaan cerita.

f. *Realistic*

Tokoh yang memiliki anatomi realis, namun memiliki *scale* yang lebih pendek dari *photorealism* dan desain yang karikatur. Tokoh *monster* dan *comic-book* biasanya menggunakan hirarki ini.



Gambar 2.2. Perbandingan Hirarki Tokoh
(Tom Bancroft, 2006)

2. Bentuk

Dalam desain, dikenal tiga bentuk dasar, yaitu: *circles* (bulat), *squares* (kotak), dan *triangles* (segitiga). Menurut Tillman (2011), bentuk-bentuk dasar tersebut digunakan di dalam perancangan tokoh untuk memberikan kesan sifat dan fungsi tokoh (hlm. 67).

a. *Circles*

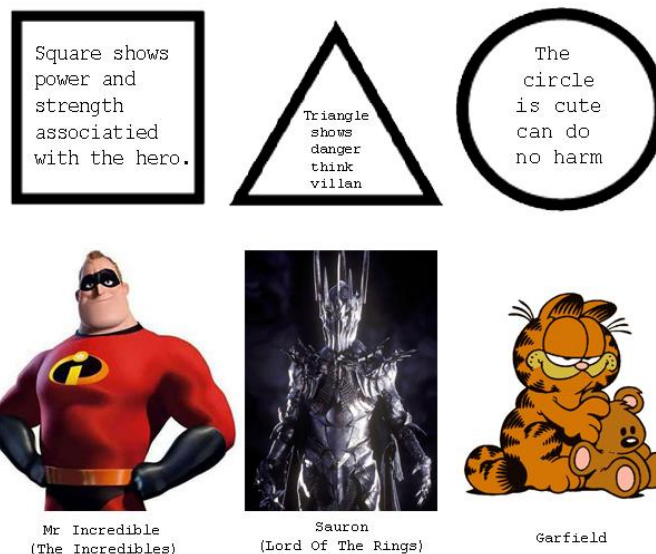
Tokoh yang memiliki bentuk dasar dominan *circles* atau bulat, memiliki kesan nyaman, *childlike*, dan *playfulness* (hlm. 72).

b. *Squares*

Tokoh yang memiliki bentuk dominan *squares* atau kotak, memiliki kesan stabilitas, kuat dan solid (hlm. 68).

c. *Triangles*

Tokoh yang memiliki bentuk dominan *triangles* atau segitiga, biasanya memiliki kesan agresif, *tension*, dan *conflict* (hlm. 70).



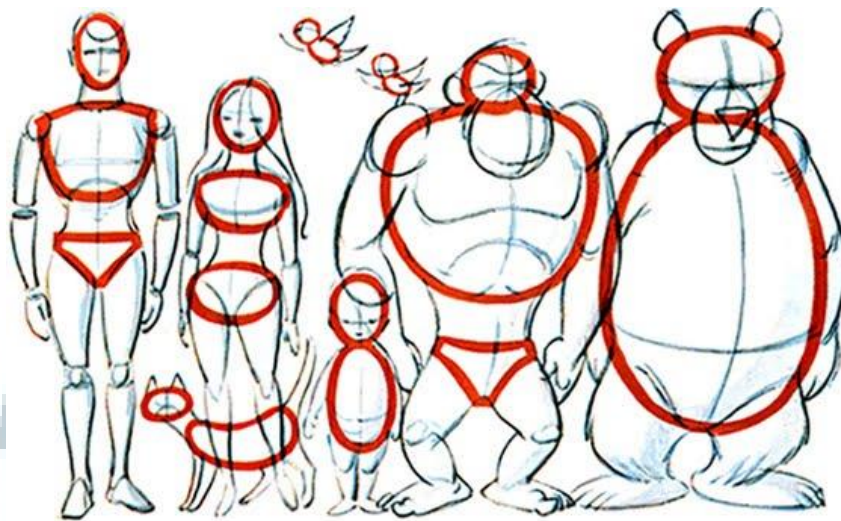
Gambar 2.3. Contoh Tokoh dengan Bentuk Dasarnya

([http://2.bp.blogspot.com/-0--5ykY9Eks/ToJESZ-](http://2.bp.blogspot.com/-0--5ykY9Eks/ToJESZ-ITbI/AAAAAAAAAAvA/ST6DH4b2v_4/s1600/Shapes.jpg)

[ITbI/AAAAAAAAAAvA/ST6DH4b2v_4/s1600/Shapes.jpg](http://2.bp.blogspot.com/-0--5ykY9Eks/ToJESZ-ITbI/AAAAAAAAAAvA/ST6DH4b2v_4/s1600/Shapes.jpg), 2011)

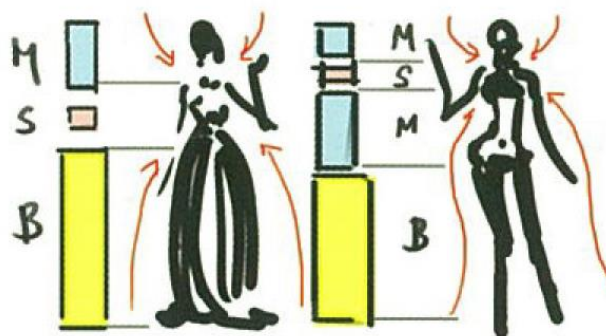
3. Proporsi

Proporsi merupakan gabungan bentuk dasar yang membentuk kerangka awal sebuah tokoh. Menurut Blair (n.d), proporsi adalah elemen terpenting dalam merancang tokoh. Hal tersebut dikarenakan spesifikasi proporsi tertentu dalam rancangan tokoh dapat menentukan jenis tokoh. Misalnya tokoh yang besar dan garang, biasanya memiliki proporsi tubuh kepala kecil, namun memiliki dada, tangan, dan kaki yang besar. Kemudian, tokoh yang imut memiliki proporsi seperti bayi, yaitu kepala besar dan tubuh yang bulat (hlm. 10).



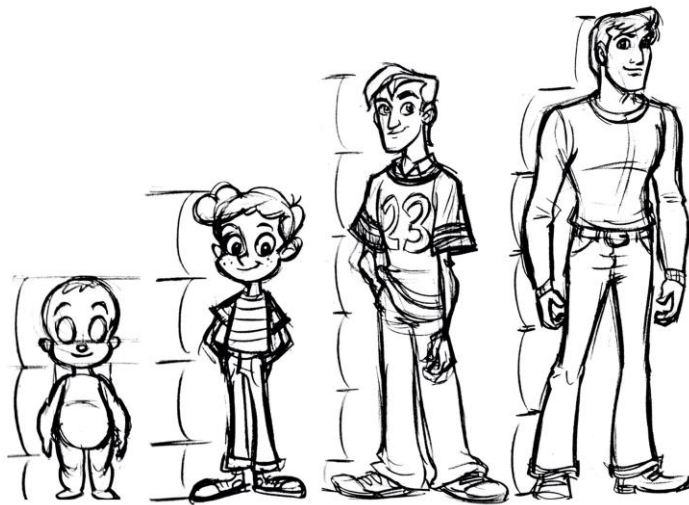
Gambar 2.4. Contoh Proporsi Tokoh
(Blair, n.d)

Proporsi juga dapat mengontrol *eye flow* untuk memberikan arah menuju *visual interest* atau *vocal point* dari tokoh. Variasi bentuk desain proporsi tokoh dibagi dalam kelompok *big*, *medium*, dan *small*, untuk menciptakan *flow* proporsi tubuh yang lebih menarik. Selain itu, variasi bentuk dasar dan perbedaan arah antara bentuk dapat menciptakan *visual tension* karena kontras dan harmoni (Arelleno et al., 2014, hlm. 104).



Gambar 2.5. Contoh Penempatan Proporsi yang Mengatur *Eye Flow*
(Arelleno et al., 2014)

Proporsi juga harus disesuaikan dengan umur tokoh. Perbandingan tinggi proporsi diukur dengan tinggi kepala, misalnya jika tinggi tokoh 5 kepala, maka tinggi keseluruhan tubuhnya ialah 5 kali ukuran kepalanya yang disejajarkan secara vertikal. Setiap kelompok umur memiliki hitungan tinggi kepala yang berbeda-beda, yaitu: bayi memiliki tinggi sekitar 2,5 kepala, anak-anak sekitar 3,5 kepala, remaja sekitar 5 kepala, dan dewasa sekitar 6 kepala. Selain itu, perlu diperhatikan juga jika umur tokoh semakin tua, ukuran matanya akan semakin mengecil, namun kaki, hidung, dan telinga semakin membesar (Bancroft, 2006, hlm. 97-104).



