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.

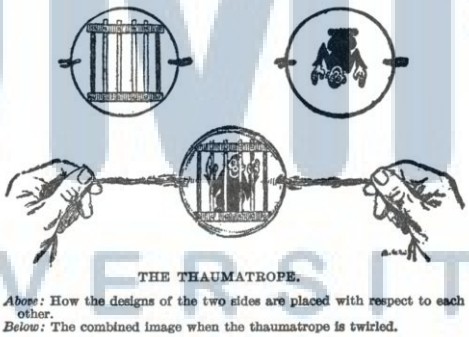
Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

Wright (2005) menyebutkan animasi berasal dari kata *animare* (latin) yang berarti 'membuat sesuatu menjadi hidup'. Konsep animasi bermula dari penemuan *"Persistence of Vision"* pada tahun 1824 oleh Peter Roget, di mana sekumpulan gambar yang ditampilkan secara cepat dan berurutan akan menghasilkan ilusi gambar bergerak yang ditangkap oleh mata. Sejak itu banyak orang mulai bereksperimen dengan konsep *persistence of vision* ini, diawali dengan ditemukannya mainan ilusi optik seperti *thaumatrope*, *zoetrope* dan *praxinoscope* (hlm.13) dan berkembang lebih jauh lagi didukung dengan penggunaan kamera seperti pada film animasi pertama *"Humorous Phases of Funny Faces"* karya Stuart Blackton berupa gambar wajah-wajah lucu pada papan tulis yang direkam dengan kamera (Jones dan Oliff, 2007, hlm. 4).



Gambar 2.1. Mainan ilusi optik

(http://www.experimentsinmotion.com/motion-gallery/54/Thaumatrope/, 2017)

.

Perancangan Tokoh Dalam..., Kemberly Dilois, FSD UMN, 2018

Untuk selanjutnya, lahirlah berbagai macam teknik animasi yang digunakan dalam produksi film. Animasi 2D, animasi 3D dan *stop-motion* adalah yang paling umum dikenal saat ini. Richard Taylor dalam kutipan oleh Jones dan Oliff (2007, hlm. vi) mengatakan bahwa animasi 2D memiliki *rhythm* dan *flow* (fleksibilitas) yang sulit dicapai oleh teknik animasi yang lain.

Gambar 2.2. *Humorous Phases of Funny Faces*
(http://www.2020-movie-reviews.com/reviews-year/1906-movie-reviews/humorous-phases-funny-faces-1906-movie-review/, 2017)

Proses pembuatan film animasi dapat dibagi ke dalam tiga tahapan yakni *Pre-production, Production,* dan *Post-Production.* Keseluruhan ide cerita, *script*, *storyboard*, dan *visual development* (konsep tokoh, properti dan properti, *environment*) dipikirkan dan dirancang dengan matang pada tahap *pre-production*, proses pembuatan film animasi itu sendiri adalah tahap *production*, dan terakhir adalah *post-production* yang terdiri dari proses editing, penambahan musik dan *sound effects*, sampai akhirnya menghasilkan *final composition* (Simon, 2013).

Perancangan Tokoh Dalam..., Kemberly Dilois, FSD UMN, 2018

2.2. Perancangan Tokoh

Proses perancangan tokoh dimulai dari mendalami *script* dan deskripsi tokoh lalu membuat batasan perancangan dengan menentukan kedudukan tokoh dalam cerita, bagaimana sifat dan perilakunya, dan apakah ada *plot points* dalam cerita yang akan mempengaruhi perancangan tokoh (Bancroft, 2016, hlm. 17).

Sloan (2015) mengatakan tujuan dari merancang tokoh adalah menghasilkan tokoh yang dapat terhubung dengan penonton, oleh karena itu pemahaman mengenai kepribadian, emosi dan ekspresi tokoh sangat dibutuhkan (hlm. 81).

Tillman (2011) mengatakan bahwa dua hal penting dalam merancang tokoh adalah arketipe dan cerita. Arketipe adalah kecenderungan sifat dan kepribadian manusia. Cerita merupakan unsur yang paling penting karena tokoh yang dibangun berdasarkan cerita atau yang memiliki latar belakang rancangannya akan menjadi lebih kuat dan matang. Latar belakang ini yang akan mempengaruhi penampilan tokoh serta bagaimana tokoh bertindak dan mengambil keputusan (hlm. 4-5).

2.2.1 Three-Dimensional Character

Egri (2007) menyebutkan ada tiga dimensi dalam diri manusia yang dapat dijadikan acuan dalam perancangan tokoh agar perilaku dan tindakan suatu tokoh cerita dapat dianggap wajar dan meyakinkan (hlm. 33-34), yakni:

Perancangan Tokoh Dalam..., Kemberly Dilois, FSD UMN, 2018

1. Dimensi Fisiologis

   Dimensi pertama merupakan bentuk fisik yang terlihat pertama kali seperti wajah, bentuk dan tinggi badan, maupun kondisi fisik. Tiap orang dengan keaadaan fisik yang berbeda akan memiliki pandangan yang berbeda juga. Orang yang merasa memiliki fisik yang tidak sempurna akan melihat segala hal berkebalikan dengan orang dengan fisik yang prima.

2. Dimensi Sosiologi

   Dimensi kedua merupakan bagaimana hubungan seseorang dengan lingkungan sosialnya, misalnya lingkungan tempat tinggal dan dibesarkan, kondisi keluarga, teman, sampai hal-hal yang disukai maupun yang tidak disukai.

3. Dimensi Psikologi

   Dimensi terakhir yang merupakan gabungan dari kedua dimensi sebelumya yang membentuk sifat, temperamen, dan perilaku. Dalam dimensi ini lebih terlihat motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

2.2.2 Silhouette

Tokoh yang memiliki rancangan yang kuat adalah tokoh yang dapat langsung dikenali dari siluet dan bentuk keseluruhannya. Kebanyakan tokoh merupakan konstruksi dari bentuk-bentuk dasar. Relasi antar bentuk inilah yang akan mengomunikasikan esensi visual (*visual interest*) yang dimiliki suatu tokoh, sehingga walaupun tidak diberi detail wajah, busana, ataupun *gesture*, kepribadian tokoh tersebut dapat terpancarkan melalui bentuknya. (Sullivan, Schumer dan Alexander, 2008, hlm.106).

Perancangan Tokoh Dalam..., Kemberly Dilois, FSD UMN, 2018

Siluet atau tampilan keseluruhan dari tokoh merupakan fondasi dari penampilan tokoh virtual, dan dapat digunakan untuk merefleksikan kepribadian dan menunjukkan kontras antar tokoh (Sloan, 2015, hlm. 30). Siluet dibangun dari kombinasi antara garis dan bentuk dasar ditambah faktor-faktor lain seperti *recognizability*, *hierarchy*, *functionality*, *metaphor dan dynamism*.

1. *Recognizability*

   Ciri khas dalam rancangan tokoh yang dapat membedakannya dari tokoh lain. Tokoh secara visual cukup unik dan menarik untuk dilihat sekaligus terlihat menonjol dibanding lingkungan sekitarnya.

2. *Hierarchy*

   Hierarki visual dapat digunakan dalam membangun *recognizability* tokoh melalui kombinasi bentuk dan ukuran dari elemen visual tokoh. Faktor ini juga dapat digunakan untuk menunjukkan relasi tokoh satu dengan yang lain. Ada tiga kunci yang dapat digunakan sebagai acuan hierarki yakni:

   a. *Contrast*

   Perbedaan mencolok dari ukuran tubuh untuk memperkuat dominasi satu tokoh atas tokoh lain.

   b. *Repetition*

   Penggunaan bentuk tertentu secara berulang untuk membuat suatu tema visual antar tokoh.

   c. *Alignment*

   Susunan elemen visual yang beraturan membangun keselarasan antar tokoh.

Perancangan Tokoh Dalam..., Kemberly Dilois, FSD UMN, 2018

3. *Functionality*

   Memperhatikan ukuran, peletakan dan penggunaan busana atau properti tokoh sesuai fungsinya agar tampak logis dan sesuai dengan keadaan dunianya.

4. *Metaphor*

   Siluet tokoh dapat terlihat menyerupai objek yang sudah dikenal umum seperti benda di alam, ikon budaya, serta karya seni terkenal dan berperan sebagai metafor untuk menunjukkan suatu koneksi dengan objek-objek tersebut.

5. *Dynamism*

   Rancangan tokoh yang mampu menyesuaikan dengan perubahan yang terjadi pada tokoh dalam cerita, tetapi masih dapat menunjukkan ciri khas tokoh tersebut.

2.2.3 Warna

Marks (2011) mengatakan segala sesuatu dapat diasosiasikan dengan warna, misalnya uang dilambangkan dengan warna hijau dan darah dengan warna merah. Dalam sekejap, warna dapat langsung mengindikasikan kesan tertentu dalam pikiran orang yang melihatnya oleh karena itu warna merupakan media yang efektif dalam menyampaikan ide visual. Seorang desainer harus mengerti makna apa yang ditimbulkan warna dan menggunakannya untuk mengomunikasikan makna yang diinginkan kepada audiens (hlm. 9).

Bellantoni (2013) dan Edwards (2004) berpendapat bahwa tiap warna memiliki karakteristik yang berbeda-beda serta dapat menimbulkan respon fisik

Perancangan Tokoh Dalam..., Kemberly Dilois, FSD UMN, 2018

maupun emosional pada penonton. Dalam *visual storytelling*, warna juga berfungsi untuk menjelaskan kepribadian tokoh atau memperkuat kesan dalam adegan tertentu. Arti simbolik dari tiap warna dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Merah

   Sering dihubungkan dengan sesuatu yang agresif dan penuh kekuatan. Warna merah terang juga melambangkan kekerasan sekaligus semangat sedangkan merah tua dapat menggambarkan kedewasaan dan elegan.

2. Biru

   Warna biru yang terkesan tenang dan pasif dapat juga menandakan keadaan ketidakberdayaan. Karena kecenderungannya ini, warna biru jarang digunakan sebagai warna dominan.

3. Kuning

   Warna cerah seperti sinar matahari yang melambangkan energi dan kegembiraan. Di satu sisi, warna kuning adalah warna yang agresif dan mencolok secara visual sehingga dapat mengindikasikan adanya bahaya. Sifat agresif ini akan semakin berkurang seiring intensitas warnanya dikurangi.

4. Oranye

   Warna yang terkait dengan api dan panas tetapi tidak terlalu intens seperti merah. Oranye merupakan warna yang sederhana dan hangat.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

5. Hijau

   Warna hijau memiliki makna positif sekaligus negatif tergantung penggunaanya. Warna hijau dapat menyimbolkan kesegaran dan keremajaan sekaligus sesuatu yang membusuk dan berbahaya.

6. Ungu

   Warna ungu dihubungkan dengan sesuatu yang mistis, tidak berwujud, dan ilusi. Warna ini juga menandakan sesuatu akan mengalami perubahan.

2.2.4 Bentuk Tubuh

Sloan (2015) mengutip teori William Sheldon mengenai *somatotypes*, yakni pengategorian tokoh berdasarkan bentuk tubuh yang terbagi menjadi 3 kategori (hlm. 8) yaitu:

1. *Ectomorph*

   Mempunyai ciri-ciri badan kurus, tinggi di atas rata-rata, kaki dan tangan panjang, tidak berotot, lebar pundak kecil. Terlihat gesit dan fit karena tubuh yang ringan. Memiliki sifat *introvert*, arif, dan bijaksana.

2. *Mesomorph*

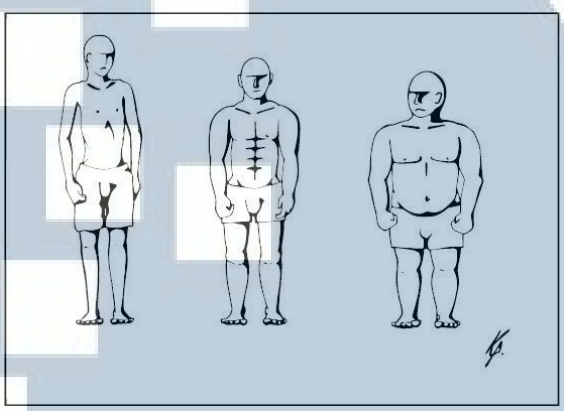
   Mempunyai badan yang atletis dan bentuk otot yang jelas terlihat mencerminkan kekuatan fisik, serta menunjukkan keberanian, kekuasaan, kompetitif, dan tegas.

3. *Endomorph*

   Badan terlihat gemuk, umumnya tinggi badan di bawah rata-rata serta memiliki tangan dan kaki yang kuat. Digambarkan sebagai tipe orang yang

Perancangan Tokoh Dalam..., Kemberly Dilois, FSD UMN, 2018

lebih mengutamakan makan, tetapi dapat juga mencerminkan sifat ramah, humoris dan toleran.



Gambar 2.3. *Somatotypes*

(*Virtual character design for games and interactive media*, 2015)

Amda (2016) menambahkan bahwa seseorang dengan tubuh tinggi dinilai kuat dan bersemangat sedangkan seseorang bertubuh pendek menandakan pribadi yang cerdas, akan tetapi mereka cenderung tidak percaya diri dengan tinggi badan mereka.

2.2.5 Bentuk dan Proporsi

Basic shapes atau bentuk dasar berguna sebagai acuan visual yang dibutuhkan untuk mendeskripsikan tokoh. Bentuk dasar seperti lingkaran, persegi dan segitiga dapat menjadi landasan bagi sifat dan perilaku keseluruhan tokoh (Bancroft, 2016, hlm. 14).

Sloan (2015) menambahkan, lingkaran, persegi, dan segitiga merupakan bentuk yang paling sederhana sehingga disebut sebagai bentuk primer. Setiap benda dapat disederhanakan menjadi ketiga bentuk dasar ini (hlm. 29).

Perancangan Tokoh Dalam..., Kemberly Dilois, FSD UMN, 2018

1. Lingkaran memiliki tipe tokoh yang lembut, ramah serta lucu, misalnya anak bayi. Oleh karena itu bentuk lingkaran dikonotasikan dengan kebaikan dan sesuatu yang muda (*youth*).
2. Persegi menggambarkan tokoh yang dapat kokoh, gagah dan dapat diandalkan layaknya *superhero*. Persegi adalah bentuk yang paling stabil sehingga memberikan kesan kuat, maskulin, dan rasa aman.
3. Segitiga mengacu kepada sifat yang agresif dan jahat. Bentuk ini dapat memberikan kesan yang berbeda tergantung dari penggunaannya. Segitiga yang ujungnya mengarah ke atas dapat mengomunikasikan stabilitas, tetapi segitiga yang mengarah ke bawah memberikan kesan tidak stabil dan ringkih.

Gambar 2.4. Penggunaan bentuk dasar dalam tokoh
(*Virtual character design for games and interactive media*, 2015)

Sullivan, Schumer dan Alexander (2008) mengatakan kontras ukuran, bentuk dan proporsi dapat digunakan untuk mengekspresikan *personality* suatu tokoh maupun menunjukkan perbedaan antar tokoh (hlm. 106). Dengan menggabungkan bentuk serta ukuran yang berbeda, rancangan tokoh akan menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Secara keseluruhan, kombinasi ukuran bentuk dan proporsi yang kontras menciptakan kesan dinamis dalam tokoh.

Perancangan Tokoh Dalam..., Kemberly Dilois, FSD UMN, 2018

Penerapan kontras dalam perancangan tokoh juga dapat berlaku untuk menunjukan relasi antar dua tokoh atau lebih. Cohen (2011) mengutarakan bahwa setiap cerita membutuhkan setidaknya dua atau lebih tokoh untuk menciptakan konflik yang dapat muncul dari tujuan atau sifat tokoh yang berlawanan. Perbedaan tokoh ini dapat ditonjolkan melalui penampilan fisik dan tingkah laku mereka. Memasangkan tokoh yang sifatnya berkebalikan total misalnya seperti predator dan mangsanya merupakan cara yang paling umum digunakan untuk menunjukkan perbedaan antar tokoh. Dua tokoh yang bahkan memiliki minat dan sifat yang sama masih bisa dibedakan melalui perbedaan ukuran tubuh maupun cara berpakaian. Dalam cerita yang melibatkan lebih dari tiga tokoh, akan lebih penting bila masing-masing tokoh memiliki peran spesifik yang dapat direpresentasikan oleh penampilan mereka. Pastikan dalam merancang tokoh, penonton tidak dibingungkan oleh tokoh yang terlihat terlalu mirip (hlm. 27).

Gambar 2.5. Kontras antar tokoh

(*Character design: Learn the art of cartooning step by step*, 2011)

Perancangan Tokoh Dalam..., Kemberly Dilois, FSD UMN, 2018

2.2.6 Busana

Cohen (2011) berpendapat bahwa busana merupakan bagian yang penting dalam rancangan tokoh yang membantu mengenali dan mempertegas tokoh beserta cerita dalam sekilas. Tidak hanya baju, busana juga mencakup gaya rambut, aksesoris dan properti yang dibawa tokoh (hlm. 20). La Motte (2010) menambahkan, busana dapat menunjukkan kedudukan, kelas, kebudayaan maupun alasan keindahan suatu tokoh. Cerita, setting lokasi dan waktu, kondisi lingkungan dan budaya akan mempengaruhi perancangan busana yang dikenakan tokoh (hlm. 48-49).

Terdapat tiga pendekatan dalam perancangan busana yaitu: *documentary, "kabuki",* dan gabungan dari keduanya. *Documentary* adalah perancangan busana yang mereproduksi sesuatu yang sudah ada sebelumnya berdasarkan data sejarah. Istilah *"kabuki"* mempunyai makna membuat suatu rancangan yang baru dan tidak terikat pada sesuatu yang sudah ada sebelumnya, selama masuk akal dengan keseluruhan cerita. Gabungan dari keduanya adalah menciptakan rancangan yang memiliki keunikan visual dalam cerita tetapi tetap mengikuti aturan-aturan berdasarkan data yang ada (La Motte, 2010).

2.2.7 Fitur Wajah

Isbiste (2006) mengatakan bahwa manusia memiliki kemampuan untuk langsung menilai orang lain saat pertama kali bertatap muka. Kesan pertama dapat mempengaruhi penilaian seseorang atas suatu individu. Apabila seseorang terlihat cantik atau tampan maka orang akan berasumsi ia memiliki kepribadian yang

Perancangan Tokoh Dalam..., Kemberly Dilois, FSD UMN, 2018

baik, begitu pula sebaliknya, orang dengan wajah buruk akan dinilai sebagai orang dengan kepribadian buruk (hlm. 5-7).

Fisiognomi merupakan sebuah studi membaca kepribadian dari wajah seseorang. Studi ini sudah berkembang dari abad ke-18 dan banyak diterapkan dalam proses mengidentifikasi pelaku kejahatan, pengembangan kepribadian, maupun sebagai pertimbangan dalam seleksi pekerjaan (Amda, 2016).

Ketika bertatap muka, bagian wajah yang langsung membuat kontak adalah mata. Menurut Amda (2016), kepribadian seseorang dapat terbaca melalui mata. Orang dengan mata besar cenderung ramah dan memiliki hati yang lembut. Selain itu mereka juga mudah percaya sehingga mudah dikelabui. Sedangkan orang dengan mata kecil memiliki karakteristik cerdik dan biasanya mengutamakan keuntungan untuk dirinya sendiri (hlm. 54-55).

Adanya rambut pada wajah (khususnya pria) dapat menunjukkan usia kedewasaan dan dominasi seseorang. Pellegrini dan Addison dalam kutipan oleh Neave (2008) mengatakan bahwa adanya rambut pada wajah seperti kumis atau janggut membuat seseorang terlihat maskulin, percaya diri dan kompeten dibandingkan orang yang bercukur (hlm. 374).

2.3. Minangkabau

Minangkabau adalah kelompok etnis keempat terbesar di Indonesia yang bertempat di pulau Sumatera. Asal nama Minangkabau sendiri berasal dari kata *minang* yang berarti kemenangan dan *kabau* yang berarti kerbau. Aspek kuliner,

Perancangan Tokoh Dalam..., Kemberly Dilois, FSD UMN, 2018

kebudayaan dan kemampuan berbisnis masyarakat Minangkabau yang membuat mereka terkenal di wilayah Asia Tenggara dan Indonesia (Hanani, 2002, hlm. 3).

2.3.1. Fisiologi

Melalatoa dalam kutipan oleh Ananta (2015) mengatakan bahwa Minangkabau merupakan bagian dari kelompok etnis Melayu yang bermigrasi ke Indonesia sekitar tahun 300 SM (hlm. 36). Penampilan fisik orang Melayu terlihat dari kulit berwarna kecoklatan, rambut hitam lurus, muka cenderung berbentuk oval dengan hidung lurus atau sedikit lebar tetapi tidak terlalu mancung (Smith, 2016).

2.3.2. Sistem Kekeluargaan dan Tradisi

Murad dalam kutipan oleh Yati (2016) mengatakan sistem kekerabatan yang dianut masyarakat minangkabau adalah matrilineal yaitu mengikuti garis keturunan ibu. Oleh karena itu wanita memegang peranan sebagai pemegang harta. Hanya pria yang berkedudukan sebagai *Mamak* (saudara laki-laki dari ibu) yang dapat berperan sebagai pengambil keputusan atas hak dan pusaka serta membimbing dan bertanggung jawab atas keponakannya. Pria Minangkabau yang belum menikah (bujang) diangap masih berstatus rendah dan tidak memiliki hak untuk memiliki harta seperti tanah atau sawah yang ia olah. Kedudukannya inilah yang akhirnya medorong para bujang untuk pergi merantau dan mengadu nasib (hlm. 95-96).

Hanani (2002) mengutarakan bahwa salah satu tradisi yang melekat pada masyarakat Minangkabau adalah tradisi merantau, yang memiliki tiga macam kepentingan (hlm. 4):

Perancangan Tokoh Dalam..., Kemberly Dilois, FSD UMN, 2018

1. Kepentingan mengembangkan ilmu pengetahuan.
2. Pengembangan diri dan terlibat aktif dalam berbagai pergerakan di dalam negeri.
3. Kepentingan ekonomi.

Muthalib (2002) menambahkan, bagi masyarakat Minangkabau, merantau ialah pergi dari tempat asalnya sementara ataupun dalam jangka waktu yang lama. Tradisi merantau ini memiliki tujuan agar ketika sudah sukses, orang tersebut dapat berguna bagi masyarakat maupun alam di kampung halamannya serta dapat memberi manfaat pada daerah rantaunya (hlm. 8-9).

2.3.3. Kuliner

Fraser (2016) mengatakan bahwa makanan merupakan pusat dari kehidupan sosial dan ritual masyarakat Minangkabau. Sering kali dalam berbagai acara seperti pernikahan, kerabat maupun tetangga saling bertukar makanan dengan mempelai. Makanan Minangkabau terkenal dengan rasanya yang kuat dan pedas, dan umumnya bahan-bahan yang digunakan dalam masakannya berupa cabai, bawang, daun salam, kemiri, kunyit, jahe, dan santan. Rendang merupakan makanan khas Minangkabau yang terbuat dari daging yang dimasak di atas api kecil dan terus diaduk perlahan sehingga persiapannya membutuhkan waktu yang cukup lama.

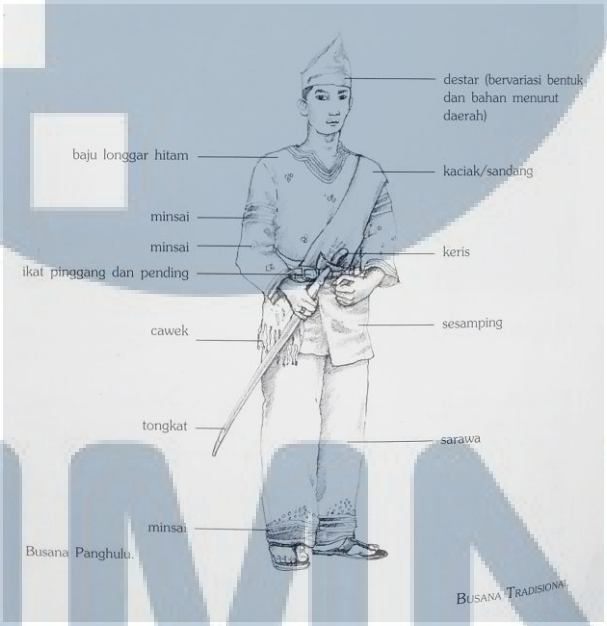
2.3.4. Busana Tradisional

Anas (1998) mengatakan busana tradisional Minangkabau digunakan pada saat upacara adat, umumnya mempunyai kaitan dengan makna simbolis yang dipegang

Perancangan Tokoh Dalam..., Kemberly Dilois, FSD UMN, 2018

teguh dalam masyarakatnya sekaligus memiliki fungsi untuk menunjukkan peranan seseorang dalam masyarakatnya, seperti *penghulu* (hlm. 67).

Penghulu merupakan pria yang berkedudukan sebagai pemimpin kaum dan bertugas mengatur sanak keluarganya. Sebagai orang yang penting, penghulu menggunakan busana kebesaran atau biasanya disebut busana adat yang terdiri dari destar, baju hitam longgar, celana hitam lebar, sesamping, kain sandang, keris dan tongkat (Anas, 1998, hlm. 70).



Gambar 2.6. Busana adat Penghulu

(Busana Tradisional Indonesia Indah, 1998)

1. Destar berperan sebagai penutup kepala, mencerminkan isi dan pengertian mengenai undang-undang dalam kepala seorang penghulu.
2. Baju model teluk belanga dengan lengan longgar dan bagian leher yang terbelah sampai ke dada tanpa kancing melambangkan keterbukaan dan

Perancangan Tokoh Dalam..., Kemberly Dilois, FSD UMN, 2018

kelapangan dada pemimpin yang tidak suka mencelakakan sesama atau berkhianat.

3. Celana atau disebut *sarawa* dengan sulaman di ujung kakinya (minsai) melambangkan kesiagaan.
4. Sesamping atau kain samping melambangkan kehati-hatian pemakai dalam berperilaku dalam masyarakat. Umumnya berwarna merah sebagai lambang keberanian dan tanggung jawab dan dikenakan saat berpergian. Benang emas yang menghiasi sesamping menandakan bahwa pemakainya cukup berpengetahuan di bidangnya.
5. Ikat pinggang dari sutra berjumbai agar menunjukkan kekokohan dari luar dan dalam.
6. Sandang atau kain selempang di bahu melambangkan kebesaran penghulu.
7. Keris yang terselip di perut dengan posisi miring ke kiri melambangkan keberanian dalam menjadi hakim.
8. Tongkat digunakan untuk membantu berjalan di malam hari atau berdiri lama, menandakan komando dan mengingatkan bahwa penghulu punya anak kemenakan yang membantu dalam menjalankan jabatannya.

Soemargono (1992) menyebutkan untuk busana sehari-hari, kaum pria mengenakan baju tanpa kerah berlengan longgar yang panjangnya sampai pertengahan tangan, celana yang tidak bersulam dan panjangnya hanya sebatas mata kaki, sesamping berupa kain songket yang dikenakan menutupi pinggang sampai ke atas lutut, kain sandang yang menyelempang pada baju, tutup kepala dan keris (hlm. 101).

Perancangan Tokoh Dalam..., Kemberly Dilois, FSD UMN, 2018

2.3.5. Arsitektur

Seni arsitektur Minangkabau memiliki karakteristik bentuk atap yang meruncing ke atas (*gonjong-gonjong*) pada bagian kiri dan kanan, menyerupai tanduk kerbau. Seluruh bangunannya terbuat dari kayu dan diukir dengan ornamen tradisional yang menunjukkan simbol-simbol yang bermakna bagi masyarakat Minangkabau (Soemargono, 1992).

Gambar 2.7. Rumah Gadang di Minang Village

(http://www.adventurose.com/2015/07/berdandan-ala-pengantin-minang-di.html, 2015)

2.3.6. Ukiran Tradisional

Kesenian hias Minangkabau umumnya terdapat pada ukiran di permukaan rumah adat dan motifnya mengambil bentuk-bentuk alam. Marah (1987, hlm. 11) membagi jenis motif ukiran ke dalam tiga kategori berdasarkan sumber inspirasinya yaitu:

1. Motif yang berasal dari nama dan sifat tumbuhan
2. Motif berdasarkan nama binatang
3. Motif berdasarkan nama benda sehari-hari

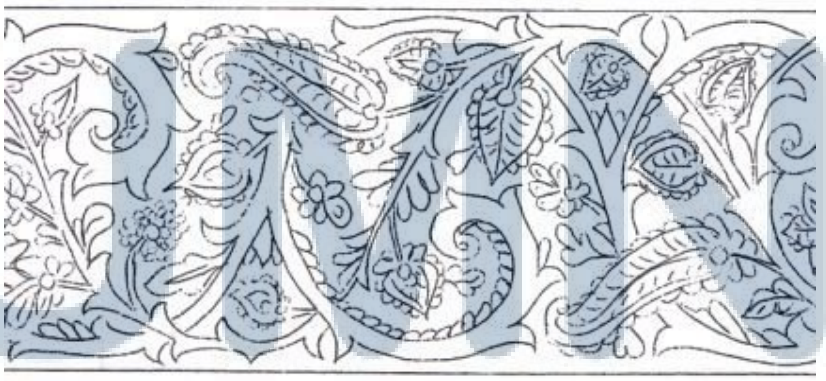
Perancangan Tokoh Dalam..., Kemberly Dilois, FSD UMN, 2018

Motif-motif ini tidak digambarkan secara realistis, bentuk hewan dan benda akan sukar untuk dikenali. Sebagian besar motif dibentuk dekoratif menyerupai tumbuhan dan akar-akaran, motif hewan dan benda dalam hal ini dapat dikatakan tinggal nama saja.

Selain bentuk dan nama yang terinspirasi dari alam, motif ukiran juga memiliki makna berdasakan pepatah adat yang dijadikan pedoman hidup masyarakat Minangkabau.

1. Kaluak Paku

   Merupakan pepatah yang populer di masyarakat Minangkabau yang mengajarkan untuk tidak memikirkan diri sendiri, tetapi perlu juga mengingat kepentingan orang lain. Motif ini berasal dari bentuk tanaman pakis yang berbentuk spiral.



Gambar 2.8. Ukiran Kaluak Paku
(Ragam Hias Minangkabau, 1988)

2. Daun Siriah

   Motif daun sirih banyak digunakan sebagai motif ukiran. Daun sirih sering digunakan sebagai suguhan adat apabila hendak memberitakan sesuatu.

Perancangan Tokoh Dalam..., Kemberly Dilois, FSD UMN, 2018

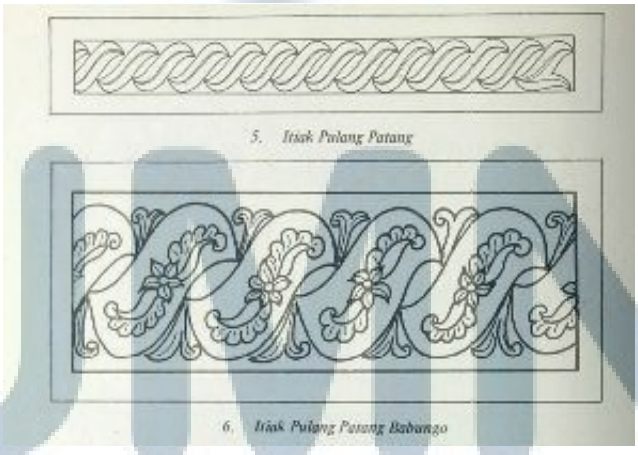
Pepatah ini menasihati agar dalam hidup bermasyarakat jangan individualis, tetapi selalu bersatu seperti seikat sirih.

Gambar 2.9. Ukiran Siriah Gadang

(Ragam Hias Minangkabau, 1988)

3. Itiak Pulang Patang

Digambarkan sebagai barisan itik yang hendak pulang setelah mencari makan, diharapkan masyarakat dapat hidup harmonis dan selaras.



Gambar 2.10. Ukiran Itiak Pulang Patang

(Ragam Hias Minangkabau, 1988)

Marah juga menambahkan bahwa warna-warna seperti merah jambu, hitam, kuning dan hijau sering digunakan pada ukiran-ukiran di permukaan rumah adat (hlm. 36).

Perancangan Tokoh Dalam..., Kemberly Dilois, FSD UMN, 2018

2.3.7. Warna dalam Budaya Minangkabau

Warna tradisional Minangkabau adalah kuning, merah dan hitam yang terdapat pada *Marawa. Marawa* merupakan bendera kebesaran yang berfungsi sebagai simbol melambangkan tiga daerah induk (*luhak*) di Minangkabau yakni Luhak Tanahdatar, Luhak Agam, dan Luhak Limopuluah Kota. Tiap warna juga melambangkan nilai-nilai yang dianut masyarakat Minangkabau yaitu kuning melambangkan keagungan, merah melambangkan keberanian dan hitam melambangkan akal budi. Umumnya ketiga warna ini juga terdapat pada *banner*, busana tradisional dan motif ukiran. (Amir dalam kutipan oleh Franzia, 2017, hlm.327).

Gambar 2.11. Bendera Marawa

(https://www.facebook.com/notes/asrul-agin/marawa-bendera-kebesaran-alam-minangkabau, 2013)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA