



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. Perancangan Tokoh

Perancangan tokoh berarti merancang tokoh dari penampilan tokoh seperti model rambut, kostum, dan aset tokoh. Tokoh tersebut bisa manusia ataupun yang menyerupai manusia (Su dan Zhao, 2012).

2.2. Tokoh

Menurut Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008), dikatakan bahwa cerita merupakan bagian yang dimiliki tokoh. Dikarenakan tanpa adanya tokoh, maka cerita tersebut tidak akan berjalan. Tokoh sendiri memiliki berbagai macam bentuk seperti tokoh utama, tokoh pendukung, tokoh yang bertentangan dengan tokoh utama, dan tokoh ekstra, atau tambahan. Macam-macam tokoh tersebut tidak diketahui oleh para penonton sehingga kita perlu mengembangkan tokoh tersebut dari berbagai macam segi seperti emosi, kekurangan, kelebihan untuk membentuk suatu tokoh yang baik

2.2.1. Bentuk Perancangan tokoh

Menurut Ekstorm (n.d.). dalam buku yang berjudul “ *How Can a Character’s Personality be Conveyed Visually, through shape* “, dalam mendesain tokoh bisa dilakukan dengan membuat bentuk-bentuk primitif karena bentuk tersebut mempengaruhi kepribadian tokoh. Bentuk tersebut terdiri dari :

- Lingkaran: tokoh yang mempunyai bentuk dasar lingkaran biasanya tokoh tersebut ramah. Dikarenakan bentuk lingkaran tidak memiliki sudut yang tajam. Contoh tokoh yang memakai bentuk ini adalah tokoh *Micky Mouse*.



Gambar 2.1 Tokoh yang menggunakan bentuk dasar lingkaran

(<http://weknowyourdreams.com/image.php?pic=/images/mickey-mouse/mickey-mouse-05.jpg>)

- Kotak: tokoh dengan bentuk persegi biasanya memiliki sifat menyenangkan tetapi ceroboh. Dikarenakan adanya hubungan antar garis horizontal dan vertikal yang menggambarkan kekuatan, stabilitas, dan percaya diri. Biasanya tokoh yang menggunakan bentuk persegi adalah tokoh yang memiliki tubuh besar. Contoh tokoh adalah Ralph dari animai *Wreck it Ralph*.



Gambar 2.2 Tokoh yang menggunakan bentuk dasar persegi

(http://vignette2.wikia.nocookie.net/disney/images/d/da/Wreck_it_Ralph_pose_transparent.png/revision/latest?cb=20151202214156)

- Segitiga: Sering kali direalisasikan sebagai bentuk diagonal dan kuat ketimbang 2 bentuk sebelumnya dikarenakan bentuk segitiga merupakan bentuk dinamis. Biasanya bentuk segitiga ini dipakai untuk mendesain tokoh villain atau bad guys, dikarenakan bentuk segitiga merupakan bentuk yang paling menantang. Tokoh yang menggunakan bentuk ini adalah Maleficent.



Gambar 2.3 Tokoh yang menggunakan bentuk dasar segitiga
 (<http://vignette3.wikia.nocookie.net/the-disney-roleplay/images/f/fb/Maleficent-0.png/revision/latest?cb=20140918110146>)

2.2.2. *Archetype*

Tillman (2011) dalam bukunya yang judul “*Creative Character design*”, dalam mendesain tokoh, *Archetype* juga memiliki peranan penting. *Archetype* merupakan pedoman untuk membuat tokoh yang ideal, *archetype* tersebut terbagi menjadi enam jenis sebagai berikut:

- *The Hero*: dalam sebuah cerita kita harus memiliki tokoh pahlawan. *Hero* sendiri merupakan definisi dari tokoh yang memiliki sifat pemberani, tak mementingkan diri sendiri, dan mau menolong tokoh yang lain.
- *The Shadow*: *shadow* jenis tokoh kebalikan dari *hero*. Tokoh ini merupakan salah satu yang dapat berhubungan dengan naluri hewan

dimasa lampau. Biasanya tokoh ini dibuat dengan sifat kasar, misterius, tidak menyenangkan, dan jahat.

- *The Fool*: merupakan jenis tokoh yang mengikuti alur cerita, dan tidak dapat diacuhkan oleh tokoh lain walaupun dalam situasi yang tidak diinginkan sekalipun. *The fool* dalam sebuah cerita ia memiliki tujuan untuk menguji tokoh utama
- *The Anima/Animus*: tokoh wanita yang mengimbangi tokoh pria, atau sebaliknya. Tipe tokoh ini biasanya ingin mewujudkan keinginan, dan juga merupakan tipe yang paling disukai, tipe yang selalu disukai tidak harus *hero*.
- *The Mentor*: tokoh ini muncul ketika si tokoh utama telah memiliki hubungan khusus dengan tokoh lain. Tokoh ini juga yang memberikan pengetahuan pada karakter utama, walaupun tokoh utama tersebut tidak mau mendengar. Mentor sendiri memiliki peran untuk membuat tokoh utama menyadari bahwa ia berpotensi, dan memiliki keinginan yang besar. Biasa ia berwujud sebagai orangtua, dan bijaksana.
- *The Trickster*: tokoh yang sering kali mendorong untuk membuat sebuah perubahan. *Trickster* bisa berwujud baik maupun jahat tergantung pada cerita yang dibuat. Tipe ini juga merupakan jenis yang membuat tokoh utama takut serta membuat pemikiran tokoh utama berubah.

Berbeda dengan pendapat Vogler (n.d.) dalam buku yang berjudul “*Type of Heroes*” untuk tipe *hero* terbagi menjadi tujuh, yaitu :

- *Willing, active, gung-ho heroes*: merupakan tipe tokoh yang melakukan petualangan. Tidak memiliki keraguan. Berani, dan selalu memandang kedepan. Memiliki motivasi untuk dirinya sendiri. Contoh tokoh: Tarzan, King Arthur, Luke Skywalker.
- *Unwilling heroes*: tokoh yang mempunyai rasa ragu, pasif, butuh motivasi, dan dorongan untuk melakukan petualangannya oleh tokoh sampingan. Sosoknya dapat berubah ketika melakukan petulangan. Contoh tokoh: Frodo Baggins, Spiderman, Han Solo.
- *Anti-heroes*: dipandang sebagai tokoh yang jahat dari sisi penonton. Penonton bisa merasakan simpati ke tokoh. Pemberontak, tokoh bisa mengendalikan masyarakat. Contoh tokoh: Billy the Kid, Jack Sparow, “Bride” from *Kill Bill*.
- *Tragic heroes*: tidak bisa mengatasi sisi gelap didalam pribadinya, sisi gelap yang dimiliki tokoh mengambil kendali tokoh. Contoh tokoh: Darth Vader, Brutus.
- *Group-oriented heroes*: diawal tokoh ini merupakan bagian dari masyarakat. Petualangan dimulai pada sebuah daratan yang tidak dikenali dan jauh dari rumah, terpisah dari kelompok sehingga tokoh ini akan berpetualangan sendirian sampai ia bersatu kembali dengan kelompoknya. Contoh tokoh: Nemo, Simba.
- *Loner heroes*: Cerita dimulai saat tokoh terpisah dari kelompoknya, habitat di gurun, keadaan tokoh sendirian. Petualangan dimulai ketika

tokoh mencoba masuk kedalam grup, melakukan petualangan dengan grup. Contoh tokoh: Indiana Jones, Hulk.

- *Catalyst heroes*: tokoh penengah yang bersifat heroik, tidak banyak perubahan pada tokoh, bertugas untuk mengubah tokoh lain. Contoh tokoh: Teacher from *Dead Poets Society*, any mentor.

2.2.3. Tridimensional tokoh

Menurut Krawczyk dan Novak (2007), dalam buku yang berjudul “*Game Story & Character Development*”. Dalam mendesain tokoh kita perlu menentukan latar belakang cerita tokoh terlebih dahulu. Hal tersebut dikenal dengan Tridimensional tokoh yang meliputi:

- **Fisiologi Tokoh:**

Keadaan fisik mempengaruhi kepribadian tokoh. Sebagai contoh, Cyrano de Bergerac dikatakan seorang yang mempunyai hidung yang besar. Ia merasa tidak cukup pantas untuk menyatakan rasa cintanya kepada Roxanne. Dilain sisi teman seperjuangannya bernama Christian jatuh cinta dengan Roxanne, dan dia meminta Cyrano untuk menuliskan surat cinta kepada Roxanne dari Christian. Cyrano yang minder karena melihat Christian tampan, dan gagah pun menuliskan surat tersebut. Setahun kemudian terungkap penulis surat tersebut yang sebenarnya. Hal tersebut membuktikan bahwa fisiologi dapat berpengaruh pada kehidupan tokoh.

Dalam merancangnya perlu memperhatikan jenis kelamin, umur, warna mata dan rambut, bentuk tubuh, penampilan fisik, tanda yang membedakan tokoh, ekspresi wajah, kesehatan, dan genetik. Kita juga

perlu merancang tokoh bukan dari visualnya saja tetapi juga dari bagaimana rancangan kita dapat mempengaruhi kepribadian tokoh itu sendiri.

▪ **Sosiologi Tokoh:**

Dalam merancang tokoh kita juga memerlukan latar belakang sosial, karena hal tersebut akan berpengaruh pada pembentukan tokoh didalam suatu cerita. Sebagai contoh, seorang anak yang dilahirkan sebagai raja akan memiliki pandangan fisiologi yang berbeda dengan anak dari buruh pabrik. Berikut hal – hal yang dapat membantu menentukan fisiologi tokoh:

- Kondisi ekonomi: kelas sosial yang berpengaruh pada tokoh dalam memadang dunianya.
- Keluarga: kondisi keluarga tokoh apakah tokoh tersebut memiliki saudara, atau pekerjaan orangtua mempengaruhi cara pandang tokoh.
- Status marital: tidak hanya memikirkan tokoh yang dibuat akan menikah atau tidak, tetapi juga menentukan pandangan tokoh terhadap pernikahan.
- Pekerjaan: jika tokoh memiliki pekerjaan yang biasa saja, kita harus memikirkan pandangan tokoh tersebut terhadap pekerjaan yang ia dapat. Hal yang sama juga berlaku kepada tokoh yang tidak mendapatkan pekerjaan impiannya.
- Pendidikan: seorang yang mementingkan pekerjaan akan berbeda dengan orang yang keluar dari sekolah dan langsung bekerja.

- Agama: menentukan apakah agama merupakan hal yang diminati tokoh, atau sebaliknya malah memberatkan tokoh.
- Ras: berhubungan dengan lingkungan tokoh, dan bagaimana reaksi lingkungan terhadap ras tokoh.
- Politik: mengerti dengan alasan kenapa tokoh memiliki keyakinan politik.

- **Psikologi tokoh**

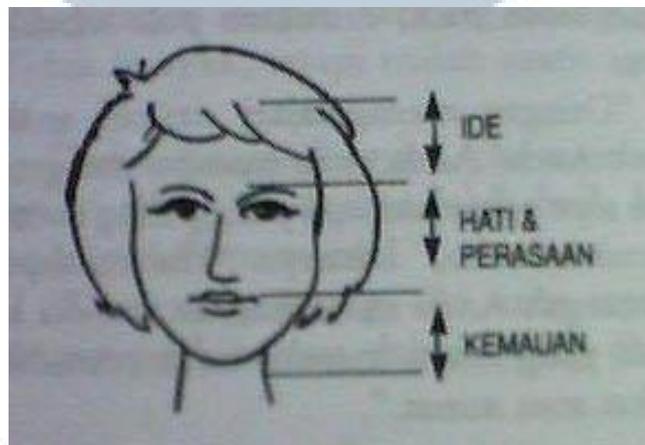
Beda dengan fisiologi dan sosiologi tokoh yang membahas bagaimana tokoh tersebut bertindak. Psikologi tokoh ini lebih cenderung membahas mengenai perilaku. Seperti perilaku yang dipicu oleh emosi, dan melalui hal tersebut penonton dapat merasakan dan mengetahui siapa tokoh kita sebenarnya. Berikut yang mempengaruhi psikologi tokoh:

- Kepercayaan: bagaimana tokoh menentukan tindakan yang benar atau salah melalui kepercayaannya.
- Aktivitas seksual: bukan dari seberapa sering tokoh melakukan kegiatan seks, melainkan apa yang dipikirkan tokoh jika berbicara dalam konteks seksualitas.
- Tempramen: apakah tokoh tipe yang mudah bergaul? Cepat marah? Logikal atau emosional?
- Sikap: bagaimana sikap keseharian tokoh? Pesimis atau optimis?
- *Extrovert atau introvert*: apakah tokoh suka dengan keramaian atau lebih senang sendiri.

- **Kepintaran:** seberapa pintar tokoh yang dibuat. Apa jenis kepintaran yang dimiliki tokoh (bidang akademik, atau dalam lingkungan, IQ)

2.2.4. Fisiognomi

Dalam buku membaca ekspresi wajah fisiognomi merupakan gabungan dari dua kata yaitu: fisiologi, dan anatomi (Amda dan Fitriyani, 2016, hlm. 10). Dalam ilmu fisiognomi sendiri, kita bisa membaca karakteristik wajah seseorang dari mata, hidung, alis, mulut, dan dahi. (hlm. 13). Sebelum kita membahas lebih dalam mengenai unsur-unsur wajah, ternyata fisiognomi sendiri mempunyai instrument pembacaan wajah, yang terbagi menjadi tiga bagian seperti berikut (hlm. 24):

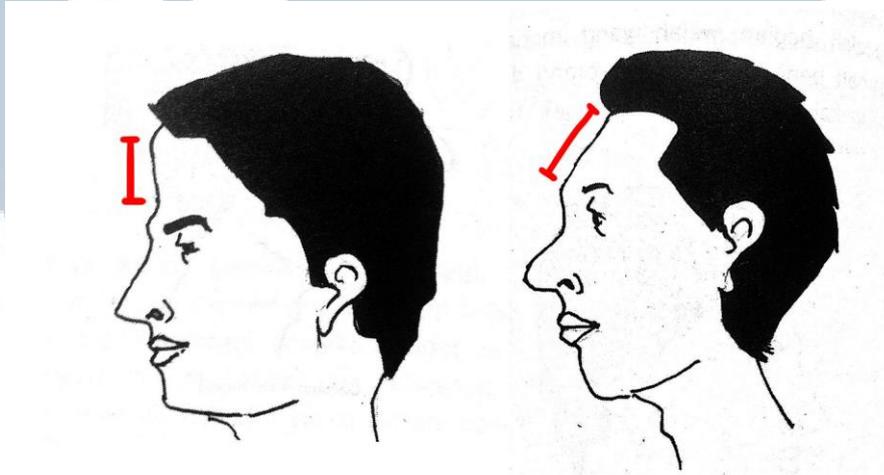


Gambar 2.4 Karakteristik wajah
(Amda & Fitriani, 2016)

Amda, dan Fitriyani (hlm. 27-101) juga mengatakan bahwa tokohistik wajah dapat dilihat dari unsur-unsur seperti berikut:

1. Dahi

Kepribadian seseorang dapat kita lihat dari kemiringan dahinya. Orang-orang dengan bentuk dahi vertikal/tegak lurus adalah orang yang memiliki sifat berhati-hati, tidak suka tergesa-gesa, namun bila pemilik tipe dahi ini tertekan, mereka akan mengalami penurunan mental. Sedangkan pemilik dahi miring, memiliki kecenderungan terlalu cepat mengambil kesimpulan, dan tidak sabar.



Gambar 2.5 Fisiognomi dahi

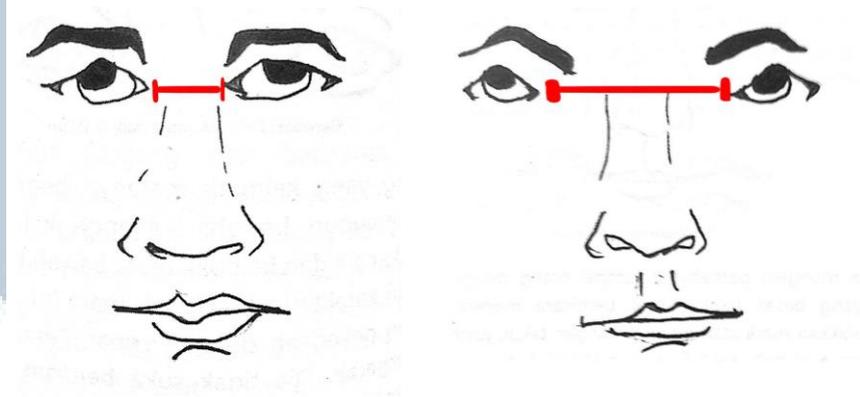
(Amda & Fitriani, 2016)

2. Mata

Letak mata juga mempengaruhi fisiognomi tokoh. Letak mata dan kiri berdekatan menunjukkan tokohistik seseorang dengan sifat perfeksionis.