Gambar 2.6. Perbandingan Proporsi Tubuh Berdasarkan Umur
(Tom Bancroft, 2006)

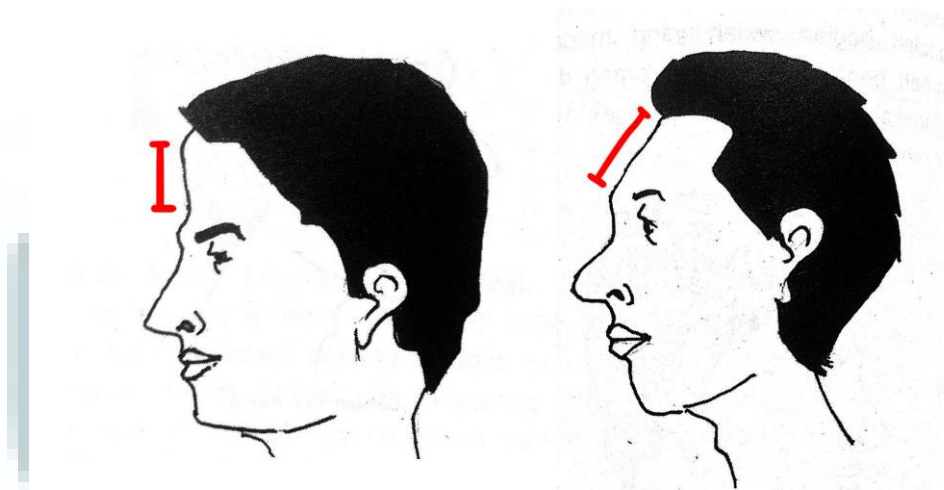
4. **Fisiognomi**

Fisiognomi merupakan gabungan dua kata, yaitu: fisiologi dan anatomi (Amda dan Fitriyani, 2016, hlm. 10). Dalam ilmu fisiognomi, karakteristik seseorang

dapat terefleksikan pada wajahnya. Unsur wajah yang dapat merefleksikan kepribadian seperti mata, alis, mulut, dahi, dsb (hlm. 13). Instrumen ungkapan pembacaan wajah dibagi menjadi tiga bagian, yaitu: ide yang terletak di bagian atas, hati dan perasaan di bagian tengah, dan kemauan di bagian bawah (hlm. 24-25). Berikut unsur-unsur wajah dan karakteristik yang direfleksikan:

1. Dahi

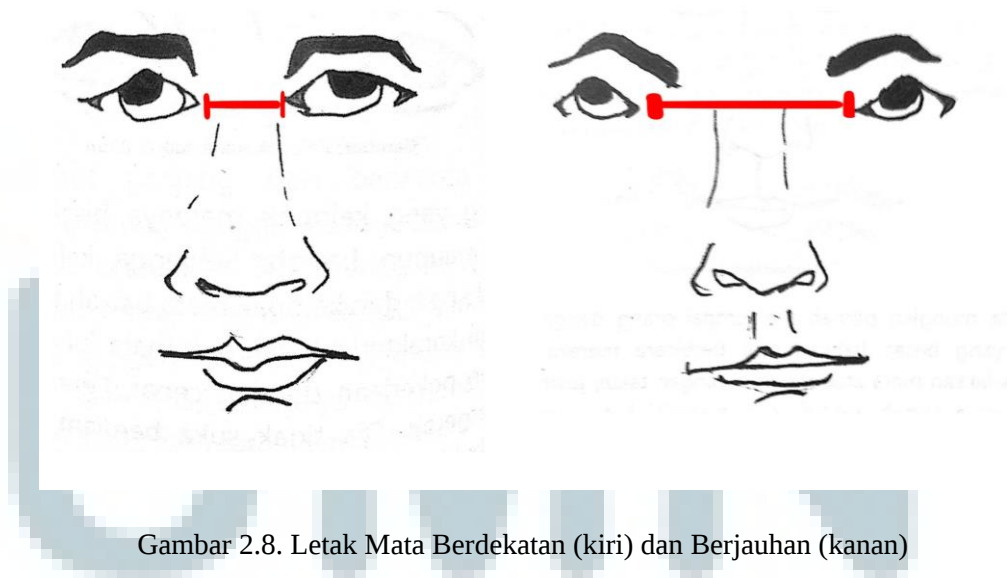
Dari dahi, kepribadian seseorang dapat terefleksikan melalui bentuk kemiringan dahinya. Seseorang berdahi vertikal/tegak adalah orang yang sabar, berhati-hati, tidak suka tergesa-gesa, namun jika tertekan akan mengalami penurunan mental. Sementara itu, seseorang yang berdahi miring adalah orang yang cenderung tidak sabar dan terburu-buru dalam mengambil keputusan, namun tidak mudah tertekan (hlm. 27-28).



Gambar 2.7. Dahi Vertikal (kiri) dan Miring (kanan)
(Amda & Fitriani, 2016)

2. Mata

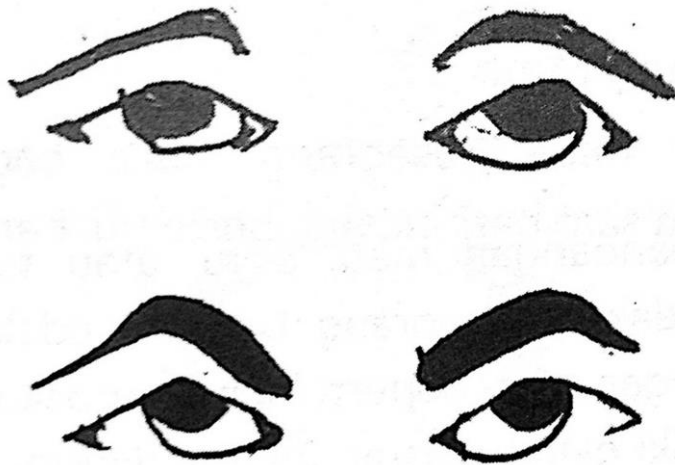
Dari mata, kepribadian seseorang dapat terefleksikan dari letak mata dan ukuran mata. Jika seseorang memiliki letak mata kanan dan kiri saling berdekatan, mereka memiliki kepribadian yang perfeksionis. Sementara itu, seseorang dengan letak mata kanan dan kiri berjauhan, mereka cenderung lebih fleksibel. Selain itu, dari dari ukuran mata, seseorang dengan mata berukuran besar adalah orang yang ramah, lembut, dan santun. Sementara itu, sesorang dengan mata kecil adalah orang yang *profit oriented* dan cenderung licik. Bermata kecil bukan berarti bermata sipit, melainkan memiliki jenis mata yang kecil (hlm. 52-55).



Gambar 2.8. Letak Mata Berdekatan (kiri) dan Berjauhan (kanan)
(Amda & Fitriani, 2016)

3. Alis

Kepribadian seseorang yang terefleksikan dalam alis dapat dilihat dari letak, bentuk, dan ketebalan bulu alis. Seseorang yang memiliki alis tipis adalah kepribadian yang tidak percaya diri dan suka menyendiri, sementara itu seseorang dengan alis tebal adalah orang yang kuat dan suka mendominasi. Kemudian dari letak alis, seseorang yang memiliki alis yang tinggi adalah orang yang memiliki standar yang tinggi dan tidak mudah terpengaruh orang lain. Sementara itu, jika seseorang memiliki letak alis yang rendah, adalah orang yang ramah dan sederhana (hlm. 56-60).

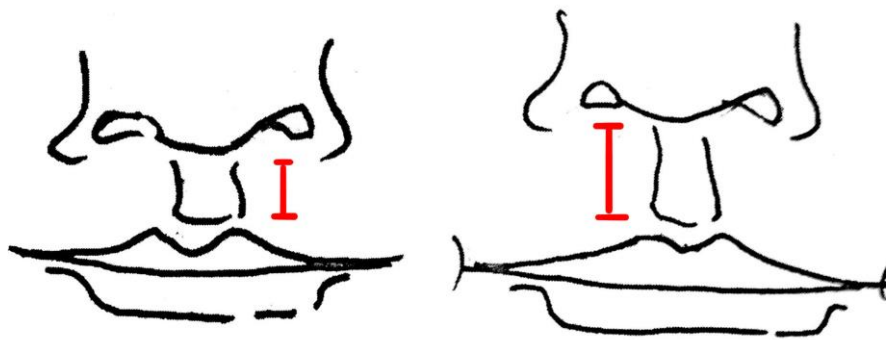


Gambar 2.9. Alis Tipis (atas) dan Tebal (bawah)
(Amda & Fitriani, 2016)

4. Filtrum

Filtrum adalah cekungan yang berada diantara hidung dan mulut, tepat diatas bibir. Seseorang dengan filtrum tinggi adalah orang yang kuat dan antusias dengan pekerjaan, namun tidak memiliki selera

humor dan bernada tinggi. Sementara itu, seseorang dengan filtrum rendah atau pendek adalah orang yang tidak percaya diri dan butuh bimbingan atau arahan dari orang yang lebih paham atau bijak darinya (hlm. 75-76).



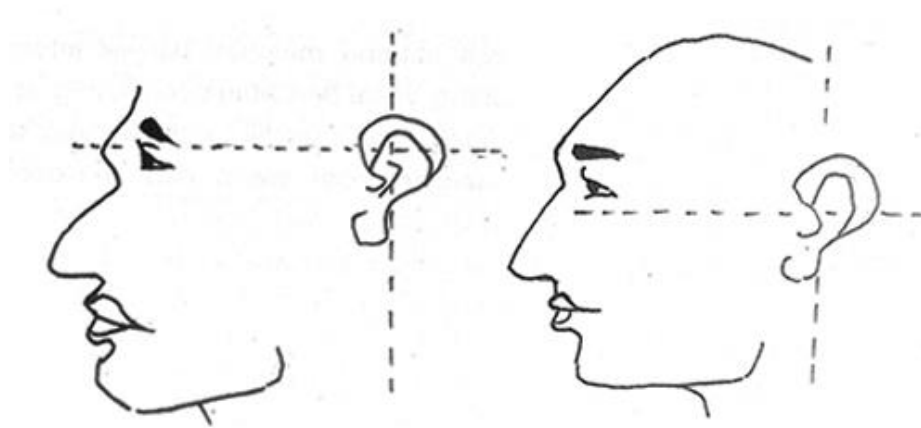
Gambar 2.10. Filtrum Rendah (kiri) dan Tinggi (kanan)
(Amda & Fitriani, 2016)

5. Telinga

Kepribadian seseorang yang terefleksikan dari telinga dapat dilihat dari posisi letak telinganya dibandingkan dengan posisi garis mata.

Seseorang dengan posisi telinga di atas garis mata, memiliki sifat yang tidak percaya diri, namun memiliki kecerdasan di atas rata-rata.

Sementara jika seseorang memiliki posisi telinga di bawah garis mata, memiliki sifat yang gigih dan pantang menyerah (hlm. 100-101).



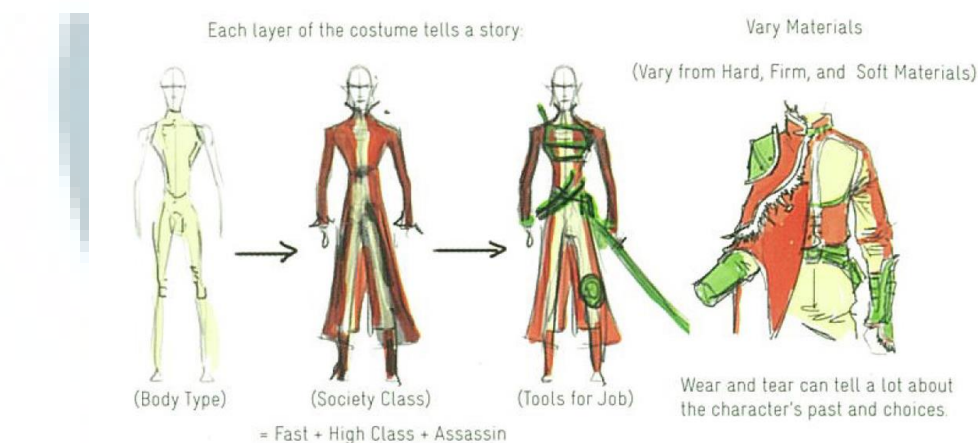
Gambar 2.11. Posisi Telinga di Atas (kiri) dan di Bawah (kanan) Garis Mata
(Amda & Fitriani, 2016)

5. **Kostum**

Kostum tokoh adalah sebuah bentuk *visual storytelling* yang dapat menceritakan sebuah tokoh melalui kostum tanpa menggunakan kata-kata. Dalam mendesain sebuah kostum, perlu memahami cerita dan hubungannya dengan tokoh, melalui bentuk, *value*, warna, kontras, tekstur, dan lain-lain. Secara visual, sebuah kostum harus sesuai dengan cerita dan dapat menampilkan personalisasi tokoh. Secara fungsi, desain harus sesuai dengan tubuh pengguna, serta memungkinkannya untuk bergerak senyaman mungkin.

Pakaian dan material dalam kostum dapat menunjukkan beberapa hal pembentuk tokoh, seperti: personalisasi, waktu, tempat di dalam cerita, pekerjaan, dan status sosial. Contohnya, dari personalisasi, jika tokoh adalah seorang wanita yang *outgoing*, maka pakaian yang mendukung personalisasinya adalah *short outfits* dan warna cerah. Kemudian, dari segi waktu dalam cerita, material perlu

disesuaikan teknologi yang ada di dalam waktu cerita tersebut seperti apa. Lalu, dari segi tempat, harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan serta suasana sosial. Kemudian, dari pekerjaan, perlu disesuaikan apakah tokoh dari *high class* atau *low class*, pekerjaannya seorang petarung atau raja, dsb, yang bisa ditunjukkan dari properti yang dikenakannya maupun seberapa banyak *layer* pakaian dan variasi material yang ada.

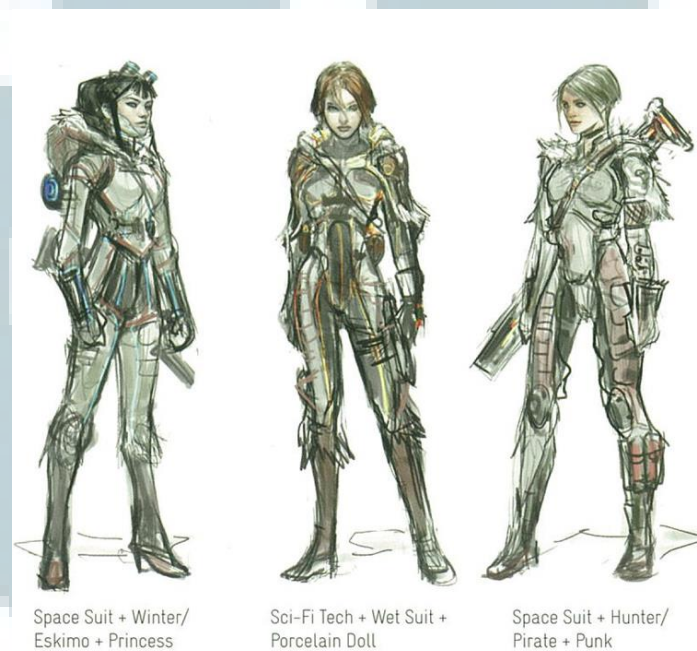


Gambar 2.12. Contoh Penggunaan *Layer* Pakaian dalam *Costume Design*.

(Arelleno et al., 2014)

Selain itu, tokoh yang menarik harus memiliki beberapa *layer theme* bentuk visual. *Layer* pertama, menunjukkan *archetype* dan peran. Lalu *layer* kedua, menunjukkan *visual methapor* mewakili personalisasi. Kemudian, *layer* ketiga adalah elemen bertolak belakang dari *layer* sebelumnya, untuk menciptakan *unexpected twist* dalam desain. Contoh variasi *layer theme* tersebut misalnya *layer* pertama adalah *space-suit*, kemudian dikombinasikan dengan gaya

hunter/pirate, dan terakhir dikombinasikan dengan gaya yang berbeda jauh dari sebelumnya, yaitu *punk*. Dengan demikian, kombinasi dan variasi setiap elemen sangatlah penting untuk menciptakan tokoh yang unik (Arelleno et al., 2014, hlm. 91, 101, 106).



Gambar 2.13. Contoh Penggunaan Variasi *Layer Theme* dalam Tokoh
(Arelleno et al., 2014)

2.3. Suku Dayak Ngaju

Dayak adalah istilah umum yang digunakan untuk menyebut suku asli penghuni pulau Kalimantan. Menurut Riwut (2003), istilah Dayak awalnya digunakan untuk menyebut penduduk *non-islam* yang berada di pedalaman Kalimantan dan memiliki arti ‘orang gunung’, dikarenakan sebagian besar orang Dayak tinggal di udik-udik sungai yang tanahnya bergunung-gunung. Asal usul suku Dayak berasal

dari perpindahan bangsa Melayu golongan pertama ke Indonesia dari daerah Yunan, yang disebut sebagai Proto Melayu atau Melayu tua. Awalnya mereka mendiami wilayah pantai, namun setelah kedatangan bangsa Melayu muda atau Deutro Melayu, mereka terdesak ke pedalaman. Suku Dayak terdiri dari tujuh suku besar. Ketujuh suku besar tersebut terbagi menjadi 18 suku kecil, yang terdiri dari 405 suku kekeluargaan. Tujuh suku besar tersebut adalah: Dayak Ngaju, Dayak Apu Kayan, Dayak Iban/Laut, Dayak Klemantan/Darat, Dayak Murut, Dayak Punan, dan Dayak Ot Danum (hlm. 50-55).

Suku Dayak Ngaju adalah suku Dayak yang mendiami daerah aliran Sungai Kapuas, Katingan, dan Kayahan, yang terdapat di Kalimantan Tengah dan Kalimantan Selatan, dan beberapa di Banjarmasin, Kalimantan Barat. Istilah 'Ngaju' sendiri memiliki arti 'udik'. Suku Dayak Ngaju terbagi menjadi 4 suku kecil, yang keempatnya terbagi lagi menjadi total 90 suku kekeluargaan. Keempat suku kecil itu adalah: Dayak Ngaju yang terdiri dari 53 suku kekeluargaan, Dayak Ma'anyan yang terdiri dari 8 suku kekeluargaan, Dayak Dusun yang terdiri dari 8 suku kekeluargaan, dan Dayak Lawangan yang terdiri dari 21 suku kekeluargaan (hlm. 81).

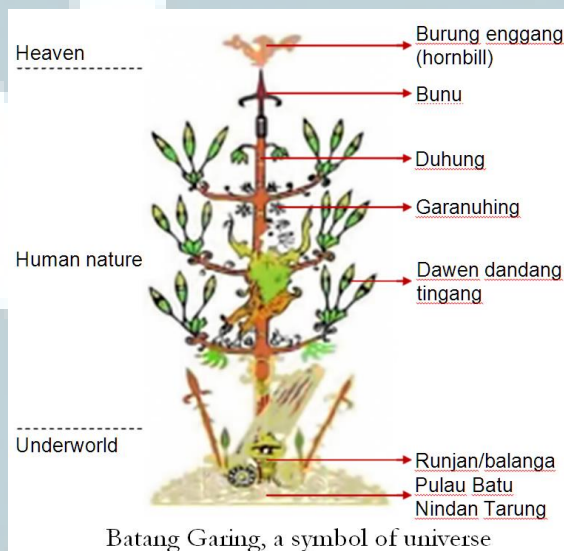
2.1.1. Kepercayaan Kaharingan

Kaharingan adalah keyakinan atau kepercayaan asli suku Dayak. Kaharingan berasal dari kata *haring*, yang berarti hidup. Dalam Kaharingan, dipercaya bahwa *Ranying Hatalla* yang menciptakan manusia dan yang mengatur segalanya menuju jalan kesempurnaan kehidupan yang kekal dan abadi. *Ranying* memiliki

arti Maha Tunggal dan *Hatalla* memiliki arti Maha Pencipta (Riwut, 2003, 454-455).

1. Kosmologi

Kaharingan mengenal sistem kosmologi yang disebut *Batang Garing* (Pohon Kehidupan). Secara umum, *Batang Garing* dipahami sebagai simbol tingkatan alam yang terbagi menjadi tiga, yaitu: Alam Atas, *Pantai Danum Kalunen* (Bumi), dan Alam Bawah (Riwut, 2003, 456, 466). Manusia tercipta karena perkeltahian dua ekor Burung Enggang, jantan dan betina di Batang Garing. Serpihan dari Batang Garing yang berserakan karena perkeltahian tersebut, memunculkan berbagai kehidupan, termasuk manusia laki-laki dan perempuan (Paembonan, 1993, hlm. 123).



Gambar 2.14. Konsep Dunia Batang Garing

(<https://atlantisjavasea.files.wordpress.com/2015/09/batang-garing.png>, 2015)

Menurut Oppenheimer (2010), konsep *Batang Garing* adalah salah satu konsep tiga serangkai burung, ular, dan pohon kehidupan, yang banyak tersebar di Asia Tenggara, dimana burung menjadi lambang dari langit (Bapak Angkasa) dan ular menjadi lambang dari Bumi (Ibu Pertiwi). Konsep ini terlihat di ukiran-ukiran kayu dan batu, wayang, batik, lukisan, dan motif *Batang Garing* khas suku Dayak Ngaju, Kenyah, dan Kayan (hlm. 427, 477, 479, 506, 665).

2. Hewan Sakral

Hewan-hewan yang dianggap sakral dalam Kaharingan (Riwut, 2003, hlm. 184):

1. Burung Enggang/Tinggang (*Buceros rhinoceros*)

Burung Enggang adalah burung yang paling dikeramatkan oleh suku Dayak dan merupakan simbol langit Alam Atas atau Bapak Angkasa (Oppenheimer, 2010, hlm. 427, 477, 479, 506, 665). Burung Enggang menjadi simbol pemimpin yang ideal bagi suku Dayak. Sayap tebal menyimbolkan pemimpin yang melindungi rakyat, ekor panjang tanda kemakmuran rakyat, dan suara yang keras menyimbolkan perintah pemimpin yang selalu didengar.

Paruh burung enggang digunakan sebagai lambang pemimpin perang, sehingga pemimpin-pemimpin suku mengenakan hiasan kepala yang terdapat paruh burung enggang. Paruh burung enggang diambil dari burung enggang yang sudah mati karena orang Dayak sangat mengeramatkannya. Bulu ekor burung enggang memiliki

warna hitam putih dan digunakan dalam pakaian adat untuk upacara dan tari-tarian (1001 Indonesia, 2016).



Gambar 2.15. Burung Enggang atau Tinggang

(<http://gosocio.co.id/wp-content/uploads/2015/04/si-cantik-enggang-dan-hidupnya-yang-terancam-punah1.jpg>, 2015)

2. Kerbau

Kerbau adalah hewan yang biasa digunakan untuk hewan korban karena dalam kisah penciptaan dunia, perkawinan *Serupui Petah Matei* dengan saudara kandungnya adalah tindakan salah sehingga melahirkan anak berupa kerbau. Kerbau-kerbau dijadikan hewan korban dengan maksud agar menstabilkan kembali alam dari pengaruh buruk dari perkawinan yang salah tadi.

3. Binatang korban lainnya.

2.1.2. Bentuk Tubuh, Sifat, dan Sikap

Menurut Riwut (2003), suku Dayak termasuk dalam golongan Proto Melayu atau Melayu Tua (hlm. 51) yang pada umumnya berbadan tegap, berukuran sedang, tidak terlalu besar dan kecil. Rambut berwarna hitam, ada yang lurus dan keriting. Warna kulit putih bersih dan bermata sipit (hlm. 82). Berdasarkan bentuk kepala, antropolog bernama Kohlbrugge membagi suku Dayak menjadi dua, yaitu: Suku Dayak berkepala panjang (*dolichocephall*) yang mendiami sepanjang sungai Kapuas, dan Suku Dayak berkepala bulat (*brachyoephaall*) yang mendiami anak sungai dari Kapuas (hlm. 52).



Gambar 2.16. Orang-orang Dayak Ngaju

([https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/b0/58/d9/b058d9571efce96289af6d2a89107a57.jpg)

[ak0.pinimg.com/564x/b0/58/d9/b058d9571efce96289af6d2a89107a57.jpg](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/b0/58/d9/b058d9571efce96289af6d2a89107a57.jpg), n.d.)

Orang Dayak memiliki sifat ksatria, pemberani, dan pantang menyerah dalam semboyan hidup *Isen Mulang*. Sikap tersebut terbentuk karena tuntutan hidup menghadapi ketegasan alam. Orang Dayak sadar bahwa mereka tidak akan dapat menaklukkan alam, sehingga mereka mengamati, menghayati, dan bersahabat dengan alam. Pengalaman bahwa alam sulit diduga, membuat orang Dayak selalu waspada terhadap apapun dan tidak basa-basi, sehingga terkadang terkesan bertindak dahulu baru berpikir, namun berani mengambil resiko (hlm. 83).

Sikap orang Dayak, terhadap pemimpin yang telah diakui, sangat taat dan setia. Menurut Luardini, Ewen, dan Karing (n.d.), ada empat karakteristik yang harus dipenuhi jika seorang ingin menjadi pemimpin yang mendapatkan pengakuan penduduk: memiliki kekuatan melebihi manusia lainnya, fisik dan mental yang sehat, menaati agama/kepercayaan, dan memiliki kemampuan yang baik (hlm. 8). Dalam lingkungan masyarakat sendiri, mereka hidup saling tolong menolong. Terhadap orang asing, orang Dayak tidak dapat langsung percaya, namun jika sudah mendapat kepercayaan, mereka sangat terbuka dan bersahabat (Riwut, 2003, hlm. 84-85).

2.1.3. Kemampuan Spiritual

Menurut Riwut (2003), orang Dayak memiliki kemampuan spiritual, baik digunakan dalam pertarungan, guna-guna, dan berkomunikasi dengan roh (hlm. 301-304):

1. *Ingupang Dewa* atau *kesarungan* (kesurupan), merupakan kemampuan yang dimiliki oleh orang-orang tertentu, yang tubuhnya

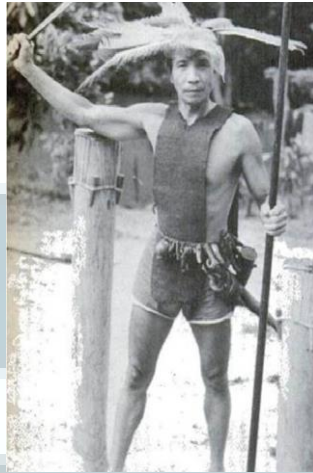
dapat dirasuki oleh makhluk gaib. Seseorang yang *ingupang dewa*, akan menjadi mediator bagi makhluk gaib tersebut. Makhluk gaib tersebut dapat sengaja dipanggil atau masuk dengan sendirinya.

2. *Bahutai*, *Hanjaliwan*, dan *Kangkamiak*, merupakan siluman yang dapat bersahabat dengan manusia. *Bahutai* berwujud seperti anjing besar, *Hanjaliwan* berwujud seperti ular berbisa, dan *Kangkamiak* berwujud seperti burung. dapat bersahabat dengan manusia dan melindunginya. Para siluman tersebut jika sudah bersahabat dengan manusia, akan melindungi dan melakukan perintah apapun. *Bahutai* dan *Kangkamiak* harus diberi sesajen diwaktu tertentu yang sudah ditentukan.

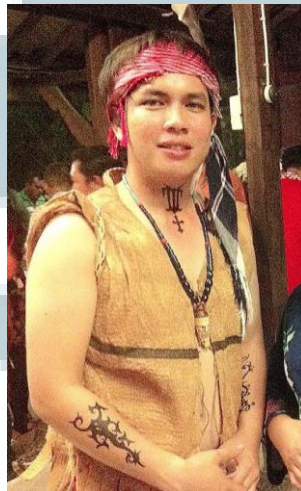
2.1.4. Pakaian Adat

Pakaian adat Dayak Ngaju terdiri dari ikat kepala berhiaskan bulu burung enggang, rompi, dan kain yang menutupi bagian bawah badan hingga lutut, dilengkapi aksesoris kalung, gelang, dan *mandau* di pinggang (Huma Betang, 2014). Bahan dasar pakaian tradisional suku Dayak Ngaju terbuat dari bahan dasar kulit kayu yang disebut *kulit nyamu*, yang dibuat dengan cara kulit kayu dari pohon yang keras ditempa dengan pemukul semacam kayu hingga lemas seperti kain (Yuananto, 2008, hlm. 38). Jaman dahulu ada yang menggunakan bahan dasar pakaian dari kulit hewan, seperti macan dahan, masih lengkap dengan ekornya, sehingga dahulu orang Dayak dianggap memiliki ekor. Bagian atau jenis pakaian tradisional atau adat suku Dayak Ngaju, terdiri dari (Riwut, 2003, hlm. 153-154):

1. Baju Kalambi Barun Rakawan, yaitu jenis pakaian untuk upacara adat, seperti *tiwah*.
2. Salingat Sangkurat Benang Ranggam Malahui, yaitu jenis pakaian untuk upacara adat, seperti *tiwah*.
3. Ewah, yaitu semacam cawat yang digunakan untuk celana.
4. Ewah Nyamo, yaitu Ewah yang dikenakan dalam upacara adat dan berwarna kuning.
5. Sakarut/Sangkarut, yaitu semacam rompi tanpa hiasan yang digunakan untuk perang. Selain untuk perang, digunakan juga untuk baju kebesaran.
6. Sampah Ukong, yaitu jenis pakaian yang terbuat dari bahan *kajang ukong*.
7. Sampah Angang, yaitu sejenis topi pisur waktu *menawur*.
8. Lawung Sansulai Dare Nucung Dandang Tinggang, yaitu sejenis ikat kepala yang digunakan saat upacara adat seperti *tiwah*.
9. Upak Nyamu, baju dari *kulit nyamu* yang dibentuk menjadi rompi atau baju tanpa lengan (Folks of Dayak, 2014).
10. *Salatup hatue*, ikat kepala untuk pria, dan *salatup bawi*, ikat kepala untuk wanita (Yuananto, 2008, hlm. 38).



Gambar 2.17. Contoh Upak Nyamu Tanpa Lengan
(<https://folksofdayak.files.wordpress.com/2014/02/slide1.jpg>, 2014)



Gambar 2.18. Contoh Upak Nyamu Berbentuk Rompi
(<https://folksofdayak.files.wordpress.com/2014/02/baju-nyamu.jpg>, 2014)

Busana-busana tersebut berwarna cokelat muda, warna asli kayu, dan tidak diberi hiasan ataupun diwarnai. Aksesoris yang dikenakan adalah giwang/anting, kalung, dan gelang, yang terbuat dari biji-bijian, kulit kerang, dan gigi atau taring hewan (Yuananto, 2008, hlm. 38). Bulu burung keramat suku Dayak, burung

enggang, digunakan juga untuk aksesoris mereka, yang dipasang pada *mandau*, ikat kepala, dan aksesoris tarian adat (Riwut, 2003, hlm. 155).

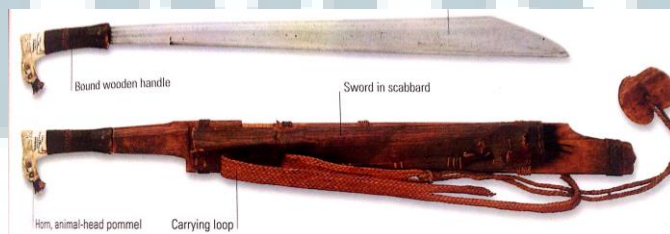
Pada perkembangannya, pakaian tradisional suku Dayak sepenuhnya terbuat dari kain tenun halus serat kapas atau sutera. Selain itu, corak hias juga ditambahkan dengan pewarna dan memiliki bentuk yang menggambarkan flora atau fauna disekitar mereka (Yuananto, 2008, hlm. 38).

2.1.5. Peralatan Perang dan Berburu

Suku Dayak memiliki peralatan dan senjata tradisional untuk berperang dan berburu. Senjata perang atau berburu tradisional yang digunakan oleh suku Dayak, antara lain (Riwut, 2003, hlm. 140-148):

1. *Mandau*

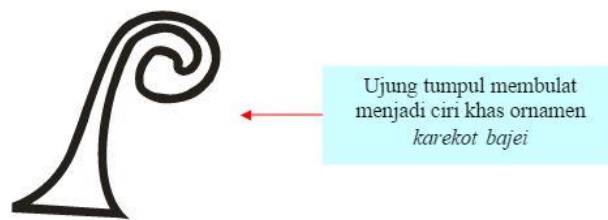
Mandau adalah senjata suku Dayak dan pusaka turun temurun yang dianggap keramat. *Mandau* juga digunakan sebagai alat untuk memotong dan menebas tumbuh-tumbuhan dan benda-benda lainnya. *Mandau* diikatkan pada pinggang mereka karena sebagian besar kehidupan mereka menggunakan *mandau*.



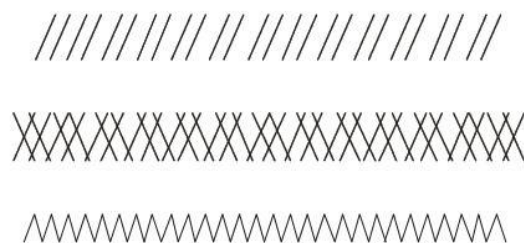
Gambar 2.19. Contoh *Mandau* Beserta Kelengkapannya
(Harvey J. Withers, 2011)

Mandau dipercaya memiliki kekuatan spiritual yang mampu melindungi diri penggunanya dari serangan atau maksud jahat lawan. Selain itu, *mandau* juga diyakini dilindungi oleh seorang perempuan, yang apabila pemilik *mandau* bermimpi dijumpai perempuan, menandakan suatu rejeki.

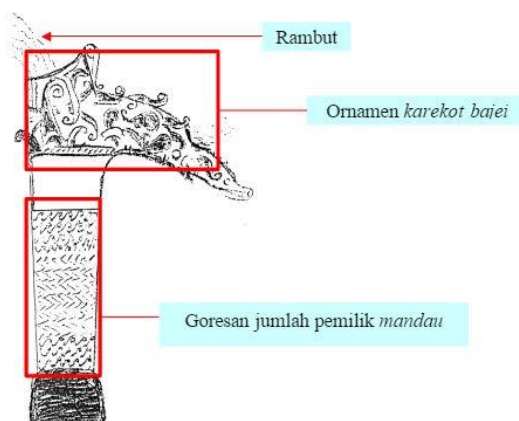
Mandau sangat kuat dan lentur, terbuat dari batu gunung yang mengandung besi yang diproses dengan sedemikian rupa. Ujung *mandau*, disebut *pulang mandau* atau *hulu mandau*, diberi ukiran dan terbuat dari logam (emas, perak, atau tembaga), tanduk hewan (tanduk putih rusa putih atau tanduk hitam kerbau), atau kayu *kayamihing*, yang dibuat dari batang kayu yang direndam dalam tanah lumpur di pantai. Ukiran yang berada di *pulang mandau* adalah motif *Karekot Bajei*, yaitu ornamen berbentuk spiral berujung tumpul yang menggambarkan tanaman pakis dan menyimbolkan hubungan antar generasi dan roh yang berada di *mandau* karena *mandau* diwariskan turun-temurun. Selain itu juga terdapat garis pada gagang *mandau* yang menjadi jumlah generasi yang mewarisi *mandau* tersebut (Darma, 2003, hlm. 109-112). Dibagian ujung *pulang mandau* diberi bulu binatang atau rambut manusia yang sudah menjadi korban dari *mandau* tersebut, yang direkatkan dengan getah kayu *sambun*, kemudian diikat lagi dengan *jangang* atau rotan.



Gambar 2.20. Motif *Karekot Bajei*
(Yuda Darma, 2003)



Gambar 2.21. Contoh Goresan Jumlah Generasi Pemilik *Mandau*
(Yuda Darma, 2003)



Gambar 2.22. Peletakan Motif pada *Mandau*
(Yuda Darma, 2003)

Sarung *mandau* disebut *Kupang Mandau*, yang dibuat dari batang pohon kayu bawang atau garunggung tua. Bagian ujung *kupang mandau* tempat masuknya mata *mandau* dilapisi tanduk rusa. *Kumpang mandau* juga diberi tiga ikatan yang terbuat dari anyaman rotan. Jika terdapat empat ikatan, maka *mandau* tersebut milik *pangkalima* atau panglima perang. Ukiran pada *kupang mandau* yang paling populer adalah *Rambunan Tambun*.

Kupang mandau diberi tali yang terbuat dari anyaman rotan, yang diikatkan di pinggang kiri, dengan arah *kupang mandau* ke depan dan mata *mandau* ke arah atas. Tali *kumpang* juga berfungsi selain untuk mengikat *mandau*, juga untuk mengikat *penyang* atau taring binatang dan benda-benda kecil bertuah sebagai jimat.

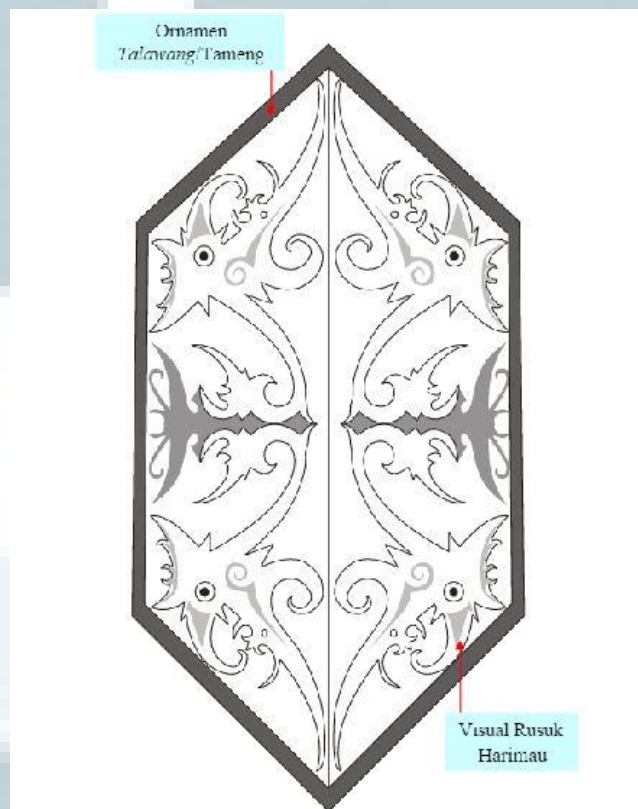
Pada bagian depan *kumpang*, dibuat sarung kecil untuk menyimpan *langgeng puai*, yaitu sejenis pisau kecil pelengkap *mandau*. *Langgeng puai* memiliki tangkai sepanjang 20cm dan mata pisau lebih kecil dari tangkainya. Memiliki fungsi untuk menghaluskan benda seperti rotan, mengeluarkan duri yang terinjak telapak kaki, dll. Sarung atau *kumpang langgeng* melekat pada *kumpang mandau*.

2. *Telawang*

Telawang adalah perisai untuk melindungi diri dari serangan lawan. Terbuat dari kayu liat dan berbentuk persegi enam. *Telawang* tidak mudah pecah, ringan, dan memiliki ukuran panjang sekitar 1-2 meter dengan lebar sekitar 30-50cm yang ujungnya mengecil. Biasanya

bagian depan diberi ukiran sesuai selera pemiliknya dan terdapat pegangan di dalamnya.

Motif yang berada pada *telawang* adalah motif *haramaung*, yaitu motif visualisasi dari harimau. Motif ini biasanya diukir langsung pada *telawang* dan jika diberi warna menggunakan pewarna alami. Ornamen *haramaung* merupakan bentukan dari tulang rusuk dan tulang punggung harimau secara simetris (Darma, 2003, hlm. 91-92).



Gambar 2.23. *Telawang* dan Motif *Haramaung*
(Yuda Darma, 2003)

3. *Sipet* atau *sumpitan*

Sipet atau *sumpitan* adalah salah satu senjata utama suku Dayak. Berbentuk bulat panjang dan memiliki ukuran 1,5-2 meter dengan diameter 2-3 cm. Pada ujung *sipet* dibuat sasaran bidik berupa patok kecil berbentuk wajik dengan ukuran 3-5 cm. Bagian tengah *sipet* berlubang, harus lurus dan licin, dengan diameter $\frac{1}{4}$ hingga $\frac{3}{4}$ cm. Lubang *sipet* bagian bawah terkadang lebih besar dari atasnya, tetapi terkadang sama. Guna lubang tersebut adalah untuk memasukan anak *sumpitan* atau *damek*. Bagian atas *sipet*, tepat di depan sasaran bidik, dipasang tombak atau *sangkoh* yang terbuat dari batu gunung dan diikat dengan anyaman rotan.

Sipet terbuat dari kayu tampang, ulin/*tabalien*, *lanan*, *berangbungan*, *plepek*, atau resak, dan *tamiang* atau *lamiang*, yaitu bambu kecil beruas panjang yang keras dan beracun.

Cara menggunakan *sipet*, ialah memasukkan *damek* atau anak *sumpitan* ke dalam lubang bawah *sipet*, lalu dengan menggunakan sasaran bidik, ditiup ke arah sasan yang dituju. Kekuatan terbang *damek* dapat mencapai radius 2 meter.



Gambar 2.24. *Sumpitan*

([http://1.bp.blogspot.com/-](http://1.bp.blogspot.com/-cW1PFbMWOZs/VVHtwzwFjRI/AAAAAAAAA4/0_L0kiOtlc0/s1600/sumpitan.jpg)

[cW1PFbMWOZs/VVHtwzwFjRI/AAAAAAAAA4/0_L0kiOtlc0/s1600/sumpitan.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-cW1PFbMWOZs/VVHtwzwFjRI/AAAAAAAAA4/0_L0kiOtlc0/s1600/sumpitan.jpg), 2015)



Gambar 2.25. Cara Menggunakan *Sipet* atau *Sumpitan*

([http://1.bp.blogspot.com/-](http://1.bp.blogspot.com/-vD4BUcti8Yc/TtN7YRuuTSI/AAAAAAAAABM/o439PCdfwSI/s1600/New+Picture+%25281%2529.png)

[vD4BUcti8Yc/TtN7YRuuTSI/AAAAAAAAABM/o439PCdfwSI/s1600/New+Picture+%25281%2529.png](http://1.bp.blogspot.com/-vD4BUcti8Yc/TtN7YRuuTSI/AAAAAAAAABM/o439PCdfwSI/s1600/New+Picture+%25281%2529.png), 2011)

4. *Damek*

Damek adalah anak *sumpitan*. Terbuat dari dahan pohon *bendang* atau *bamban* yang dikeringkan. Bentuk dan ukuran bermacam-macam sekitar 15 cm. Lima sentimeter di ujung *damek* dibuat celah atau direkat, dengan tujuan jika sudah mengenai sasaran tidak mudah dilepas atau patah. *Damek* dapat diberi racun yang disebut *ipu* untuk menyerang lawan dan tidak diberi racun untuk berburu. Ujung *damek* dapat diberi kaitan pancing yang disebut *ahau/lajau* untuk berburu burung. Ujung belakang *damek* diberi kayu sepanjang 2cm dengan diameter setengah sentimeter di depan dan $\frac{3}{4}$ cm di belakang untuk menstabilkan terbangnya *damek*.

5. *Ipu*

Ipu adalah racun yang digunakan untuk *damek*. Racun *ipu* dibuat dari getah tumbuh-tumbuhan, seperti getah pohon kayu *siren/upas*, *ipu/ipuh*, yang dicampur dengan getah *tuba*, batang ara, dan lombok. Bahan yang sudah terkumpul dimasak hingga kental dan diberi pewarna berwarna hitam, putih, kuning, atau merah dari tumbuhan. Agar racun bisa lebih mematikan, ditambah bisa dari ular, kalajengking, dan serum manusia yang telah meninggal lama.

6. *Telep*

Telep adalah tempat untuk menyimpan *damek*. Dibuat dari seruas bambu dan atasnya diberi tutup dari tempurung kelapa. Telinga *telep* dibuat dari kuningan atau kayu. Sebuah *telep* dapat menyimpan 50-

100 batang *damek*, dan dikaitkan pada tali *mandau* pada bagian depan atau sebelah kiri pinggang.



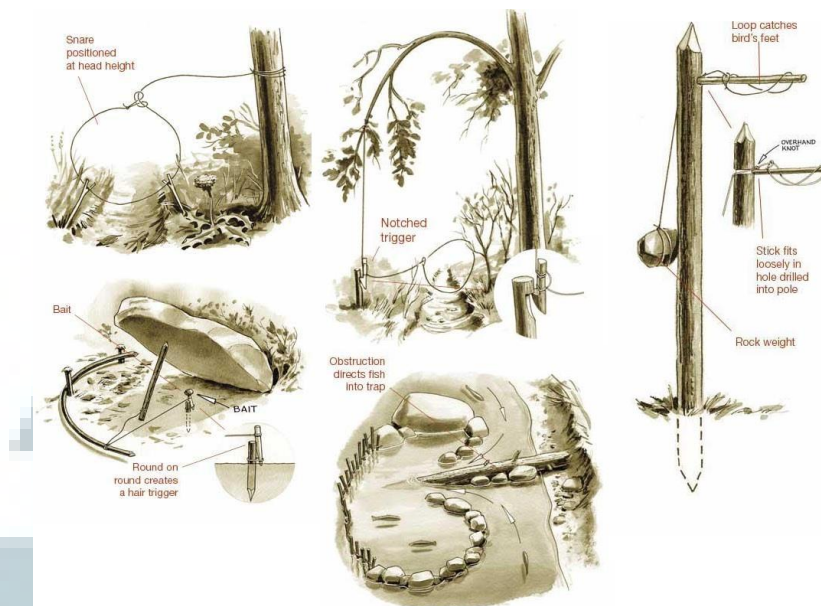
Gambar 2.26. *Damek* (Anak Sumpitan) dan *Telep*
(http://assets.kidnesia.com/media_kidnesia/embed/641413-1-anak-sumpit.jpg, 2015)

7. *Lunju*

Lunju adalah tombak yang merupakan peralatan berburu yang dapat digunakan untuk perang juga. *Lunju* bertangkai panjang dengan ukuran 2 meter, mata tombak yang terbuat dari besi mantikei diikat pada ujung *lunju* dengan rotan yang dianyam. Selain untuk berperang dan berburu, *lunju* juga digunakan untuk pelengkap persyaratan upacara. *Lunju-lunju* tertentu dipercaya bertuah dan ada penunggunya.

8. *Jarat*

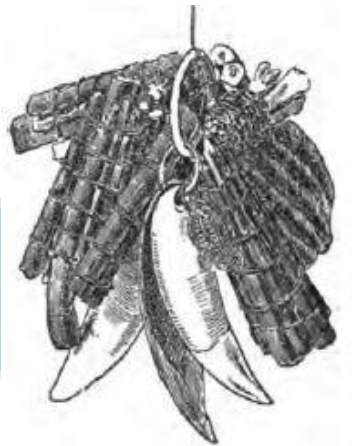
Jarat atau jerat adalah salah satu cara menangkap binatang buruan atau menjerat lawan.



Gambar 2.27. Berbagai macam Jarat atau Jerat
(<http://yearzerosurvival.com/wp-content/uploads/2013/07/Its-a-Trap.jpg>, 2013)

9. *Penyang/Penyong*

Penyang adalah sejenis jimat yang diwariskan turun temurun. Terbuat dari kayu, batu, botol kecil yang tertutup rapat, dan taring binatang, yang dikalungkan pada leher pemilik atau bergelantungan pada sarung *mandau*. *Penyang* dipercaya dapat memberi semangat dalam berperang, penolak bala dan racun, menghindari gangguan makhluk halus, dan menyembuhkan penyakit. *Penyang* tidak boleh dilangkahi oleh siapapun karena dianggap dapat mengurangi khasiatnya dan dianggap sebagai lambang keberanian.



Gambar 2.28. *Penyang*
(Henry Ling Roth, 1896)

2.1.6. Kesenian Dayak Ngaju

Menurut Riwut (2003), masyarakat Dayak Ngaju memiliki berbagai jenis kesenian, antara lain: seni suara, seni musik, seni tari, seni pahat, seni anyam, seni lukis, seni topeng, dan seni tato (hlm. 346-392).

Dalam seni topeng, dikenal sebagai *Sababuka*, terdapat topeng yang disebut *Habukung* atau *Bukung* (“Borneo News”, 2014), yang digunakan pada Tari Topeng *Bukung*. Tari Topeng *Bukung* adalah tarian yang biasanya ditampilkan saat upacara *Tiwah*, menggambarkan sekelompok makhluk halus yang menyerupai manusia, binatang, dan tumbuhan. Kelompok makhluk halus yang berjumlah 10 orang, yang diwakili penari, bertugas mengantarkan arwah manusia yang sudah meninggal ke alam baka. Tokoh-tokoh dalam tarian ini ada 3 jenis yang disimbolkan melalui topeng-topeng yang dikenakan, yaitu: *Bukung Tuan* yang menyerupai manusia, *Bukung Metu* yang menyerupai binatang di

udara, laut, dan air, dan *Bukung Bungkus* yang menyerupai tumbuhan sehingga tubuh dibungkus dedaunan seperti daun pisang (“BeritaSatu.com”, 2012).



Gambar 2.29. Berbagai Variasi Topeng *Bukung*
(Dokumentasi Pribadi, 2017)

Kemudian, dalam kesenian tato, terdapat makna khusus, yaitu:

1. Ketika manusia sudah meninggal dan telah berhasil dihantar melalui upacara *tiwah*, maka jiwanya yang telah mencapai *Lewu Liau* atau surga, akan bersinar kemilau, dikarenakan tato miliknya selama di dunia berubah menjadi emas berkilauan.
2. Bukti sebagai orang Dayak, karena dalam kisah penciptaan, semua keturunan *Antang Bajela Bulau* dan *Tunggal Garing Janjahunan* memiliki tato.

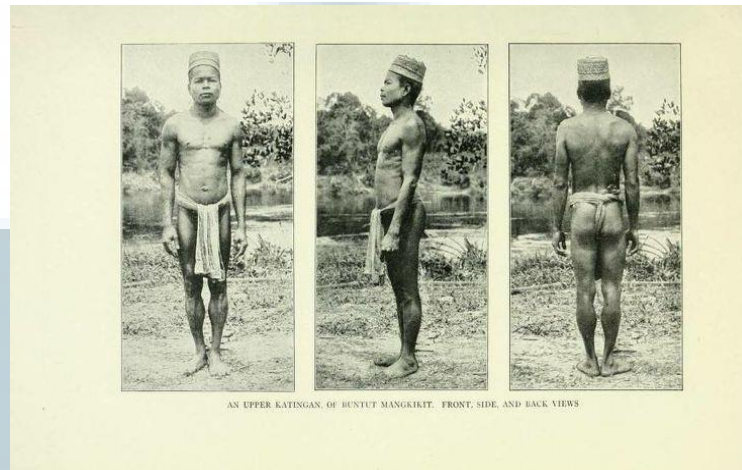
3. Sifat kepahlawanan. Bertato dianggap identik dengan kemampuan menghadapi rasa sakit karena proses pembuatannya menyakitkan. Seorang pemuda Dayak yang tidak bertato akan dipandang sebelah mata oleh lawan jenisnya.
4. Tanda lulus *Kinyah*, yaitu ilmu bela diri menggunakan *mandau* yang diajarkan mulai dari usia 10 tahun, yang jika orang tersebut sudah berhasil mendapatkan kepala musuh untuk pertama kalinya dalam tradisi *kayau*, maka pada betisnya akan diberi tato motif bulan.

Cara membuat tato, antara lain: kulit digambar, dicacah dan dilukai dengan tutang yang terbuat dari besi, kemudian dipukul dengan kayu ulin bulat hingga berdarah, lalu dimasukan ramuan khusus. Tato akan sempurna setelah luka sembuh sekitar seminggu hingga sebulan. Tato keseluruhan tubuh akan selesai dalam dua tahun karena dibuat secara bertahap.

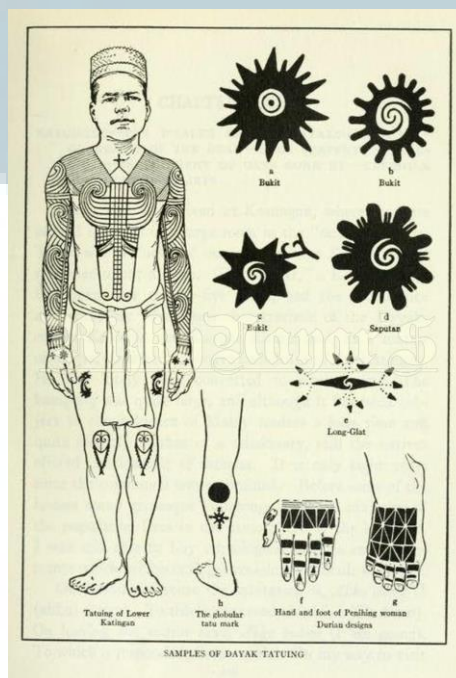
Ramuan khusus untuk tato terbuat dari *sale damar/nyanting* yang dibakar hingga menyala. Upah pinang dibengkokkan di atas nyala *damar* agar asap hitam melekat pada pinang. Sale asap yang telah menempel tersebut dimasukkan ke dalam seruas bambu buluh, diberi air, dan bubuk emas atau tembaga. Ramuan dikocok lalu dimasukkan ke dalam potongan bambu yang telah dibelah dua (Riwut, 2003, hlm. 324-326).

Menurut Lumholtz (1920), desain motif tato tiap orang Dayak Ngaju dapat berbeda-beda, dilihat dari status sosial maupun gendernya. Meskipun berbeda, namun motif-motif tersebut tetap memiliki makna yang sama. Berikut salah satu

contoh figur Tetua dari suku Dayak Ngaju di Sungai Katingan beserta desain tatonya:



Gambar 2.30. Contoh Figur Ketua Suku Dayak Ngaju di Sungai Katingan
(Carl Lumholtz, 1920)



Gambar 2.31. Ilustrasi Contoh Tato Suku Dayak Ngaju dari Figur Tetua
(Carl Lumholtz, 1920)

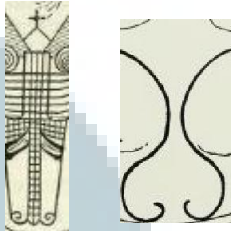
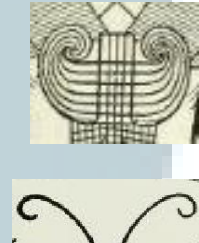
Pada figur, desain tato bagian tengah adalah desain *Batang Garing* (Pohon Kehidupan). Batang pohon digambarkan dari pusar, kemudian hingga dada terdapat dua desain oval menggambarkan sayap unggas. Pada bawah lengan dan bahu, terdapat desain yang mewakili bentuk daun. Garis pada pergelangan tangan mewakili bentuk burung yang disebut *susulit*, bentuk salib di telapak menandakan paruh, dan bentuk yang menyerupai bintang menandakan mata burung Enggang. Di kaki, pada paha terdapat desain yang merepresentasikan naga (*Gambar Naga*), pada lutut menggambarkan ikan jaman kuno, pada betis terdapat desain bulat menandakan bulan purnama.

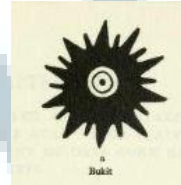
Di samping figur, terdapat variasi motif bentuk durian (gambar a-d) yang digunakan pada laki-laki. Gambar a menggambarkan durian matang dan gambar b-d menggambarkan durian muda. Biasanya motif durian matang digambarkan pada bahu dan durian muda pada puting dada laki-laki. Gambar e menandakan 14 durian yang digambarkan pada lengan atas bagian depan.

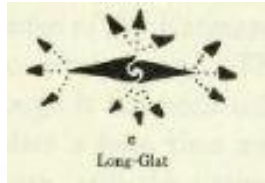
Kemudian, gambar f-g, adalah motif yang digunakan pada wanita. Pada gambar f, yaitu telapak tangan, terdapat desain segitiga dan garis yang merepresentasikan tonjolan buah. Kemudian, pada gambar g, yaitu telapak kaki, terdapat garis-garis pada jari yang merepresentasikan daun pisang (hlm. 350-351).

Berikut adalah rangkuman motif-motif Tato Dayak Ngaju:

Tabel 2.1. Motif-motif Tato Dayak Ngaju

No.	Nama Motif	Keterangan	Gambar Motif
	<i>Batang Garing</i>	- Berbentuk pohon - Digambar sepanjang pusar naik hingga dada	
	<i>Sayap Unggas</i>	- Berbentuk oval - Mewakili bentuk sayap unggas - Terdapat di kedua dada	
	<i>Daun Telapak Pinang</i>	- Mewakili bentuk daun - Terdapat di tangan dan lengan atas	
	<i>Susulit</i>	- Berbentuk garis - Mewakili bentuk burung <i>susulit</i> - Terdapat di pergelangan tangan	
	<i>Lampinak</i>	- Berbentuk seperti salib. - Digambar di telapak tangan - Melambangkan keberanian untuk mengambil beban Tuhan	

	Mata Enggang	- Berbentuk seperti bintang - Melambangkan mata burung Enggang - Terdapat di telapak tangan	
	Gambar Naga	- Berbentuk Naga - Terdapat di kedua paha - Naga dalam Dayak Ngaju tidak memiliki tangan dan kaki, melainkan menyerupai ular besar	
	Ikan Kuno	- Merepresentasikan bentuk ikan kuno - Digambarkan di kedua lutut	
	Bulan	- Berbentuk bulat, menggambarkan bulan purnama - Digambar di area betis - Tanda telah berhasil mempelajari <i>Kinyah</i> dan memenggal kepala musuh untuk pertama kalinya	
	Durian Matang	- Hanya dimiliki oleh laki-laki - Menggambarkan durian matang - Terdapat di bahu	
	Durian Muda	- Hanya dimiliki oleh laki-laki - Menggambarkan durian muda - Terdapat di puting dada	

	14 Durian	• Hanya dimiliki laki-laki • Menggambarkan 14 buah durian • Terdapat di depan lengan atas	
	Tonjolan Buah	• Hanya dimiliki perempuan • Berbentuk segitiga dan garis • Terdapat di telapak tangan • Mewakili bentuk tonjolan buah	
	Daun Pisang	• Hanya dimiliki perempuan • Berbentuk garis melewati jari • Terdapat di telapak kaki • Mewakili bentuk daun pisang	

2.1.7. Warna Pada Dayak Ngaju

Menurut Darma (2003), masyarakat Dayak Ngaju telah mengenal warna sejak lama, namun sangat terbatas. Mereka mengenal warna lainnya setelah kedatangan bangsa Cina di abad ke-12 dan 13. Sebelum kedatangan bangsa Cina, warna yang dikenal dalam Dayak Ngaju hanya lima warna yang disebut dengan *Lima Ba*, yang diambil dari sumber-sumber alam. Warna-warna tersebut adalah (hlm. 50-51):

1. *Bahenda*

Bahenda adalah warna kuning. Warna ini dibuat dengan menggunakan tanaman *henda* atau kunyit. Warna *bahenda* memiliki makna kebesaran Tuhan, kekayaan (emas), dan keagungan.

2. *Bahandang*

Bahandang adalah warna merah. Warna *bahandang* dihasilkan dari buah hutan yaitu *jarenang* (jernang), bisa juga dari daun sirih dicampur kapur. Warna *bahandang* memiliki makna sesuatu yang abadi dan tidak pernah luntur.

3. *Bahijau*

Bahijau adalah warna hijau. Warna *bahijau* dihasilkan dari daun sirih ditumbuk. Warna *bahijau* memiliki arti kesuburan, rejeki berlimpah, kehidupan, perdamaian, dan pembangunan.

4. *Baputi*

Baputi adalah warna putih. Warna *baputi* dihasilkan dari tanah liat putih atau kapur sirih. Warna *baputi* memiliki arti kesucian, kemurnian, dan kesederhanaan.

5. *Babilem*

Babilem adalah warna hitam. Warna *babilem* didapatkan dari warna arang. Warna *babilem* memiliki makna bahwa roh jahat bisa juga roh baik, kuasa kegelapan, kesungguhan, dan penangkis bahaya atau celaka.