



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. Sejarah Komik

Komik memang sudah ada sejak zaman dahulu. Keberadaannya bisa dilihat dari makam di Mesir yang memiliki gambar-gambar (McCloud, 1993). Namun Petty (2006) menyampaikan bahwa sejarah komik dibagi menjadi dalam beberapa masa, yaitu;

2.1.1. *The Pioneer (1500-1828), Victorian (1828-1883) dan Platinum (1883-1938) Ages – The Beginning of Comic Books*

Sejarawan komik mengatakan bahwa *broadsheets* Eropa dari abad ke 16 merupakan pelopor kuno sebuah komik karena ditemukannya ilustrasi dan teks untuk menyampaikan sebuah pesan. Pada tahun 1780 juga ditemukan adanya penggunaan balon kata untuk pertama kalinya. Pada masa ini, komik dipercaya pertama kali muncul pada tanggal 5 Mei 1895 pada halaman *New York World* dengan kemunculan *R.F. Outcault Hogan's Alley* yang dimana merupakan sebuah komik humor dengan satu panel. Setelah itu, komik mulai menjadi suatu hal yang populer di surat kabar pada masa itu.

2.1.2. Golden Age (1938-1949)

Para kolektor komik menyebutkan bahwa komik pertama adalah *Funnies On Parade* yang muncul pada tahun 1933. Pada era ini, industri komik juga mulai mempublikasi *Action Comics #1* pada juni 1938 dengan maksud dan tujuan tertentu. Hal ini membuat adanya materi-materi baru yang muncul dan dapat dilihat dengan munculnya *The Man Of Steel, Superman* untuk pertama kalinya. Kemunculan *Superman* menyebabkan euforia akan komik dengan karakter super dan penjualannya sangat menakjubkan. Publikasi *Action Comics #1* merupakan suatu awal dari *Golden Age*.

2.1.3. The Atomic Age (1949-1956)

Di masa ini, semua orang berebut untuk menciptakan sebuah tren baru. Seorang penerbit komik bernama Lev Gleason menerbitkan sebuah komik berjudul *Crime Does Not Pay* sejak tahun 1942 dan beberapa tahun kemudian komik tersebut menjadi sebuah *blockbuster*. Kriminal dan bandit menjadi sebuah tren pada saat itu. Hal ini membuat banyak sekali komik-komik yang mengemas cerita tentang kriminal dan bandit.

Pada akhir 40-an hingga awal 50-an, muncul sebuah tren baru pada dunia perfilman, yaitu horror. Melihat adanya tren tersebut, *Avon Publication* mencoba mempublikasi sebuah komik horror namun komik tersebut tidak sukses di pasar. Pada tahun 1951 mulai bermunculan komik-komik horror lainnya. Seorang penerbit

bernama William Gaines menerbitkan komik horror berjudul *The Krypt Keeper* yang membuat tren horror pada komik secara resmi lahir.

2.1.4. The Silver Age (1956-CA.1970)

Pada tahun 1956, seorang *Editor-In-Chief* bernama Julius Schwartz memutuskan bahwa sudah saatnya para *superhero* untuk kembali beraksi dalam komik dengan tampilan baru untuk disesuaikan di zaman modern. Schwartz memperkenalkan kembali salah satu *superhero*, *The Flash* pada halaman depan *Showcase #4* yang membuat *The Flash* memiliki komik sendiri dan membuat lahirnya *Silver Age* secara resmi.

2.1.5. The Bronze Age (CA.1970 – 1980)

Pada masa ini, banyak bermunculan komikus-komikus baru dan ide-ide baru. Komik dengan karakter seperti *Green Lantern* dan *Green Arrow* menjadi besar karena menangkat isu narkoba, polusi, rasisme, dan kemiskinan. Masa ini juga merupakan waktu di mana eksperimen dan ekspansi tentang seberapa jauh suatu hal bias didorong serta merupakan waktu sebuah transformasi. Untuk pertama kalinya juga *superhero* mulai mempertanyakan motivasi mereka sebgaimana penciptanya juga terhadap topik pemerintahan seperti dengan kemunculan *Captain Amerika* sebagai symbol dari Amerika. Banyak yang melihat bahwa masa ini mulai berakhir ketika terjadi “*DC Implosion*” pada tahun 1987 dan juga saat terpilihnya Ronald Reagan ke

Gedung Putih yang membuat pergeseran social yang berpengaruh pada dunia komik di tahun 1980.

2.1.6. The Modern Age (CA.1980-Present)

Pada awal 1980-an, komik hitam putih sedang naik daun dan banyak komikus yang masuk ke suatu negara seperti masuknya komikus Inggris yang membuat komik untuk Amerika. Saat ini, industri komik sangat beragam. Kita bisa menemukan komik sesuai selera kita dari horror, kriminal, dan lain-lain. Bahkan, komik dan karakternya telah memasuki kehidupan manusia dengan adanya film yang diangkat dari sebuah komik (hal. 1-10).

2.2. Definisi Komik

Pada awalnya, komik menyajikan gambar-gambar yang berbicara tentang hal-hal yang lucu (Putra, 2011) karena kata "komik" sendiri diadaptasi dari Bahasa Inggris "comic", kōmikos (Yunani) yang artinya adalah lucu. McCloud (1993) mengatakan bahwa komik merupakan kumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan dilakukan dengan maksud dan tujuan tertentu. Komik sendiri biasanya dicetak si surat kabar ataupun dalam bentuk buku. Namun, seiring perkembangan teknologi, komik yang pada saat ini telah memasuki era digital.

2.2.1. Elemen Komik

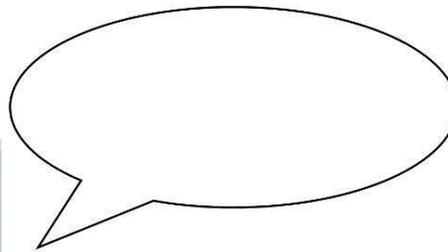
Menurut Maharsi, 2011, terdapat beberapa elemen komik, elemen – elemen tersebut adalah,

1. Balon Kata

Balon kata merupakan representasi dari pembicaraan ataupun narasi dari peristiwa yang sedang terjadi atau keadaan yang sedang digambarkan dalam panel tersebut.

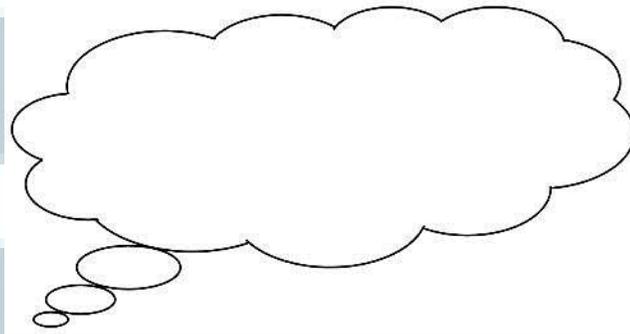
Secara garis besar Balon kata dibedakan menjadi tiga bentuk, yaitu :

- a. Balon ucapan: Dalam komik representasi ucapan ini berbentuk seperti gelembung dengan penunjuk arah yang disebut ekor yang mengarah pada tokoh yang mengucapkan kata-kata tersebut.



Gambar 2.1. Contoh Balon ucapan
(http://www.printablee.com/postpic/2015/12/speech-bubble-template-printable_150359.jpg)

- b. Balon Pikiran: Balon ini dipakai untuk merepresentasikan pemikiran tokoh dalam komik. Pemikiran berarti sebatas hanya kata-kata dalam batin saja. Visualisasi balon pikiran ini bentuknya seperti rantai yang saling menyambung.



Gambar 2.2. Contoh Balon Pikiran
(<http://www.clipartbest.com/cliparts/KTn/ekr/KTnekr8gc.jpeg>)

- c. Captions: Secara umum dipakai untuk pengisahaan atau penjelasan naratif non dialog. Bisa juga berupa penjelasan situasi, adegan ataupun setting lokasinya.

2. Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual (Kusrianto, 2007: 140). Terdapat dua jenis ilustrasi dalam komik, yaitu ilustrasi kartun dan realis. Ilustrasi kartun merujuk pada suatu bentuk tanggapan lucu dalam citra visual (Noerhadi, 1986: 189). Tokoh-tokoh kartun bersifat fiktif yang dikreasikan untuk menjadi komedi-komedi bertema sosial serta

visualisasi jenaka. Gambar komik realis merupakan ikon yang paling mirip dengan manusia atau obyek aslinya (McCloud, 2001: 29)

2.2.2. Motion Comic

Dampak dari era digital adalah dengan kemunculan Motion Comic. Motion Comic merupakan suatu proses yang membawa teknik animasi efektif untuk melepaskan ikatan 2D dari sebuah komik dan membuat komik memiliki lapisan untuk menciptakan suatu kedalaman serta memungkinkan adanya penambahan unsur kamera untuk menunjukkan perubahan sudut pandang dan menambahkan gerakan animasi. Motion comic jika dilihat sekilas, merupakan sebuah komik dan dalam waktu yang bersamaan juga merupakan proyeksi dari rentetan gambar (Meskin, Cook, 2012). Motion comic terlihat layaknya komik biasa. Namun, motion comic juga menggabungkan suara/efek dan skoring musik serta unsur-unsur animasi seperti zoom in, pan, dan movement.

Albrecht (2008) dalam artikel yang berjudul “The Rise of Motion Comics Online” juga menyatakan bahwa motion comic merupakan suatu perpaduan antara gambar kartun yang statis dengan gerakan animasi sederhana yang dikemas ke dalam bentuk video. Dalam pembuatan sebuah motion comic ada beberapa hal yang perlu diperhitungkan antara lain elemen visual yang bergerak guna mempertahankan perhatian penonton agar mengikuti jalan cerita komik, pemilihan sebuah musik yang tepat serta penempatan efek yang tepat guna menghidupkan suasana, eksperimentasi lainnya yang dilakukan seiringan dengan konsep yang matang, isi cerita yang

menarik dan jelas, desain karakter dan desain lingkungan beserta detail property yang mampu mewakili pesan yang akan disampaikan lewat cerita dalam motion comic

2.3. Karakter

Dalam kamus besar KBBI, arti karakter adalah Sifat yang membedakan seseorang dengan yang lain. Dilansir dari artikel berjudul “*Character in Literature: Definition, Types & Development*” (2015), karakter merupakan penggerak dalam cerita dan dapat berwujud manusia, hewan, atau figur lainnya.

2.4. Desain Karakter

Dalam mendesain sebuah karakter untuk sebuah animasi, pertama – tama yang perlu dilakukan yaitu menentukan profil dari karakter tersebut (Wright, 2005, hlm.62). Desain Karakter biasanya dimulai dengan beberapa seri atau setumpuk besar sketsa, hingga tampilan spesifik karakter tersebut mulai berkembang. Untuk menciptakan sebuah karakter, membutuhkan lusinan bahkan ratusan sketsa (Simon, 2003, hlm. 53). Suatu karakter diciptakan dengan fungsi dan tujuannya di dalam cerita. Karakter yang mudah dipahami umumnya berbentuk sederhana dan dapat digambar dari berbagai sudut, dalam hal ini berhubungan pula dengan pose dan pergerakan karakter. Menurut Goldberg (2008), kuat atau tidaknya karakter yang digambarkan terlihat dari kemampuan karakter untuk menggambarkan seluruh jalan cerita dengan baik seperti menunjukkan ekspresi, arah gerak karakter serta kepribadian karakter (hlm. 4-5).

Ekspresi karakter mencerminkan emosi yang dialami karakter, seperti menangis, tertawa, berteriak, dan sebagainya. Menggambar ekspresi yang tepat untuk karakter merupakan hal yang penting, namun menemukan ekspresi yang mungkin tidak dilakukan oleh karakter tersebut sama pentingnya. Salah satu hal yang penting dalam mendesain sebuah karakter yaitu penggambaran karakter tersebut secara *turn – around*. Penggambaran karakter *turn – around* memperlihatkan karakter tersebut dari setiap sudut dan memperlihatkan semua detail hingga menghasilkan tampilan yang konsisten pada karakter tersebut ketika ia bergerak (Simon, 2003, hlm. 55).



Gambar 2.3. Contoh Karakter *Turn - Around*
(http://img08.deviantart.net/0689/i/2011/145/8/c/character_turn_around__esther_by_chrisse_pumpkin-d3atemi.jpg)

2.6.1. Elemen Karakter

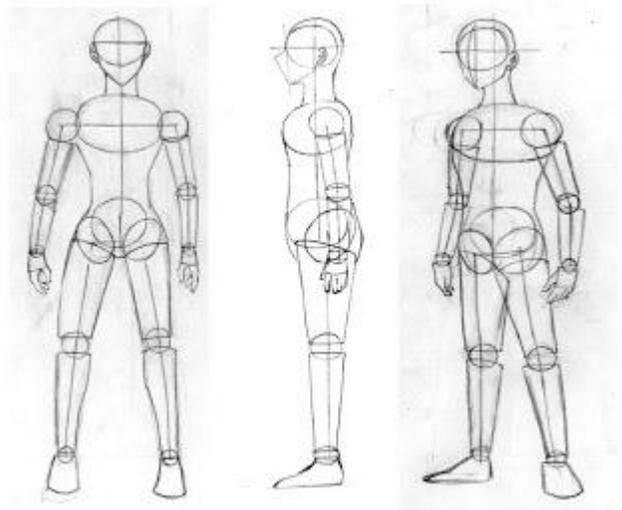
Dalam merancang suatu karakter dibutuhkan beberapa elemen – elemen yang mendukung pembuatan sebuah karakter. White (2009) merinci desain karakter berdasarkan elemen – elemen yang ada di dalamnya sebagai berikut (hlm. 235 – 242).

2.6.1.1 Gaya

White (2009) menyatakan bahwa gaya atau *style* dalam membuat sebuah karakter seharusnya mengikuti konsep awal cerita yang ingin dibuat sehingga tidak ada ketimpangan antara gaya cerita, penggambaran karakter, serta latar di dalam cerita (hlm. 235)

2.6.1.2 Proporsi

Proporsi sebuah karakter mencakup anatomi, tinggi badan dan perbandingan terhadap suatu bentuk keseluruhan badan. Goldberg (2008) menyebutkan walaupun tidak terdapat batasan khusus terhadap desain karakter setiap animasi, namun diperlukan untuk memperhitungkan bolum karakter agak pada saat membuat karakter tidak terlihat aneh dan tidak nyata apabila dilihat dari sisi depan atau $\frac{3}{4}$ nya. (hlm.135)

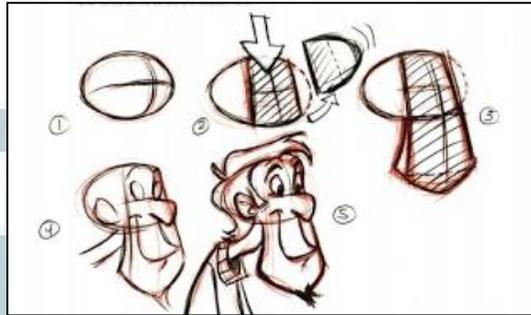


Gambar 2.4. Contoh Proporsi

(http://3.bp.blogspot.com/_RrNMTjLw6zs/Sumnlx9YR4I/AAAAAAAAAD0/1rSMQX4SfLQ/s320/PRIVATE+BLOGSPOT_04_01.jpg)

2.6.1.3 Bentuk Dasar dan Simbiolisasi

Dalam perancangan sebuah karakter, perlu adanya dasar yang membentuk sebuah karakter tersebut. Bancroft (2006) mengungkapkan bahwa adanya elemen – elemen yang dapat dituju dalam mendesain karakter yaitu bentuk, ukuran, serta variasi. Bentuk kotak, bulat dan segitiga merupakan dasar yang dapat digunakan untuk membentuk suatu karakter beserta kepribadiannya. Variasi dalam bentuk dasar juga dapat menjadi sebuah alternatif untuk menciptakan karakter yang lebih kompleks dengan kepribadian yang lebih terbuka dan dapat menjadi pendukung detail serta ciri khas dari suatu karakter sehingga terlihat berbeda dengan karakter – karakter lainnya. (hlm. 28-30)



Gambar 2.5. Variasi Bentuk Wajah
(Creating Characters with Personality, 2006)

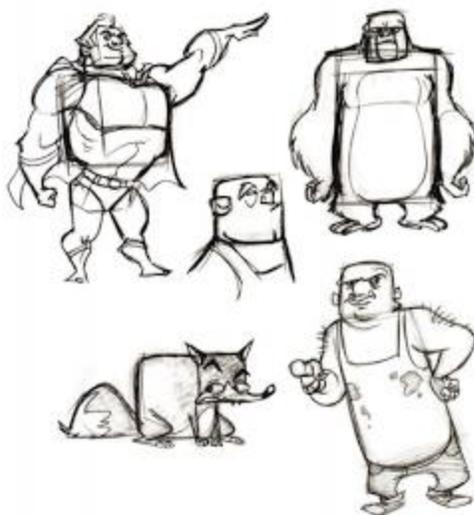
Bancroft (2006) kembali melanjutkan bahwa setiap bentuk yang medasari suatu karakter memiliki pemaknaan tersendiri sesuai dengan kepribadian yang ingin digali dari karakter itu sendiri. Bentuk kotak, bulat dan segitiga yang dikemukakan Bancroft ini pada nantinya akan memberikan isyarat visual yang dapat mendeskripsikan ciri-ciri kepribadian yang membentuk sikap secara keseluruhan terhadap karakter yang dirancang.

Bentuk lingkaran membangkitkan ketertarikan terhadap suatu karakter. Bentuk ini juga cenderung menyimbolkan karakter yang baik, lucu, bersahabat. Apabila diaplikasikan ke dalam wajah karakter, akan cenderung berbentuk lebar dan pendek (hlm. 33).



Gambar 2.6. Karakter dengan Bentuk Dasar Bulat
(Creating Characters with Personality, 2006)

Sedangkan bentuk kotak atau persegi cenderung diaplikasikan ke dalam karakter yang ingin memiliki kepribadian yang teguh dan kuat. Selain itu, bentuk dasar ini membuat karakter terlihat berat dan memiliki kepribadian yang keras. Contoh karakter yang kerap menggunakan bentuk dasar kotak adalah karakter pahlawan atau karakter yang terlihat kuat.



Gambar 2.7. Karakter dengan Bentuk Dasar Kotak
(Creating Characters with Personality, 2006)

Bentuk segitiga merepresentasikan karakter yang bertolak belakang dengan bentuk bulat. Karakter dengan bentuk dasar ini cenderung memiliki kepribadian yang negatif, mencurigakan, dan biasanya disimbolkan oleh tokoh antagonis (hlm. 35).

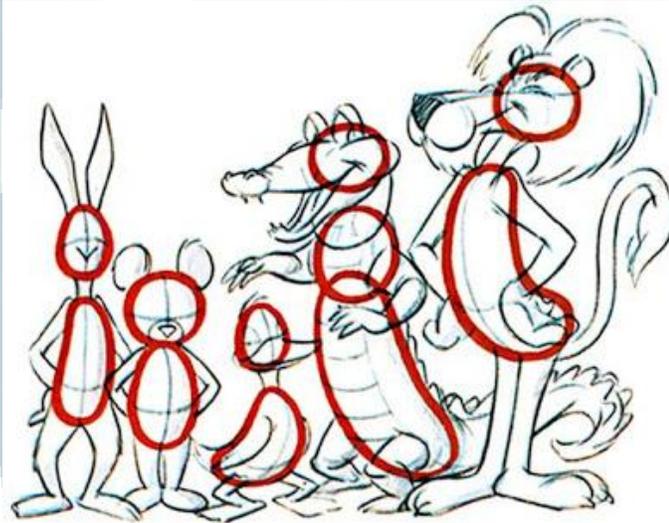


Gambar 2.8. Karakter dengan Bentuk Dasar Segitiga
(Creating Characters with Personality, 2006)

UMMN

2.6.1.4 Head Heights

Head Heights mencangkup pada perbandingan ukuran kepala terhadap tinggi badan. Pada awalnya bermula dari gambar manusia secara realis yang kemudian disesuaikan dengan proporsi tubuh yang ingin dicapai dengan mengacu pada gaya yang ingin digunakan.



Gambar 2.9. Contoh *Head Heights*

([http://2.bp.blogspot.com/_4fOOz6L3_C4/SoKYhTsgbtI/AAAAAAAAAQ4/Ms7rpbrVa5g/s400/CAR TOON+CONSTRUCTION-02.JPG](http://2.bp.blogspot.com/_4fOOz6L3_C4/SoKYhTsgbtI/AAAAAAAAAQ4/Ms7rpbrVa5g/s400/CAR+TOON+CONSTRUCTION-02.JPG))

UMMN

2.6.1.5 Detil

Detil menjadi elemen dasar di dalam pembentukan desain karakter sebab dalam film, detil ini akan membantu pembentukan identitas sang karakter. Walaupun karakter yang digambarkan secara sederhana, detil tidak dapat dihindarkan karena tentu ada elemen – elemen yang mampu membedakan satu karakter dengan karakter lainnya walaupun sifatnya kecil. Detil dapat dijumpai di bagian tubuh karakter, atau menjadi alat yang dipakai karakter.

2.6.2. Archetypes

Menurut (Tillman, 2011) *Archetype* merupakan sifat-sifat yang jelas yang ada didalam sebuah karakter yang digunakan untuk mengklasifikasikan karakter pada kelompok-kelompok tertentu. *Archetype* dianggap sebagai sifat atau perilaku yang ada dalam diri manusia. Ada 6 jenis *archetype* yang digunakan, yaitu:

1. *The Hero*. Merupakan karakter yang bisa diartikan sebagai pahlawan didalam cerita. *Hero* digambarkan sebagai sosok yang berani, tidak mementingkan ego, suka membantu orang lain tanpa memedulikan apapun.
2. *The Shadow*. Merupakan musuh dari Hero. *Shadow* dianggap karakter yang kejam, dan misterius.
3. *The Fool*. Merupakan salah satu karakter yang muncul dalam cerita pada kondisi yang membingungkan dan mendapatkan perhatian dari semua orang di saat yang tidak diinginkan.

4. *The Animus*. Merupakan *counterpart* dari seorang karakter. Jika kita atau karakter utama tertarik pada *the animus*, apabila sesuatu terjadi pada karakter itu, akan muncul emosi dari dalam.
5. *The Mentor*. Merupakan karakter karakter yang memegang peranan penting sebagai kunci dari suatu hal. *The Mentor* adalah karakter yang relevan karena ia memiliki pengetahuan yang bahkan tidak diketahui oleh karakter protagonis.
6. *The Trickster*. Merupakan karakter yang bisa ada di sisi baik atau jahat. biasanya mencoba memindahkan alur cerita pada alur yang mendukung peranannya. *The Trickster* suka membuat karakter mengubah rencana dan menangani suatu masalah. Karakter ini penting karena selalu menguji mental karakter utama.

2.7. Balikpapan

Balikpapan merupakan salah satu kota besar yang berada di Provinsi Kalimantan Timur. Balikpapan dapat dimasukkan ke dalam asal kata bahasa Melayu. Menurut buku karya F. Valenijn pada tahun 1724, menyebut suatu daerah di hulu sebuah sungai yang berada di Teluk sekitar tiga mil dari pantai, desa itu bernama BILIPAPAN, dan nama tersebut dikaitkan dengan sebuah komunitas pedesaan di teluk yang sekarang dikenal dengan nama Teluk Balikpapan.

Pada kurun waktu yang bersamaan keragaman etnis yang datang diikuti pula dengan berbagai adat istiadat dan agama. Adat istiadat dari berbagai etnis sangat terbina dengan baik, demikian pula penganut agama yang dipeluknya. Hal ini

didukung oleh adanya faktor akulturasi budaya, sehingga hubungan masyarakat terjalin harmonis secara turun temurun. Yang menjadi khas Kota Balikpapan adalah tidak terdapat dominasi salah satu suku, baik dari suku asli Kalimantan maupun suku pendatang, sehingga perekat bahasa yang dipakai adalah bahasa Indonesia.

2.7.1. Kerajaan Kutai

Kerajaan Kutai merupakan kerajaan Hindu tertua di Indonesia. Kerajaan Kutai diperkirakan muncul pada abad 5M. Kerajaan ini terletak di Muara Kaman, Kalimantan Timur (dekat kota Tenggarong). Nama Kutai diambil dari nama tempat ditemukannya prasasti yang menggambarkan kerajaan tersebut. Karena kurangnya informasi yang diperoleh akibat kurangnya sumber sejarah, nama Kutai diberikan oleh para ahli karena tidak ada prasasti yang secara jelas menyebutkan nama kerajaan ini.

UMMN

2.7.1.1 Kebudayaan Kutai

Kebudayaan Kutai dihasilkan dari orang – orang ras proto melayu yang pada umumnya berdiam di daerah Provinsi Kalimantan – Timur sejak sekitar 3.000 tahun yang lalu. Pada zaman dahulu orang Ras-Proto melayu biasa disebut dengan Orang Kutai dan juga tergolong ke dalam kelompok masyarakat Dayak yang diperkirakan masih satu asal dengan orang Tunjung. Pada masa sekarang mereka dibedakan dengan orang- orang Dayak lain karena pada umumnya memeluk agama Islam. Orang Kutai sempat memiliki kesultanan yang cukup kuat di wilayah Kalimantan Timur.

Di daerah Kutai pernah berdiri sebuah kerajaan Hindu tertua di Indonesia. Peninggalan sejarah yang berasal dari abad ke-4 itu dibuktikan oleh adanya tujuh prasasti yang disebut yupa bertuliskan huruf Palawa di daerah Muara Kaman sekarang. Yupa adalah tugu batu yang berfungsi untuk menambatkan hewan korban dalam upacara dalam agama Hindu. Bahasa yang digunakan pada prasasti itu adalah bahasa Sansekerta. Kini tulisan itu semakin kabur dan keadaannya sudah berbeda dengan ketika prasasti itu ditemukan. Sejarah Kutai baru muncul lagi setelah masa Islam, ditandai dengan berdirinya Kesultanan Kutai setelah abad ke-16. Pemerintahan Kesultanan berakhir ditangan Aji Muhammad Parikesit (1920-1960). Sampai dengan tahun 1959 daerah Kutai masih menyangang nama "daerah istimewa". Sekarang statusnya telah disamakan sebagai sebuah Kabupaten. Bekas istana Sultan Kutai masih berdiri di Tenggarong dan telah dijadikan Museum Negeri Kalimantan Timur.

Pada masa itu, mulai muncul hal – hal yang berkenaan dengan budaya Kutai seperti seni Drama, Kerajinan Tangan, Musik, Tari. Berikut ini adalah contoh – contoh kebudayaan Kutai di bidang kesenian, yaitu:

1. Mamanda merupakan salah satu kesenian drama tradisional yang tumbuh dan berkembang di tengah masyarakat kutai. Istilah mamanda berasal dari kata pamanda / paman. Kata tersebut dalam suatu lakon merupakan panggilan raja yang ditujukan kepada menteri. Wajir atau mangkubuminya dengan sebutan pamanda menteri, pamanda wajir dan pamanda mangkuumi. Karna seringnya kata pamanda diucapkan dalam setiap pementasan, maka istilah tersebut menjadi julukan bagi pertunjukan itu sendiri. Di masa lalu, kesenian Mamanda merupakan pertunjukan yang cukup populer di tanah kutai. Kesenian ini selalu dipertunjukkan pada setiap perayaan nasional, pada acara perkawinan, khitanan, dan sebagainya.

UMMN



Gambar 2.10. Contoh Mamanda

(<http://www.kutakartanegara.com/newsphoto/KoetaiTempoDoeloe2013-2.jpg>)

2. Perisai atau Kelembit merupakan seni kerajinan tangan dari Kutai dan juga merupakan alat penangkis dalam peperangan melawan musuh, perisai terbuat dari kayu yang ringan tapi tidak mudah pecah. Bagian depan perisai dihiasi dengan ukiran, namun sekarang ini kebanyakan dihiasi dengan lukisan yang menggunakan warna hitam putih atau merah putih. Motif yang digunakan untuk menghiasi perisai terdiri dari tiga motif dasar yaitu :

- Motif burung enggang (kalung Tebangaang)
- Motif naga/anjing (kalung asa)
- Motif Topeng(kalung udo)

Selain sebagai alat pelindung diri dari serangan musuh, perisai juga berfungsi sebagai :

- Alat penolong sewaktu kebakaran
- Perlengkapan menari dalam tari perang
- Alat untuk meleraikan perkelahian
- Perlengkapan untuk upacara belian



Gambar 2.11. Contoh Perisai

(<http://www.wisatapedia.net/files/4113/5308/8731/Perisai.jpg>)

3. Musik Tingkilan merupakan seni musik dari Kutai yang memiliki kesamaan dengan kesenian rumpun melayu. Alat musik yang digunakan adalah gambus (sejenis gitar berdawai 6), ketipung (semacam kendang kecil), kendang (sejenis rebana yang berkulit sebidang dan besar) dan biola.

Musik tingkilan disertai pula dengan nyanyian yang disebut betingkilan. Betingkilan sendiri berarti bertingkah-tingkahan atau bersahut-sahutan. Dahulu sering dibawakan oleh dua orang penyanyi pria dan wanita sambil bersahut-sahutan dengan isi lagu berupa nasihat-nasihat, percintaan, saling memuji, atau bahkan saling menyindir atau mengejek dengan kata-kata yang lucu. Musik tingkilan ini sering digunakan untuk mengiringi tari pergaulan rakyat kutai, yakni Tari Jepen.



Gambar 2.12. Contoh Musik Tingkilan

(http://budaya-indonesia.org/f/5381/aldiriandana_SeniMusikTingkilan.jpg)

4. Tari Jepen adalah kesenian rakyat kutai yang dipengaruhi oleh kebudayaan melayu dan islam. Kesenian ini sangat populer dikalangan rakyat yang menetap di pesisir sungai mahakan maupun di daerah pantai. Tari Jepen biasanya ditampilkan berpasang-pasangan, tetapi dapat pula ditarikan secara tunggal.



Gambar 2.13. Contoh Tari Jepen

(<http://www.kutaiartanegara.com/newsphoto/gubang-rebornjepen1.jpg>)

Selain budaya kesenian, kesultanan Kutai juga pernah mengembangkan suatu kebudayaan adat, yaitu tradisi penobatan raja yang disebut Erau. Nama upacara ini berasal dari kata eroh yang berarti "ramai", hal ini berkaitan dengan keriuhan suasana pada waktu penobatan raja berlangsung. Walaupun kesultanan itu sudah tidak ada lagi, tetapi tradisi Erau masih dilakukan oleh keturunan bangsawan Kutai dengan mengalihkannya menjadi Festival kebudayaan rakyat Kutai, sekaligus perayaan hari jadi Tenggarong.



Gambar 2.14. Contoh Festival Erau

(<http://berita.kotapontianak.net/mengenal-festival-erau-yang-mendunia.jpg>)

2.7.1.2 Pakaian Adat Kutai

Kalimantan Timur merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang berbatasan langsung dengan negara tetangga yaitu negara bagian Sabah dan Sarawak. Selain dikenal dengan keindahan alam, kebudayaan serta adat istiadatnya, wilayah yang mayoritas dihuni oleh suku Dayak dan Kutai sebagai penduduk asli Kalimantan Timur juga memiliki kekayaan lain berupa pakaian adat tradisional. Bergantung

fungsi dan penggunaannya, masyarakat Kalimantan Timur biasa menggunakan pakaian khas daerah mereka untuk keperluan tertentu seperti saat upacara perkawinan, pertunjukan tarian, dan untuk acara lainnya. Berikut ini adalah contoh – contoh kebudayaan Kutai di bidang kesenian, yaitu:

1. Baju Kustim

Baju Kustim merupakan pakaian adat yang hanya dikenakan oleh suku Kutai dari Golongan menengah ke atas untuk upacara pernikahan pada jaman kerajaan Kutai Kertanegara. Istilah kustim sendiri berasal dari kata Kostum yang berarti pakaian kebesaran suku kutai.



Gambar 2.15. Contoh Baju Kustim

(<http://visitingkutai.com/tinymcpuk/gambar/Image/Bj%20Kustim.jpg>)

2. Baju Kebesaran

Dalam acara resmi. Sultan memakai baju kebesaran, mantel sultan dan setorong (mahkota yang terdapat bulu diatasnya). Pada saat peringatan ulangtahun penobatan, sebelum memakai mahkota, Sultan memakai ketopong (mahkota yang terbuat dari emas). Setelah memakai ketopong dan menjalani beberapa prosesi, maka ketopong akan dilepas dan berganti memakai setorong.



Gambar 2.16. Contoh Mantel Sultan

(http://2.bp.blogspot.com/-v6TIlxLwF-I/VVKq12fwPFI/AAAAAAAAAXU/aPv7mAPv64E/s1600/7._Koleksi_busana_kebesaran_dari_keluarga_Kesultanan_Kutai_Kartanegara_yang_menjadi_koleksi_Museum_Mulawarman_.jpg)

I/VVKq12fwPFI/AAAAAAAAAXU/aPv7mAPv64E/s1600/7._Koleksi_busana_kebesaran_dari_keluarga_Kesultanan_Kutai_Kartanegara_yang_menjadi_koleksi_Museum_Mulawarman_.jpg)

UMMN



Gambar 2.17. Contoh Baju Kebesaran

(<http://pusakaindonesia.perpusnas.go.id/galeri/Badan%20Perpustakaan%20Prov%20Kalimantan%20Timur/Foto/Category1/Baju%20Kebesaran%20Sultan%20Kutai%20Pada%20Abad%20Ke%2020%20Zaman%20Adji%20M%20Parikesit.jpg>)



Mahkota Nusantera
KETOPONG
KERAJAAN KUTAI
Abad Ke-19, Kutai Kertanegara

WILWATIKTA
Online Museum

<http://www.wilwatiktamuseum.wordpress.com> (Indonesian Version)
<http://www.wilwatiktamuseum.blogspot.com> (English Version)
<https://www.facebook.com/Majalah.WILWATIKTA>



Gambar 2.18. Contoh Ketopong

(<https://wilwatiktamuseum.files.wordpress.com/2012/04/mahkota-kutai.jpg>)