Dari sisi psikis, orang dengan tokohistik mata ini akan merasa sangat tertekan jika mendapat tekanan-tekanan dari pihak lain. Mereka juga cenderung kurang percaya diri, dan mudah kecewa jika menjumpai kegagalan. Sementara itu, pemilik dengan mata berjauhan memiliki sifat fleksibel, mereka juga memiliki toleransi yang tinggi. Tidak hanya dari

jarak mata, dari ukuran mata kita juga dapat melihat kepribadian seseorang. Orang dengan mata besar, memiliki sifat ramah santun, dan memiliki hati yang lembut. Berbeda dengan pemilik mata kecil, tapi bukan mata sipit. Mereka yang memiliki mata kecil memiliki tokohistik sangat cerdas, bahkan bisa berbuat licik.



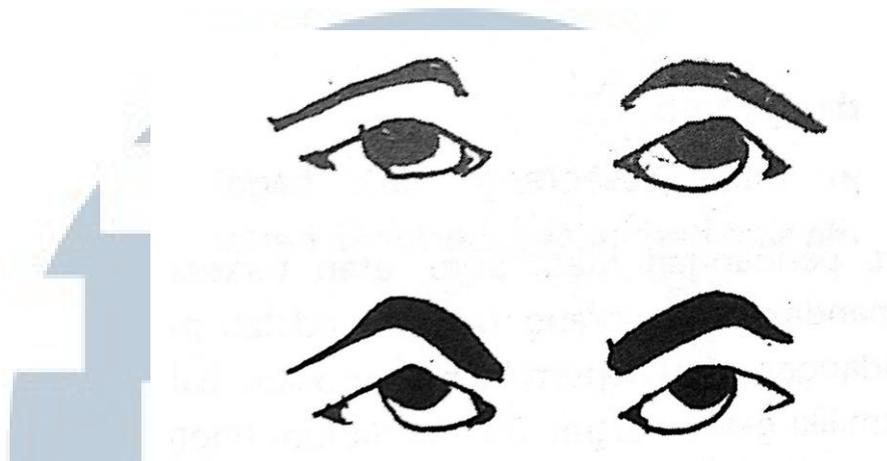
Gambar 2.6 Fisiognomi Mata

(Amda & Fitriani, 2016)

3. Alis

Bagian wajah selanjutnya yang dapat menjelaskan kepribadian seseorang adalah alis. Seseorang yang memiliki alis tebal bertokohistik kuat, dan suka mendominasi, sedangkan seseorang dengan alis tipis memiliki tokohistik suka menyendiri, dan tidak percaya diri. Tidak hanya dari ketebalan alis, letak alis pun menentukan kepribadian seseorang.

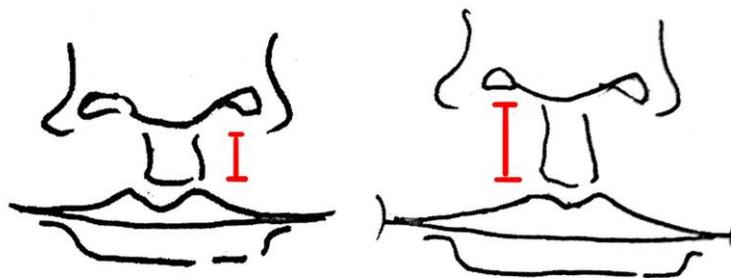
Letak alis tinggi menggambarkan perilaku seseorang tidak mudah terpengaruh, dan memiliki standar yang tinggi. Sedangkan letak alis rendah menggambarkan perilaku seseorang sederhana, dan ramah.



Gambar 2.7 Fisiognomi alis
(Amda & Fitriani, 2016)

4. Fitrum

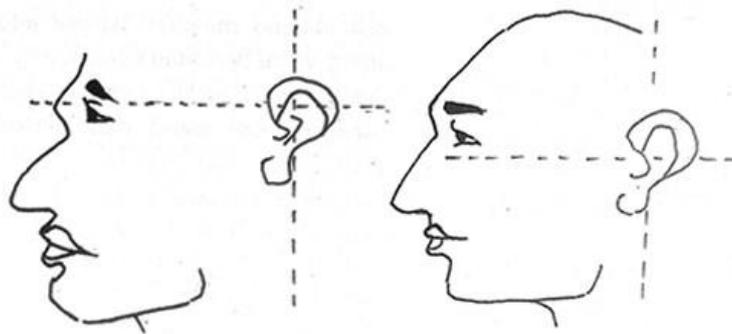
Fitrum merupakan jarak antara hidung, dan bibir. Fitrum tinggi menggambarkan seseorang dengan perilaku seseorang yang bisa mencerna kritik, dan saran lawan bicara. Mereka juga tipe yang antusias, dan memiliki rasa humor yang tinggi. Berbeda dengan seseorang yang memiliki fitrum pendek mereka memiliki tokohistik tidak percaya diri, mereka juga membutuhkan bimbingan, atau arahan dari orang lain yang lebih paham, dan bijak.



Gambar 2.8 Fisiognomi fitrum
(Amda & Fitriani, 2016)

5. Telinga

Telinga juga mampu memberikan banyak informasi tentang tokoh seseorang. Bila posisi telinga lebih rendah dari garis mata menggambarkan tokohistik seseorang yang gigih, dan pantang menyerah. Sedangkan posisi telinga sejajar, atau lebih tinggi dari garis mata menggambarkan seseorang dengan tokohistik tidak percaya diri, mudah kecewa apa bila mengalami kegagalan, dan butuh pembimbing yang bisa menuntun, dan mengajarkan me reka.



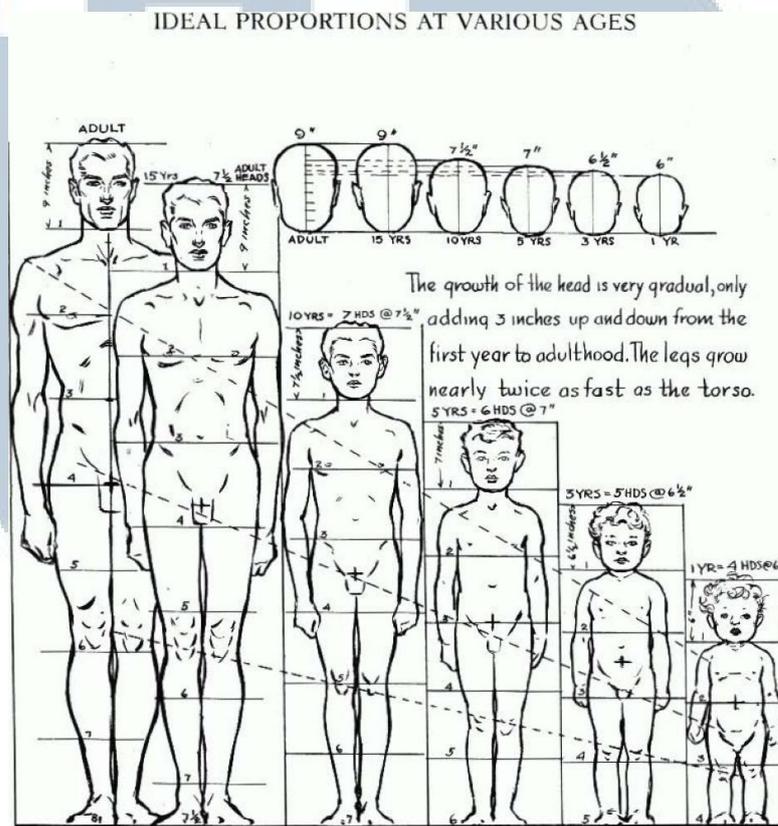
Gambar 2.9 Fisiognomi Telinga
(Amda & Fitriani, 2016)

2.2.5. *Human Proportion*

Loomis (n.d.). dalam bukunya yang berjudul “*Human Propotion*” mengatakan proporsi Tubuh merupakan suatu yang berguna dalam membentuk suatu tokoh.

Dalam tokoh pria terbagi mejadi lima proporsi ideal berdasarkan umur. Untuk pria dewasa menggunakan proporsi 1 : 8 tetapi hal tersebut berbeda dengan proporsi lainnya karena dalam perkembangan usia proporsi tubuh pun berubah. Dituliskan bahwa ukuran proporsi ideal anak – anak berbeda 3 inch pada proporsi orang

dewasa. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar yang mengatakan proporsi umur 1 tahun adalah 6 inch sedangkan dewasa berukuran 9 inch.

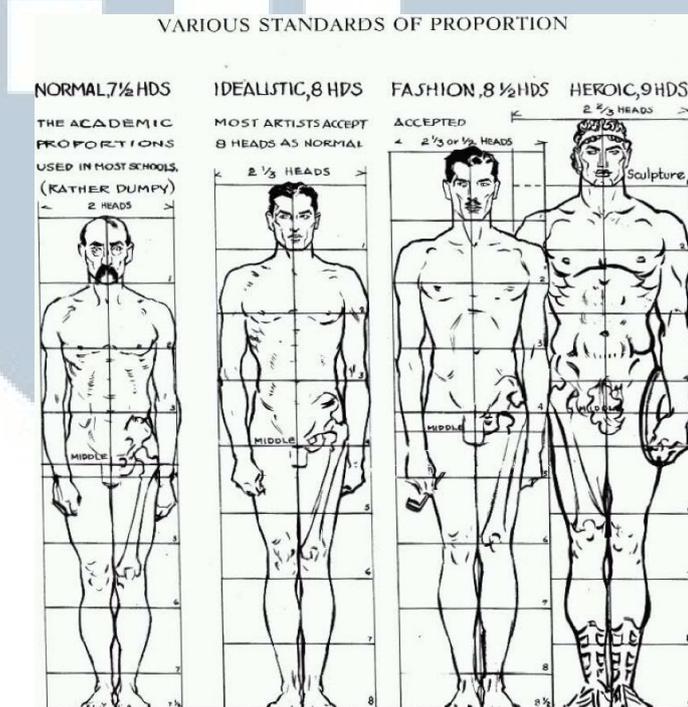


Gambar 2.10 Perbandingan proporsi pria berdasarkan usia

(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/236x/8c/d4/c3/8cd4c3c344e3cc3114047e125fc3652b.jpg>)

Selain perbedaan proporsi dalam usia, terdapat juga perbedaan proporsi dari setiap bentuk figure. dilihat bahwa ukuran proporsi ideal jarang menjadi patokan dalam menggambar suatu tokoh. Hal itu dikarenakan agar kita dapat mengatur kesan yang timbul dalam tokoh yang akan dibuat. Seperti apakah dia akan pendek atau tinggi dengan cara melakukan perbandingan kepada ukuran kepala.

Sedangkan menurut Maestri (2006) untuk Stylized Character proporsi badan mereka akan berbeda, tidak akan 7-8 kepala lagi seperti pada proporsi manusia pada umumnya. Proporsi mereka akan berubah seperti pada bagian kepala biasa akan lebih besar ketimbang badannya, hal tersebut juga akan membuat penonton lebih cepat mengenali tokoh tersebut.



Gambar 2.11 Macam-macam proporsi tubuh pria yang ada

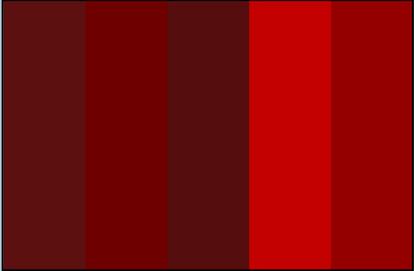
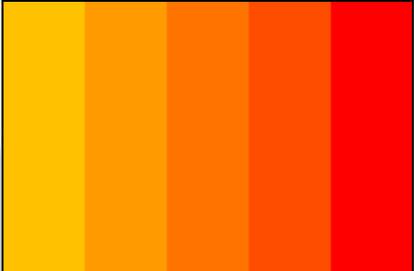
([https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pinning.com/originals/3b/cb/ad/3bcbad69303c183dbe4920b5876eb156.png)

[ak0.pinning.com/originals/3b/cb/ad/3bcbad69303c183dbe4920b5876eb156.png](https://s-media-cache-ak0.pinning.com/originals/3b/cb/ad/3bcbad69303c183dbe4920b5876eb156.png))

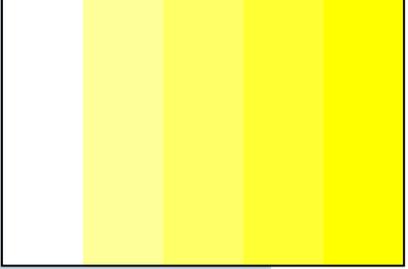
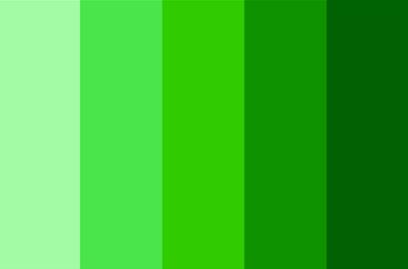
2.2.6. Teori Tata Warna

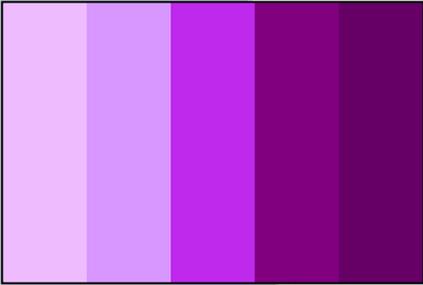
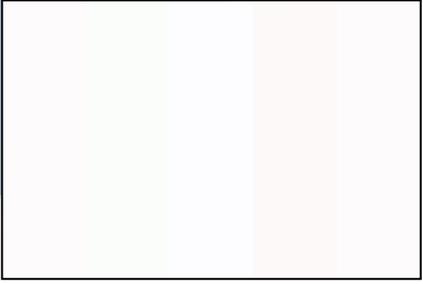
menurut Sullivan, Schumer, dan Alexander (2008) pada buku yang berjudul *Ideas for the Animated Short*. Warna memiliki arti tersendiri, seperti kenapa langit berwarna biru, atau rumput berwarna hijau. Berikut 8 pembagian arti warna:

Tabel 2.1 Pengertian Warna

No	Nama Warna	Arti Warna	Gambar Warna
1	Merah	<ul style="list-style-type: none"> • Hangat, Kekuatan • Kesempurnaan • Kegembiraan • Erotik • Percintaan • Kegelisahan • Kemarahan 	
2	Jingga tua/oren	<ul style="list-style-type: none"> • Panas • Kesehatan • Kegembiraan • Terbius • Ambisi • Mempesona • Erotic • Romantis • Mengandung racun 	

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3	Kuning	<ul style="list-style-type: none"> • Senang • Energi • Riang • Tidak bersalah • Hati-hati • Pengecut 	
4	Hijau	<ul style="list-style-type: none"> • Mematikan • Berhasil • Kesehatan • Aman • Subur • Kurang berpengalaman • Cemburu • Tidak menyenangkan • Beracun • Merusak 	
5	Biru	<ul style="list-style-type: none"> • Stabil • Tenang • Dapat diandalkan • Setia • Tenang • Tulus 	

		<ul style="list-style-type: none"> • Pasif • Kemurungan • Dingin 	
6	Ungu	<ul style="list-style-type: none"> • Bijaksana • Memuji • Berjiwa bebas • Misteri • Mistik 	
7	Putih	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak bersalah • Baik • Suci • Bersih • Dingin 	
8	Hitam	<ul style="list-style-type: none"> • Molek • Resmi • Kuat • Berwenang • Berbahaya • Jahat • Berduka • Kematian 	

2.3. Sekura

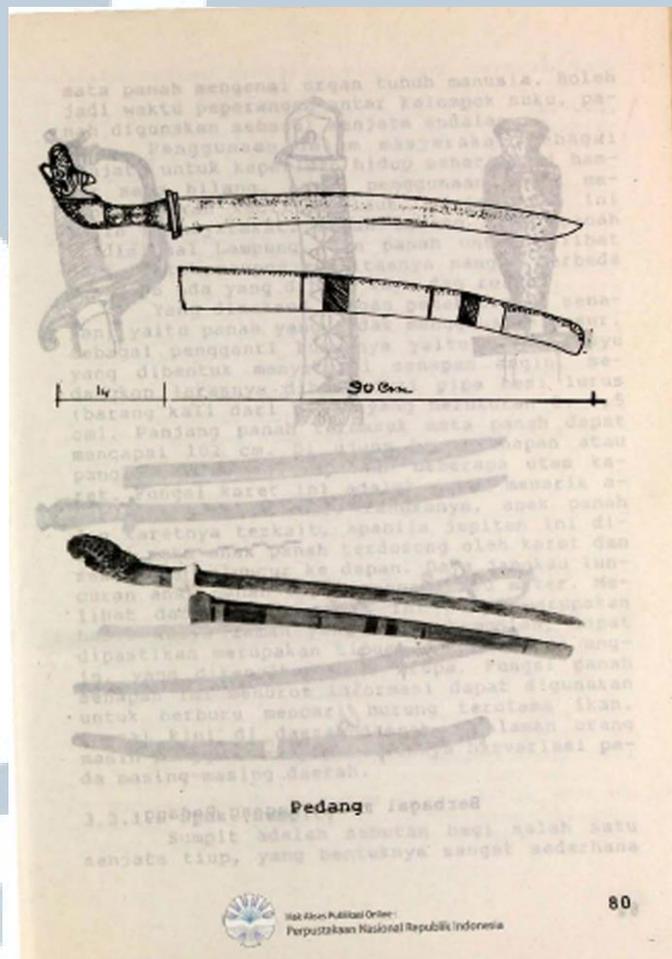
Mustika (2014) mengatakan bahwa sekura dalam kebudayaan lampung memiliki arti sebagai penutup wajah, tidak hanya itu penggunaan sekura sebelumnya digunakan sebagai pemujaan terhadap penguasa alam semesta, dan roh-roh nenek moyang. Tetapi kini telah berubah menjadi media penghibur saja, dan sebagai upacara ritual pada saat musim panen tiba. Sedangkan menurut pusat data dan statistik pendidikan dan kebudayaan sekretariat jendral, kemendikbud (n.d.) sekura terbagi menjadi dua jenis yaitu sekura betik, dan sekura kamak. Sekura betik artinya bersih, dan bagus. Istilah tersebut mencerminkan kostum yang digunakan secara keseluruhan yang digunakan bersih, dan bagus. Sedangkan sekura kamak artinya kotor, ciri-cirinya adalah memakai pakaian kotor, dan lusuh.

2.3.1. Pakaian Sekura

Mustika (2014) dalam artikel yang berjudul “The Taxonomy of Sekura as a Life Portrait of Liwa People”. Sekura sendiri terbagi menjadi dua yaitu Sekura Kamak, dan Sekura Betik. Sekura Kamak merupakan Sekura yang menampilkan kostum yang lebih jelek dibanding Sekura Betik. Sekura Kamak ini menggunakan daun rumbia yang dikeringkan untuk pembuatan bajunya agar terlihat lusuh, miskin, dan kotor. Sekura kamak sendiri juga dipadukan dengan baju kaus hitam yang lusuh. Beda dengan Sekura Betik yang mengenakan pakaian yang bagus. Sekura Helau ini juga tetap menggunakan daun Rumbia sebagai bahan pakaiannya tetapi tidak dikeringkan untuk menimbulkan kesan bersih, dan ia juga menambahkan pakaian yang bersih yang biasanya terdiri dari kaus, dan kain batik.

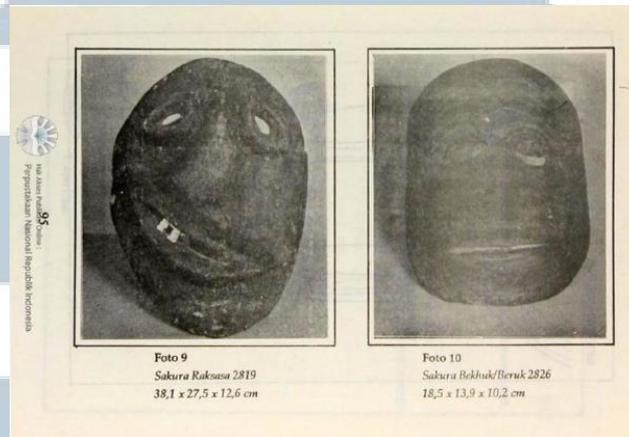
2.3.2. Senjata Sekura

Fachruddin, Djainudbradiat, dan Rumtiyati (1991) dalam buku yang berjudul senjata tradisional Lampung. Senjata skala brak adalah pedang, pedang tersebut bentuknya cukup bervariasi dengan gaya impor seperti gaya Timur Tengah, Eropa, dan Jepang. Tetapi beberapa ada yang berbentuk seperti pedang lokal yang memiliki bentuk yang simple. varian tersebut terjadi dikarenakan karena adanya para pendatang yang datang ke Indonesia.



Gambar 2.12 macam-macam bentuk pedang Sekura (Fachruddin, Djainudbradiat, dan Rumtiyati, 1991, hlm.80)

2.3.3. Topeng Sekura



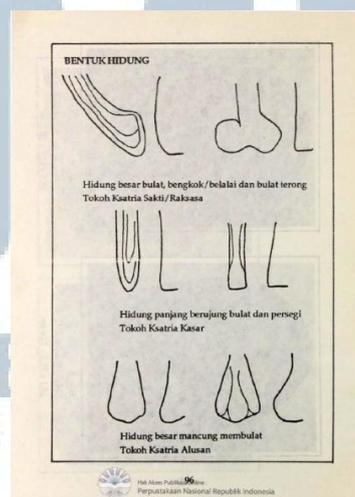
Gambar 2.13 Macam-macam topeng Sekura
(Derajat, Laksito, dan Bambang, 1992, hlm. 102)

Derajat, Laksito, dan Bambang (1992) dalam buku yang berjudul “Topeng Lampung Tinjauan Awal Drama Tari Tuppeting dan Pesta Sekura”. Topeng Sekura terbagi menjadi dua jenis yaitu Topeng Sekura Kamak, dan Topeng Sekura Helau. Topeng Sekura ini juga memiliki karakteristik yang sama dengan Tuppeting yang berasal dari Lampung Selatan, perbedaannya hanya ada pada macam jenisnya saja, dan latar belakangnya. Tuppeting memiliki 12 jenis dan digunakan untuk pertunjukan drama. Sekura hanya memiliki 2 jenis dan dulunya digunakan untuk penutup wajah pada saat perang saudara agar tidak terdapat rasa belas kasihan, sebelum akhirnya penggunaannya berubah menjadi adat seni tradisional Lampung Barat. Dalam tokohistik bentuk topengnya terbagi menjadi beberapa bagian

1. Bentuk Hidung

- Hidung kecil: bentuknya seperti ujung pisau kecil, dan mencerminkan watak yang lembut. Untuk tokoh ksatria halus dan putri.

- Hidung sedang: bentuk seperti ujung parang, dan mencerminkan watak gagah berani. Untuk tokoh raja dan ksatria.
- Hidung besar: bentuk seperti hidung dalam ukuran besar, dan mencerminkan watak kasar, keras, dan gagah berani. Untuk tokoh raksasa.
- Hidung pesek: bentuk seperti hidung kera, kecil, tinggi hampir sejajar dengan pipi. Melambangkan penuh pengabdian, dan humor. Untuk punakawan.
- Hidung bulat: bentuk menyerupai ujung terong. Melambangkan watak bijak, arif, setia, berbudi, dan humor. Untuk tokoh punakawan.
- Hidung belalai: menyerupai lengkungan belalai gajah. Mencerminkan watak luar biasa, sakti. Untuk tokoh perpaduan raksasa, dan binatang buas.

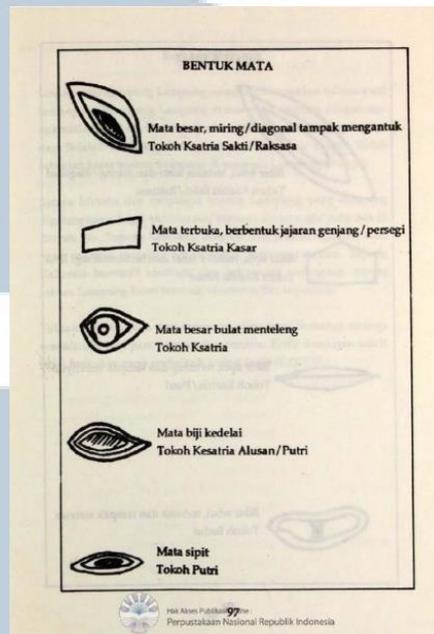


Gambar 2.14 Macam-macam bentuk hidung pada topeng Sekura
(Derajat, Laksito, dan Bambang, 1992, hlm. 96)

2. Bentuk Mata

- Mata liyepan: bentuk menyerupai butir padi, seperti sayu mata mengantuk. Mencerminkan watak jujur, sabar, lembut, gesit, perwira. Untuk tokoh raja, ksatria, dan putri.
- Mata kedelai: bentuk seperti biji kedelai. Biji mata $\frac{3}{4}$ bagian atau seluruhnya tampak. Mencerminkan watak perwira, tangkas, jujur, pemberang, gagah berani. Untuk tokoh raja, ksatria.
- Mata bulat: biji mata membalak bulat besar. Mencerminkan watak tangguh, gagah berani, pantang mundur.
- Mata bulat besar: biji mata melotot bulat besar, dipahat setengah menonjol keluar. Mencerminkan watak gagah, perkasa, bersifat keji, murka, sembrono, humor. Untuk tokoh raksasa, raja, satria, binatang, punakawan.
- Mata kelipan: bentuk menyerupai separuh bulan. Mencerminkan watak bijak, arif, luhur budi, humor. Untuk tokoh punakawan.
- Mata penanggalan: bentuk menyerupai bulan sabit. Mencerminkan watak tidak jujur, dan licik.
- Mata sipit: mencerminkan watak setia, penuh pengabdian, humor. Untuk tokoh punakawan.

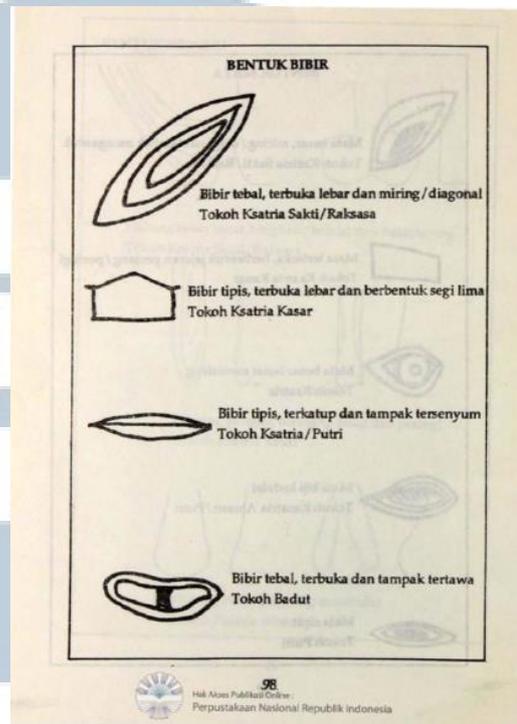
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.15 Macam-macam bentuk mata pada topeng Sekura
(Derajat, Laksito, dan Bambang, 2014, hlm. 97)

3. Bentuk Mulut

- Bibir terkutup senyum, melambangkan watak gagah berani, untuk tokoh ksatria.
- Bibir sedikit terbuka, setengah tersenyum, dan memperlihatkan deretan gigi atas mencerminkan watak lembut, luhur budi. Untuk tokoh raja, ksatria, dan putri.
- Bibir terbuka, memperlihatkan deretan gigi atas saja, atau gigi atas dan bawah. Mencerminkan watak gagah berani, bisa juga sok berani, sok gagah. Untuk tokoh raja, ksatria.
- Bibir terbuka lebar, menampilkan deretan gigi atas. Adakalanya gigi atas dan bawah menyerupai taring. Mencerminkan watak galak, murka. Untuk tokoh raksasa, raja, dan ksatria.



Gambar 2.16 Macam-macam bentuk bibir padaa topeng Sekura
(Derajat, Laksito, dan Bambang, 2014, hlm. 98).

4. Bentuk Muka

Bentuk muka umumnya bulat telur dengan dagu agak runcing, dan mendekati bentuk bulat. Kadang menonjolkan rahang sehingga sepintas terlihat seperti segi lima atau segi empat.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA