

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Animasi**

Menurut Williams (2001), animasi merupakan ilusi gerak yang dilakukan secara berkala. Artinya sebuah animasi dihasilkan melalui sebuah gambar diam yang kemudian melakukan pergerakan secara bertahap hingga menghasilkan sebuah aksi. Bendazzi (dalam Wells, 2013) juga mengatakan bahwa animasi merepresentasikan ide-ide manusia mengenai kehidupan dan pergerakannya dengan membuat gambar yang kemudian disusun satu persatu dan digerakan dengan tangan. Hal ini membuat animasi memiliki proses yang lebih lama dibandingkan dengan *live action*. Animasi memiliki 3 proses utama yaitu, *pre-production, production, dan post production*. Menurut Wyatt (2010) ketiga proses tersebut sangat penting mulai dari menentukan ide dan konsep (*pre-production*), kemudian membawa ide-ide tersebut menjadi hidup dengan bergerak (*production*), dan menggabungkannya dengan musik dan suara (*post production*).

Animasi merupakan medium yang cukup fleksibel sehingga menurut Wells (2013) melalui animasi, *filmmakers* dapat menggambarkan imajinasinya dengan lebih ekspresif. Hal ini kemudian menunjukkan bahwa animasi dapat menyampaikan pesan dan informasi yang cukup kompleks ketimbang menggunakan *live-action*. Wright (2005) mengatakan bahwa animasi digunakan untuk memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat digambarkan di kehidupan nyata. Melalui animasi, benda yang tidak seharusnya hidup dibuat sedemikian

rupa sehingga penonton percaya bahwa mereka hidup dan memiliki perasaan seperti layaknya manusia.

Williams (2011) mengatakan bahwa, animasi sudah dikenal sejak jaman dahulu kala namun dibuat dengan menggunakan medium yang berbeda sesuai dengan jamannya. Medium tersebut kemudian terus berkembang seiring berkembangnya teknologi. Pada jaman dahulu, medium yang digunakan berupa batu maupun prasasti di gua-gua, namun sekarang medium tersebut telah berkembang menjadi perangkat teknologi seperti komputer sehingga memudahkan proses pembuatan animasi. Hal ini menyebabkan animasi memiliki berbagai macam jenis seperti animasi 2D, animasi 3D, dan *stopmotion*.

## **2.2. Animasi 3D**

Perubahan medium seiring dengan berkembangnya teknologi juga membawa perubahan terhadap bentuk seni (Ratner, 2004). Menurutnya, melukis tidak lagi menjadi hal yang dianggap istimewa karena munculnya teknik *rendering* yang dianggap dapat menangkap elemen visual secara lebih realistis dan akurat. Teknik tersebut dapat ditemukan dalam perangkat komputer dan *software* berbasis 3D. Medium 3 dimensi tersebut kemudian banyak digunakan dalam industri diantaranya adalah hiburan, pendidikan, dan komersil (Beane, 2012).

Menurut Beane (2012) salah satu industri terbesar yang menggunakan animasi 3D sebagai medium untuk menyampaikan informasi adalah industri film. Dalam industri film, penggunaan animasi 3D dapat ditemukan dalam *fully animated films* dan *visual effect films*. Menurut beliau, dalam pembuatan *fully*

*animated films* segala elemen baik visual maupun teknis dilakukan menggunakan *software* dan hardware berbasis 3D. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembuatan sebuah film animasi 3D membutuhkan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan medium animasi lainnya.

Seperti proses pembuatan film pada umumnya, pembuatan film animasi 3D melalui 3 tahapan utama yaitu *pre-production*, *production*, dan *post-production*. Namun di dalam ketiga tahapan utama tersebut, animasi 3D memiliki proses di dalamnya yang jauh lebih kompleks. Pembuatan animasi 3D harus melalui proses *modelling*, *rigging*, *texturing*, *animating* dan *rendering*. Hal tersebut membuat animasi 3D memiliki parameter-parameter yang tidak dimiliki oleh jenis animasi lainnya seperti 2D maupun *stopmotion*.

### **2.3. Tokoh**

Menurut Tillman (2011), tokoh adalah salah satu elemen yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah cerita. Setiap tokoh memiliki latar belakang masing-masing yang kemudian membangun kondisi dan sifat tokoh tersebut. Menurutnya, tokoh yang bagus harus memiliki cerita yang cukup mendukung kondisinya sehingga tokoh terasa lebih nyata dan hidup. Menurut Egri (1974), pengalaman sangat berpengaruh terhadap sifat dan perilaku tokoh begitu pula dengan keadaan dan perilaku orang tua. Hal ini menunjukkan seberapa penting latar belakang sebuah tokoh terhadap kondisi sebuah tokoh.

Sebuah tokoh dalam cerita harus memiliki koneksi dengan penontonnya (Nieminen, 2017). Hal ini bertujuan agar penonton dapat merasakan emosi yang

dirasakan oleh tokoh dalam film tersebut. Namun menurutnya, perancangan sebuah tokoh harus dilihat juga dari tujuan dan fungsi tokoh tersebut. Ketika merancang sebuah tokoh yang digunakan sebagai pengantar pesan dari sebuah cerita, hal yang perlu diperhatikan adalah bagaimana tokoh tersebut dapat dengan mudah diterima oleh penonton sehingga pesannya pun akan tersampaikan.

Egri (1974) menjelaskan bahwa sebuah tokoh walaupun terlihat normal dan umum, harus memiliki sesuatu yang membuat penonton dapat dalam sekejap dapat membenci atau menyukai tokoh tersebut. Hal ini dilihat baik secara fisik, psikologi, maupun sosiologi dari sebuah tokoh. Sebuah tokoh yang menarik untuk dilihat harus memiliki visual yang unik. Menurut Tillman (2012), hal ini disebut dengan estetika sebuah tokoh dimana visual merupakan aspek pertama yang akan ditangkap mata manusia ketika melihat tokoh tersebut. Menurut beliau elemen-elemen yang termasuk dalam estetika sebuah tokoh adalah bentuk, warna, dan faktor-faktor lain yang membuat tokoh tersebut unik (*appeal*).

### **2.3.1. Bentuk**

Menurut Tillman, bentuk merupakan salah satu aspek yang penting dalam merancang sebuah tokoh. Melalui bentuk, seorang desainer dapat bercerita mengenai perilaku tokoh. Sebuah tokoh dapat merepresentasikan sifat dan karakteristiknya melalui eksagarasi bentuk (Ekstrom, 2013). Salah satu contohnya adalah tokoh *Carl* dalam film *UP*. Tokoh *Carl* didominasi dengan bentuk persegi mulai dari wajah hingga tubuhnya. Walaupun perancangan tokoh *Carl* tetap mengacu pada manusia pada aslinya, namun karena eksagarasi bentuk persegi

yang digunakan, penonton dapat langsung mengetahui sifat *Carl* yang kaku dan keras kepala.

Tillman (2011) membagi bentuk sebuah tokoh ke dalam tiga bentuk, bulat, persegi, dan segitiga. Menurut Ekstrom (2013) bulat merupakan bentuk yang paling ramah, dan tidak memiliki sisi yang tajam sehingga biasanya digambarkan sebagai pribadi yang lembut dan tidak mengancam/berbahaya. Bentuk ini banyak digunakan oleh tokoh protagonis. Nieminen (2017) mendefinisikan bentuk persegi sebagai bentuk yang lebih serius dan solid. Sedangkan Tillman (2011) menggambarkan persegi untuk menunjukkan pribadi yang dominan dan maskulin, kuat, serta memberikan rasa aman. Bentuk ini digunakan untuk menggambarkan sosok pahlawan atau seseorang yang dianggap kuat dan berani serta memiliki kemampuan lebih besar dibandingkan orang lain.

Menurut Ekstrom (2013) segitiga memiliki sisi yang sangat tajam dan sisi yang tumpul sehingga dianggap dinamis. Bentuk ini seringkali digunakan secara terbalik sehingga menimbulkan kesan tidak stabil dan tidak nyaman (Nieminen, 2017). Hal ini diaplikasikan ke dalam tokoh antagonis yang lebih cenderung memiliki sifat yang tajam dan agresif. Bentuk tersebut dapat digunakan secara individu maupun dikombinasikan untuk menyesuaikan fungsinya terhadap sebuah karakter (Tillman, 2011). Bentuk juga dapat berpengaruh terhadap proporsi seperti yang dikatakan oleh Sloan (2015) mengenai proporsi tokoh. Proporsi sebuah tokoh dapat dilihat melalui pengukuran kepala. Umumnya proporsi manusia terdiri dari 8 kepala, untuk bayi 4 kepala, anak-anak 5 kepala, remaja 6 kepala, dan dewasa 7 hingga 8 kepala. Namun hal tersebut dapat disesuaikan

untuk mendukung sifat tokoh contohnya dengan melakukan eksagarasi pada bagian tertentu untuk membuatnya terlihat lebih lucu atau seram.



Gambar 2.1. Bentuk dalam tokoh  
(<https://www.TheDrawingWebsite.com>, 2017)

Nieminen (2017) menjelaskan bahwa melalui bentuk, sifat seseorang dapat diklasifikasikan berdasarkan postur tubuhnya. Sheldon dalam Nieminen (2017) mengatakan bahwa postur tubuh seseorang terbagi menjadi 3 jenis yaitu *endomorph*, *mesomorph*, dan *ectomorph*. *Endomorph* merupakan tipe tubuh yang sirkular dan lembut. Tokoh yang memiliki postur tersebut dianggap ramah dan mudah berteman serta memiliki sifat yang terbuka terhadap orang lain. *Mesomorph* merupakan sosok yang tangguh, kuat dan bertubuh gagah. *Ectomorph* merupakan tipe tubuh yang rapuh, kurus, kecil, dan sedikit membungkuk yang biasanya memiliki sifat yang lemah dan tidak stabil sehingga ketika melihatnya timbul perasaan ingin melindungi.

Bentuk menurut Tillman (2012) tidak hanya dilihat dari ketiga bentuk dasar tersebut. Bentuk sebuah tokoh dipengaruhi oleh dua hal yaitu, *target audience* dan *genre*. *Target audience*, merupakan salah satu aspek yang penting dalam menentukan sebuah bentuk pada tokoh. Menurut beliau, semakin muda usia seseorang, maka informasi yang disampaikan juga tidak kompleks. Pola pikir anak yang sederhana mengakibatkan mereka memandang suatu hal dengan sederhana juga. Sebagai contoh, tokoh yang *simple*, menggunakan bentuk dasar, dan memiliki warna yang terang, akan sangat mudah ditangkap oleh anak-anak.



Gambar 2.2. Contoh bentuk tokoh sederhana  
(Creative Character Design, 2012)

Dalam gambar 2.2 dapat dilihat bahwa dalam gambar tersebut tokoh ninja digambarkan dengan sangat sederhana sehingga informasinya mudah diterima oleh anak-anak. Bentuk yang digunakan cukup jelas dan spesifik sehingga dapat dengan mudah diingat oleh penonton dengan usia yang lebih muda. Namun semakin dewasa maka pola pikir manusia juga semakin kompleks sehingga sebuah tokoh yang dirancang pun akan semakin kompleks untuk menyesuaikan pola pikir orang dewasa. Bentuk tokoh lebih realistis dan mengandung informasi yang lebih banyak ketimbang desain tokoh untuk anak-anak (Tillman, 2012).

Selain *target audience* hal yang mempengaruhi sebuah bentuk dari tokoh adalah *genre*. Menurut Tillman, setiap film memiliki elemen yang spesifik yang menggambarkan genre dari film tersebut. Sebagai contoh dalam film horror, selalu ada tokoh iblis dengan wajah yang mengerikan atau tokoh selalu menggunakan baju berwarna putih dengan rambut yang panjang. Hal ini dapat diartikan bahwa ada generalisasi yang menunjukkan identitas sebuah genre dalam suatu film (Tillman, 2011). Ekstrom (2013) menambahkan, bahwa sebuah tokoh memiliki stereotipe berdasarkan tema maupun style film yang ingin dibawakan sehingga peran genre sangat penting dalam menentukan bentuk dan visualisasi sebuah tokoh.

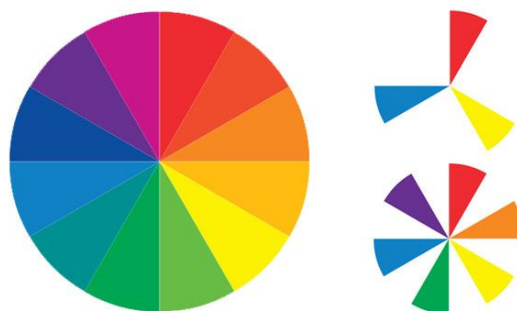
Selain melalui bentuk, sifat, dan karakteristik seseorang dapat dilihat melalui fitur wajahnya. Kamenskaya dan Khukarev (2008) menjelaskan bahwa ada ilmu psikologi yang mempelajari mengenai bagaimana seseorang dapat menentukan sifat dan perilaku orang lain melalui bentuk dan fitur wajahnya. Ilmu ini dikenal dengan *physognomy*. Menurut beliau, fitur wajah merupakan salah satu aspek yang membuat seseorang dikenal di masyarakat. Ekspresi merupakan hal yang mendukung untuk menunjukkan emosi yang dirasakan oleh seseorang. Selain untuk menunjukkan sifat dan karakteristik, fitur wajah juga digunakan untuk mengetahui kebangsaan dan kebudayaan seseorang. Menurutnya hal ini sudah ditunjukkan sejak zaman dahulu dimana orang selalu menilai sifat dan kebangsaan orang lain melalui wajahnya.



### 2.3.2. Warna

Menurut Bellantoni (2005) warna merupakan salah satu elemen yang memiliki kepribadian. Menurutnya, karakteristik sebuah warna dihasilkan melalui respon emosi dan fisik seseorang. Tillman (2011) menjelaskan bahwa warna dapat menimbulkan koneksi antara sebuah tokoh dengan penontonnya. Warna dapat menggambarkan sifat dan kondisi tokoh sehingga penonton dapat dengan mudah memahami cerita dibalikny. Beliau menyebutnya sebagai salah satu elemen yang mempengaruhi estetika sebuah tokoh.

Tillman (2011) menjelaskan bahwa warna dapat dibagi menjadi tiga jenis, *primary*, *secondary*, dan *complementary*. Ketiga jenis ini merupakan jenis yang paling sering digunakan dalam perancangan tokoh. Warna-warna primer terdiri dari merah, biru, dan kuning. Warna sekunder terdiri dari hijau, oranye, dan ungu. Warna komplementer merupakan warna yang memiliki posisi berlawanan satu sama lain dalam *color wheel*. Kombinasi ini digunakan untuk menggambarkan situasi maupun makna tertentu terhadap sebuah tokoh.



Gambar 2.3. *Color wheel*

(<https://www.WebDesignView.com>, 2017)

Menurut Tillman (2011), setiap warna menimbulkan perasaan yang berbeda sehingga mewakili makna yang berbeda. Warna-warna primer memiliki makna yang murni. Merah menimbulkan perasaan marah, dan percaya diri sehingga mewakili kekuatan dan situasi bahaya dan menurut Patrycia (2013) dapat menggambarkan kekerasan dan kecemasan. Biru melambangkan kepintaran, kesedihan, dan kesetiaan, sehingga warna ini mewakili pengetahuan dan situasi sedih maupun terpuruk. Patrycia (2013) juga mengatakan bahwa warna biru dapat digunakan sebagai warna yang menenangkan perasaan gelisah dan ketakutan. Kuning menimbulkan perasaan senang, optimis, berhati-hati yang mewakili situasi bahagia, rasa nyaman, dan kehangatan. Menurut Patrycia (2013) warna kuning juga dapat digambarkan sebagai kecemasan (*anxiety*), gelisah dan ketakutan.

Tidak hanya warna primer, namun warna-warna sekunder juga memiliki arti dibaliknya. Warna oranye memiliki arti yang sedikit mirip dengan warna kuning yaitu menggambarkan suasana yang semangat dan menyenangkan, serta melambangkan kreativitas. Warna ungu menggambarkan situasi yang misterius, mistik, dan magis. Warna hijau menggambarkan kebudayaan, alam dan ketenangan, warna hitam menggambarkan misteri, kejahatan, kekuatan, dan elegan, sedangkan warna putih melambangkan kepolosan, kesucian, cahaya, dan sederhana. Warna sangat mempengaruhi estetika sebuah tokoh sehingga hanya dengan mengubah susunan warna dapat menimbulkan kesan yang berbeda terhadap sebuah tokoh (Tillman, 2011). Warna-warna tersebut selain

diaplikasikan ke dalam unsur biologis, juga dapat diaplikasikan ke dalam kostum maupun atribut yang dimiliki oleh sebuah tokoh.

### **2.3.3. Kostum**

Menurut Gard (2000), kostum merupakan salah satu elemen yang penting bagi sebuah tokoh. Sebuah kostum dapat mendukung kondisi sosiologis maupun psikologis tokoh tersebut. Menurut beliau, penting untuk menaruh sebuah elemen yang dapat menjadi simbol bagi tokoh tersebut. Hal ini dapat dilihat melalui aksesoris maupun elemen lain yang menggambarkan tokoh tersebut. Konsistensi dari sebuah kostum merupakan hal yang penting karena dengan demikian penonton akan lebih mengingat dan mudah mengenali sosok tokoh tersebut.

Gard (2000) menjelaskan bahwa kostum sebuah tokoh harus dibuat sesederhana mungkin agar dapat mudah diterima oleh penonton. Ketika sebuah desain sangat kompleks, akan sulit bagi penonton untuk mendapatkan informasi yang ingin disampaikan. Menurut Mattesi (2008) kostum yang digunakan oleh tokoh harus didukung dengan tekstur dan motif yang sesuai. Jika tokoh tersebut menggunakan baju manusia purba, maka tekstur dan motif yang terlihat adalah kulit hewan. Hal ini selain menunjukkan karakteristik tokoh juga dapat menunjukkan latar dimana tokoh tersebut tinggal. Hal ini dapat diatasi dengan cara melakukan eksagarasi terhadap sebuah atribut.



Gambar 2.4. Contoh Tekstur pada Kostum  
(Character Design from Live Drawing, 2008)

Menurut Tillman (2011), ketika mendesain sebuah kostum untuk tokoh, perlu diperhatikan melalui sisi penonton sesuai dengan target usianya. Ketika merancang tokoh untuk anak-anak, maka faktor yang harus diperhatikan adalah bagaimana kostum tersebut menjadi unik sehingga anak-anak pun tertarik dan mau menggunakan kostum tersebut. Begitu pula dengan orang dewasa, bagaimana informasi dapat disampaikan secara lebih kompleks melalui kostum dan atribut tokoh tersebut. Namun beliau juga menjelaskan bahwa kostum dan aksesori yang terlalu kompleks dapat membingungkan karena mengandung terlalu banyak informasi sehingga penonton tidak akan paham fungsi dan tujuannya.

Elemen-elemen tersebut harus dikombinasikan untuk membentuk sebuah tokoh yang unik dan memiliki koneksi dengan penontonnya (Tillman, 2011). Ekstrom (2013) juga menambahkan, bahwa sebuah tokoh yang utuh baik melalui bentuk maupun elemen lain yang mendukung, akan merepresentasikan kepribadian dan kondisi tokoh tersebut. Elemen-elemen tersebut harus dirancang berdasarkan fungsi dan kegunaannya di dalam film sehingga peran tokoh dalam film pun jelas serta pesannya akan tersampaikan dengan baik. Selain melihat fungsi dan kegunaannya, elemen visual dari sebuah tokoh harus dilihat melalui

tema dan genre dari film yang ingin dibawakan. Tema dan genre akan menimbulkan warna, bentuk, serta elemen visual yang berbeda sehingga mengakibatkan emosi psikologis yang berbeda terhadap sebuah karakter.

#### **2.4. Genre Horor**

Menurut Wells (2002) genre adalah sebuah struktur yang ditujukan untuk mengkategorisasikan sebuah animasi. Genre dalam animasi dapat diidentifikasi melalui *mise-en-scene* baik dari tokoh, warna, maupun *environment*. Menurut Neale (2000) genre berasal dari bahasa Perancis yang berarti ‘macam’ atau ‘jenis’ sehingga genre memiliki berbagai kombinasi yang menghasilkan sebuah kategori baru lainnya. Beberapa genre yang seringkali digunakan dalam sebuah film adalah *western*, horor, romantis, musikal, komedi, dan melodrama. Menurut beliau, setiap film pasti memiliki unsur spesifik yang digunakan sebagai indikasi untuk menentukan sebuah genre.

Horor merupakan salah satu genre yang paling banyak diminati oleh masyarakat. Menurut Park (2018), genre horor memiliki suatu sensasi yang membuat penontonnya merasa ketakutan. Rasa takut tersebut kemudian menghasilkan adrenalin yang membuat seorang penonton ingin terus menonton film horor. Menurutnya, salah satu faktor yang mempengaruhi rasa takut dalam sebuah film adalah tokoh. Sosok monster yang digunakan dalam sebuah film horor merupakan bagian dari fantasi seseorang. Menurut Park, fantasi tersebut merupakan bagian dari pikiran manusia yang tidak nyata sehingga penonton pun tau bahwa kejadian dan sosok tersebut tidak akan terjadi di dunia sebenarnya. Hal

ini yang mengakibatkan film horor digemari oleh masyarakat karena dapat menimbulkan sensasi yang mendebarkan.

Menurut Carroll (1990) genre horor identik dengan sosok tokoh yang menyerupai monster namun semenjak dikenalnya genre *sci-fi*, semua sosok yang tidak dapat dibuktikan secara sains dikategorikan sebagai sosok yang horor. Hal ini kemudian berlaku bagi sosok hewan purba, sosok futuristik dan sosok supernatural. Menurut beliau, tokoh yang berada di dalam film horor biasanya dapat menimbulkan kondisi psikologis yang abnormal. Monster yang ditemukan di dalam film dengan genre fantasi, tidak dapat dikategorikan sebagai horor. Menurutnya, hal yang membedakan adalah, ketika tokoh tersebut memperlihatkan gerakan maupun sifat yang tidak normal sehingga menimbulkan ketidaknyamanan bagi penontonnya. Hal tersebut mengakibatkan sosok monster yang berada di dalam film horor harus menimbulkan kengerian tersendiri sehingga siapapun yang melihatnya akan merasa ketakutan.

Selain melalui sosok yang dianggap monster tersebut, yang menunjukkan bahwa sebuah film dapat dianggap horor adalah respon tokoh manusia yang berada di dalam film tersebut (Carroll, 1990). Emosi yang dirasakan oleh tokoh manusia ketika melihat sosok monster dalam film horor berbeda dengan monster yang dilihat dalam film fantasi. Tokoh manusia dalam film horor pasti merasakan rasa takut karena sosok yang dilihatnya mengerikan dan menunjukkan kondisi yang abnormal. Rasa takut dari tokoh manusia tersebut harus dapat dirasakan juga oleh penonton. Menurut Carroll, penonton harus menunjukkan respon yang kurang lebih sama dengan respon dari tokoh manusia di dalam film. Apabila respon tokoh

berteriak, maka penonton pun akan berteriak. Penonton akan seolah-olah berperan menjadi tokoh manusia yang ada dalam film tersebut. Hal ini yang menimbulkan sensasi adrenalin sehingga penonton ingin terus menyaksikan film tersebut (Park, 2018). Walaupun penonton merasa takut, namun menurut beliau rasa takut tersebutlah yang disebut dengan estetika dari film horor.

## 2.5. Rasa Takut

Rasa takut timbul ketika seseorang merasa ada sesuatu yang mengancam atau membuat seseorang merasa harus melindungi dirinya sendiri (Muris, 2007). Rasa takut dapat ditunjukkan melalui tanda-tanda fisik seperti, dilatasi pupil, otot yang menegang, dan juga jantung yang berdegup kencang. Perasaan tersebut juga menimbulkan rasa untuk bertahan hidup dan menjauhkan diri dari ancaman tersebut. Ketakutan dapat dideteksi dari adanya *anxiety* dan rasa panik. Ketika seseorang sudah merasa cemas dan panik, maka akan muncul pikiran-pikiran negatif yang tidak seharusnya ada. Orang yang merasa cemas cenderung menganggap semua petunjuk mengarah kepada sesuatu yang negatif. Hal ini yang kemudian menimbulkan rasa takut yang berlebih.

Murris membagi tahapan rasa takut menjadi 3 jenis yaitu *anxiety*, *fear*, dan *depression*.

Table 2.1. Jenis Rasa Takut menurut Murris

Anxiety	Timbul ketika adanya ancaman yang membuat seseorang merasa tidak nyaman.
---------	--

Fear	Ketika seseorang merasa ancaman tersebut menjadi lebih berbahaya dan timbul rasa panik.
Depression	Emosi negatif yang sudah menjadi lebih parah dan mengarah kepada kesehatan mental.

Ketiga hal tersebut memang berhubungan, namun ada beberapa faktor yang juga dapat menimbulkan terjadinya emosi-emosi tersebut. Murriss (2007) melakukan penelitian dalam bukunya mengenai bagaimana rasa takut tersebut dialami oleh anak-anak umur 9-13 tahun dan faktor apa saja yang mempengaruhinya. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa rasa takut dapat timbul darimana saja termasuk hewan, benda, maupun manusia yang dianggap mencurigakan atau dirasa tidak aman.

Menurut Egri (1974), rasa takut merupakan salah satu emosi yang paling mempengaruhi seseorang. Rasa takut membuat seseorang memiliki kamufase untuk menutupi emosi tersebut dan berusaha untuk menjadi seseorang yang dihormati. Ketika kamufase tersebut terbuka, maka akan terlihat bahwa sebenarnya orang tersebut memiliki rasa takut yang sangat besar. Hal ini juga dapat menyebabkan seseorang merasa bahwa ia harus melakukan sesuatu untuk menutupi rasa takut tersebut. Orang-orang dengan rasa takut yang besar, tidak ingin orang lain tahu bahwa mereka merasa lemah dan tidak berdaya atau bahkan menunjukkan bahwa mereka penakut.



## **2.6. Betawi**

Betawi merupakan sebutan untuk penduduk Jakarta dan sekitarnya yang merupakan keturunan dari berbagai suku di Nusantara (Pamungkas & Wahyudi, 2015). Menurut mereka, suku Betawi telah dikenal sejak zaman Belanda menjajah Jakarta. Belanda kemudian memberikan nama kepada kota Jakarta yaitu Batavia sehingga menurut Maulana (2013), kata Betawi berasal dari kata Batavia yang merupakan sebutan bagi pekerja yang didatangkan oleh Belanda untuk membangun Jakarta. Suku Betawi yang merupakan keturunan dari berbagai suku di Nusantara tersebut lahir melalui perpaduan kelompok etnis yang beragam. Hal ini disebabkan karena menurut Erwantoro (2014), Jakarta telah menjadi tempat pertemuan antar suku sehingga, penduduk yang mendiami kota tersebut berasal dari berbagai suku dan bangsa. Suku Betawi pun dianggap sebagai penduduk asli yang telah tinggal di Jakarta sejak puluhan tahun yang lalu.

Menurut Pamungkas dan Wahyudi (2015), berdasarkan persebarannya Betawi terbagi menjadi 2 yaitu, tengah dan pinggiran. Tengah merupakan sebutan untuk penduduk yang tinggal di daerah tengah Kota Jakarta sedangkan pinggiran merupakan sebutan untuk penduduk yang tinggal di daerah selatan dan utara Kota Jakarta. Menurut mereka, Jakarta sebagai ibu kota mengakibatkan banyaknya penduduk yang akhirnya berpindah dan menetap di kota tersebut. Hal ini memberikan dampak terhadap suku Betawi yang akhirnya mulai terpinggirkan sehingga persebarannya pun mulai berkurang.

Menurut Lestari (2010), Betawi yang merupakan hasil dari percampuran antarsuku, menyebabkan suku tersebut memiliki variasi lokal dan kebudayaan. Hal ini kemudian berdampak terhadap gaya Bahasa, kesenian, keyakinan, serta variasi bentuk wajah masyarakatnya. Menurut Fitriyani (2019) hal tersebut dapat mempengaruhi karakteristik dari orang Betawi. Karakteristik tersebut yang kemudian menjadi sebuah kebiasaan, bagaimana berinteraksi dengan orang lain, maupun sifat-sifat mendasar yang menjadi karakteristik utama orang Betawi.

### **2.6.1. Fisiologi**

Jacqueline Knorr (dalam Wahidiat, 2019) mengatakan bahwa suku Betawi merupakan sebuah kelompok yang memiliki berbagai macam identitas. Hal ini dapat dilihat melalui kebudayaan serta keseniannya salah satunya adalah kostum yang menjadi ciri khas masyarakat Betawi. Betawi memiliki baju khas yaitu baju pangsi dan baju koko. Baju pangsi biasa digunakan untuk tokoh masyarakat. Baju *sadariyah* atau yang kita kenal sebagai baju koko dipengaruhi oleh etnis Tionghoa. Baju tersebut kemudian menjadi baju yang digunakan oleh pria Betawi sehari-hari dan juga pada saat hari besar. Baju tersebut biasanya dipadukan dengan sarung, celana *komprang*, sabuk, kemudian dipadukan dengan peci atau kopiah yang pada umumnya berwarna merah.

Betawi juga memiliki ciri khas pada motif batik. Motif pada batik Betawi banyak dipengaruhi oleh kebudayaan Cina, Eropa dan juga menggunakan benda-benda yang lekat dengan masyarakat Betawi (Dwitama, 2017). Menurut Kusumowardhani (2017) salah satu jenis batik yang umum dalam masyarakat

Betawi adalah batik Betawi Terogong. Batik Betawi Terogong memiliki beberapa motif khas yang digunakan dalam pembuatannya diantaranya, motif burung hoong, bunga tapak dara, tebar mengkudu, mengkudu terbelah, dan tumpal gigi buaya. Selain motif flora dan fauna, batik Terogong juga menggunakan motif kreasi lainnya seperti motif ondel-ondel, motif mata kota, dan tanjidor.


Motif-motif dari batik tersebut kemudian dipadukan dengan warna yang sering digunakan oleh masyarakat Betawi. Kusumowardhani (2017) mengatakan bahwa terdapat sekitar 7 warna yang seringkali digunakan dalam pembuatan batik Terogong yaitu, warna merah *maroon*, hijau, biru, putih, dan oranye. Namun seiring berkembangnya jaman dan meningkatnya keinginan pasar, warna batik pun juga mulai bervariasi mulai dari warna-warna yang tradisional sampai modern. Hingga saat ini batik Betawi masih digunakan oleh masyarakat dan menjadi batik khas Jakarta salah satunya digunakan oleh kesenian Betawi sendiri yaitu ondel-ondel.


Selain melalui kebudayaannya, fisiologi dari suku Betawi dapat terlihat dari fisiologi masyarakatnya. Wahidiyat (2019) mengatakan bahwa suku Betawi memiliki warna kulit yang cenderung kuning langsung atau sawo matang. Hal ini dikarenakan adanya pengaruh Tionghoa yang besar dan masuk ke dalam suku Betawi menyebabkan warna kulitnya pun juga berpengaruh. Menurut Lestari (2010), Betawi yang terdiri dari percampuran antarsuku mengakibatkan terbentuknya variasi dalam hal fisiologi masyarakatnya, khususnya bentuk wajah, Beliau menganggap hal tersebut unik karena, berbeda dengan suku lainnya, Betawi memiliki pembauran dalam pola perkawinannya. Hal ini mengakibatkan

tidak semua orang Betawi memiliki struktur wajah yang sama namun terdapat beberapa aspek yang menjadi ciri khas dari wajah orang Betawi. Melalui obeservasinya, beliau mengatakan bahwa wajah orang Betawi terbagi menjadi 4 tipe, laki-laki memiliki 2 tipe dan perempuan memiliki 2 tipe.

Laki-laki dengan tipe I memiliki dahi sempit namun menonjol, dagu yang cukup panjang, hidung yang cukup mancung, dan rahang yang besar. Wajah dengan tipe II memiliki dahi yang tinggi namun tidak menonjol, dagu yang pendek, hidung yang mancung, dan rahang yang kecil. Hal ini juga berlaku terhadap perempuan. Perempuan dengan tipe I memiliki dahi yang sempit, hidung mancung, serta rahang yang besar. Perempuan dengan wajah tipe II memiliki dahi yang tinggi, hidung mancung, dan rahang yang kecil (Lestari, 2010). Beliau dalam jurnalnya juga mengatakan bahwa hal ini dilihat juga dari segi usia. Pria usia 10-20 tahun diketahui lebih banyak memiliki wajah dengan tipe I, sedangkan usia 21-30 tahun lebih banyak memiliki wajah dengan tipe II.

Table 2.2. Tipe Wajah Pria Betawi berdasarkan Lestari (2010)

Tipe Wajah Pria Betawi	Fitur Wajah
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wajah terlihat lebih lebar (Terutama bagian rahang)</li> <li>- Tulang hidung lebih tinggi</li> <li>- Dahi lebih sempit</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wajah terlihat lebih panjang</li> <li>- Tulang hidung tidak terlalu tinggi</li> <li>- Dahi lebih panjang</li> </ul>
---	--

Menurut Windarsih (2013), penduduk Betawi terbagi menjadi Betawi Tengah dimana masyarakat bercirikan intelek dan arogan, Betawi Pinggir yang memiliki tradisi ondel-ondel sebagai penolak bala yang kuat, dan juga Betawi Pesisir. Menurut beliau, 47% penduduk Jakarta didominasi oleh masyarakat Betawi dan juga sebesar 8% dari penduduk non pribumi didominasi oleh Tionghoa. Oleh karena itu, jika melihat dari ciri-ciri fisiknya, penduduk asli Jakarta sendiri banyak dipengaruhi oleh bangsa Tionghoa. Hal ini dapat dilihat dari warna kulitnya yang lebih terang dibandingkan suku lain pada umumnya. Dikarenakan suku Betawi yang banyak dipengaruhi oleh kebangsaan Tionghoa, maka suku Betawi sendiri memiliki ciri-ciri ras Mongoloid di dalamnya sebagaimana umumnya masyarakat Indonesia yaitu menurut Aribowo (2008), ras Mongoloid biasanya ditandai dengan warna kulit yang cenderung lebih terang, dan juga memiliki tubuh yang pendek. Namun beliau juga mengatakan, hal tersebut tidak selamanya benar, dikarenakan masyarakat di Asia Tenggara cenderung memiliki kulit yang lebih gelap. Oleh karena itu, dapat dilihat bahwa variasi warna kulit di Asia Tenggara dapat meliputi dari kuning langsung, hingga

menyentuh sawo matang bahkan coklat gelap. Kemudian yang sedikit membedakan ialah, menurut Stevanie et.al. (2018), ras Mongoloid cenderung memiliki hidung yang pesek, dimana menurut Lestari (2010), masyarakat Betawi cenderung memiliki tulang hidung yang lebih tinggi pada salah satu tipenya.

### **2.6.2. Psikologi**

Dalam jurnalnya, Khalisa, et al. (2010) menjelaskan bahwa setiap orang pasti memiliki kekuatan karakter. Kekuatan karakter seseorang dapat diartikan sebagai karakter inti yang menjadi dasar bagi sifat seseorang. Beliau membaginya menjadi 5 bentuk kekuatan karakter yaitu, *wisdom and knowledge, transcendence, humanity, justice, temperance, dan courage*. *Wisdom and knowledge* merupakan bentuk kekuatan karakter yang mengutamakan pengetahuan dan pemerolehan. Bentuk tersebut dibagi menjadi beberapa sifat diantaranya adalah *creativity, curiosity, open-mindedness, love of learning dan perspective/wisdom*. Sifat-sifat tersebut lebih mengacu kepada bagaimana seseorang dapat memperoleh informasi dan mampu mengembangkan serta mengevaluasi informasi tersebut dan diwujudkan untuk mencapai tujuan masing-masing.

*Courage* merupakan bentuk kekuatan karakter yang mengutamakan emosi dan motivasi yang mendukung seseorang mencapai tujuannya. *Courage* terbagi menjadi 4 yaitu, *bravery, persistence, integrity, dan vitality*. Sifat-sifat tersebut membuat seseorang memiliki keberanian dan kekuatan untuk menyelesaikan apa yang telah mereka mulai serta antusiasme dalam mengerjakan sebuah aktivitas. Kekuatan karakter ketiga adalah *humanity*. *Humanity* merupakan kekuatan

karakter yang melihat dari cara seseorang berinteraksi dengan orang lain. Kekuatan ini melibatkan pribadi seseorang dengan orang di sekitarnya. Humanity terbagi menjadi 3 yaitu, *love*, *kindness*, dan *social intelligence*. Kekuatan ini juga dapat disebut sebagai sifat empati seseorang terhadap orang lain.

Kekuatan yang keempat adalah *justice*. *Justice* mengutamakan pribadi seseorang dengan perilakunya di dalam sebuah komunitas tertentu. Hal ini dapat dilihat melalui *citizenship*, *fairness*, dan *leadership*. Ketiga sifat ini mengacu kepada bagaimana seseorang dapat bekerja sama dengan orang lain dan meraih kesuksesan bersama. Hal ini juga dilihat dari bagaimana seseorang memimpin orang lain dalam sebuah komunitas. Kekuatan karakter yang kelima adalah *temperance*. Kekuatan ini adalah sebagai perlindungan diri agar tidak tertimpa kejadian buruk dikemudian hari. *Temperance* dibagi menjadi 4 yaitu, *humility/modesty*, *prudence*, *self-regulation*, *forgiveness* dan *mercy*. Seseorang yang memiliki sifat *temperance* yang dominan akan memiliki kerendahan hati dan sikap memaafkan terhadap sesama. Seseorang dengan sifat ini akan sangat berhati-hati terhadap tindakannya dan dapat mengontrol dirinya sendiri ketika berhadapan dengan sebuah lingkungan.

Kekuatan karakter yang terakhir adalah *transcendence*. Kekuatan ini mengakibatkan seseorang lebih mendalami tentang arti kehidupan. *Transcendence* berarti menghubungkan manusia dengan alam semesta. Kekuatan ini dibagi ke dalam 5 yaitu, *appreciation of beauty*, *gratitude*, *hope*, *humor*, dan *spirituality*. Seseorang dianggap dapat lebih bersyukur dan mengapresiasi keindahan dan kehadiran orang lain. Sifat ini juga mengacu kepada nilai moral

yang dianut oleh seseorang termasuk bagaimana cara menyenangkan orang lain. Menurut Khalisa, et al. (2010), dari sekian banyak kekuatan karakter tersebut, sifat yang menonjol dari masyarakat Betawi adalah *gratitude*, *kindness*, *citizenship*, *fairness*, dan *integrity*.

Linley dan Joseph (dalam Khalisa, et al.2010) mengatakan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi sifat seseorang yaitu kekuatan interpersonal dan kekuatan konotatif. Kekuatan interpersonal berhubungan dengan interaksi seseorang dengan orang lain sedangkan kekuatan konotatif merupakan kekuatan yang berhubungan dengan tingkah laku dan keadaan mental seseorang. Sifat yang menjadi kekuatan interpersonal dari masyarakat Betawi adalah *citizenship*, *kindness*, dan, *fairness*. Ketiga sifat ini dianggap sangat melekat terhadap masyarakat Betawi jika melihat bahwa kebudayaan Betawi merupakan kebudayaan yang memiliki toleransi yang tinggi. Kekuatan konotatif dalam masyarakat Betawi adalah *persistence* dan *integrity*. Sifat ini merupakan sifat yang lebih personal sehingga sangat bergantung kepada perilaku masing-masing individu.

Selain melalui kekuatan karakter, orang Betawi dikatakan memiliki kepribadian yang ramah. Hal ini dapat dilihat dengan adanya sikap toleransi yang diterapkan kepada sesama baik itu secara internal maupun eksternal. Selain itu, keramahan tersebut juga dilihat dari kesederhanaannya, dan sabar menerima keadaan di sekitarnya (Khalisa, et al. 2010). Menurut Baihaqi (2016), Betawi yang sudah terkena akulturasi, dianggap sudah mulai kehilangan identitasnya dan dianggap sebagai kaum yang tertindas di tempat kelahiran mereka sendiri karena



adanya pembangunan ekonomi yang cukup pesat. Adanya hal tersebut tidak mengurangi rasa bangga masyarakat Betawi terhadap budaya dan kesenian yang sudah diwariskan turun temurun. Hal ini menyebabkan Betawi dianggap sebagai suku yang terbuka dan memiliki sikap toleransi yang tinggi terhadap perubahan keadaan yang dialami.

Dalam Khalisa et.al. (2010) Melalatoa mengatakan, dalam mengambil sebuah keputusan, orang Betawi cenderung menggunakan asas mufakat . Hal ini menyebabkan orang Betawi dianggap memiliki solidaritas yang cukup tinggi dalam lingkungan keluarga maupun masyarakatnya. Beliau juga mengatakan bahwa orang Betawi memiliki sifat yang humoris, terbuka, serta memiliki harga diri yang cukup tinggi. Berbagai sifat tersebut mengakibatkan masyarakat Betawi dianggap acuh tak acuh dalam menanggapi keadaan yang menimpa mereka. Masyarakat Betawi cenderung akan merasa aman dan nyaman dalam lingkungannya. Beliau juga mengatakan bahwa orang Betawi memiliki sifat kompetitif yang rendah. Dalam suatu keadaan, mereka akan pasrah menerima apa yang terjadi. Beliau mengungkapkan bahwa masyarakat Betawi memiliki tingkat pendidikan yang rendah namun masyarakat Betawi dianggap sebagai masyarakat yang kritis dan penuh empati.

Selain dilihat melalui jenis-jenis kekuatan karakter, kepribadian masyarakat Betawi dapat ditunjukkan melalui warna yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Purbasari, et al. (2010), warna merupakan sebuah elemen mendasar yang dicerna menggunakan perasaan. Hal ini mengakibatkan warna menjadi sebuah hal yang biasa dan dianggap kurang penting karena seringkali ditemukan

di kehidupan sehari-hari. Namun dalam konteks kebudayaan, warna merupakan salah satu elemen yang penting dalam menggambarkan karakteristik suatu etnis maupun suku. Melalui warna, masyarakat dapat sekaligus bercerita mengenai filosofi kebudayaan tersebut.

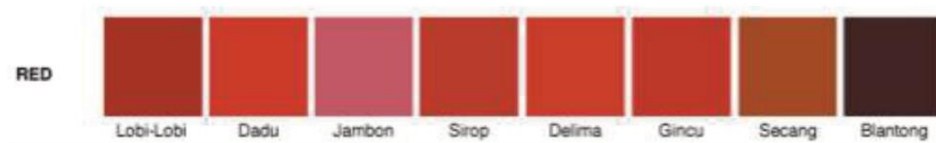
Purbasari, et al. (2016) menjelaskan bahwa suku Betawi memiliki warna yang khas dalam menggambarkan karakteristik kebudayaannya. Banyaknya pendatang tidak membuat warna dari Betawi tersebut luntur begitu saja melainkan banyaknya terjadi percampuran budaya mengakibatkan warna yang dihasilkan semakin bervariasi. Menurut beliau, Betawi selalu menggunakan warna-warna yang cerah dan bervariasi. Warna yang seringkali digunakan oleh masyarakat Betawi adalah merah, oranye, hijau, biru, kuning, ungu. Kombinasi warna-warna tersebut mencerminkan karakteristik masyarakat Betawi yang aktif, terbuka, penuh energi, serta humoris. Warna tersebut juga menggambarkan keceriaan dan semangat masyarakat Betawi dalam menghadapi sulitnya tinggal di kota metropolitan tersebut.

Adanya pendatang yang masuk ke dalam kediaman suku Betawi membuat warna menjadi lebih bervariasi. Namun masyarakat Betawi memiliki sebutan dan kategorisasi yang berbeda bagi setiap warna tersebut. Warna yang dilihat oleh masyarakat Betawi akan berbeda dengan warna yang dilihat oleh masyarakat Jakarta pada umumnya. Salah satu contohnya adalah warna *gandaria*. Menurut masyarakat Jakarta warna tersebut termasuk ke dalam kategori warna ungu namun menurut masyarakat Betawi warna tersebut merupakan turunan dari warna biru. Hal ini dikarenakan masyarakat Betawi melihat bahwa warna tersebut memiliki

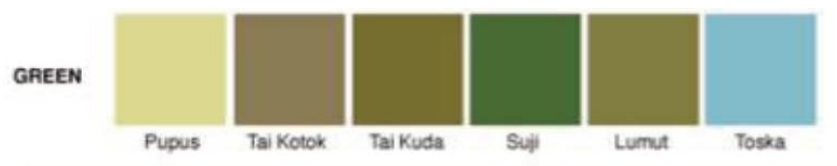
lebih banyak campuran warna biru dibandingkan dengan ungu. Selain warna tersebut, warna coklat juga memiliki kategori yang berbeda bagi masyarakat Betawi. Menurut masyarakat Betawi, warna coklat merupakan warna yang tercampur dengan warna merah sehingga dikategorikan sebagai warna merah. Menurut beliau, cara masyarakat Betawi melihat sebuah warna mencerminkan karakteristik masyarakatnya yang sederhana, dan mudah membaaur.



Gambar 2.6. Penyebutan Warna Oranye dan Kuning  
(Sumber : *The Dynamic Betawi in Color*, Purbasari, 2016)



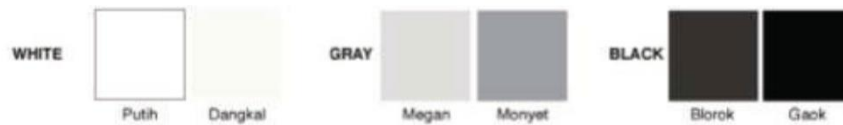
Gambar 2.5. Penyebutan Warna Merah  
(Sumber : *The Dynamic Betawi in Color*, Purbasari, 2016)



Gambar 2.8. Penyebutan Warna Hijau  
(Sumber : *The Dynamic Betawi in Color*, Purbasari, 2016)



Gambar 2.7. Penyebutan Warna Biru dan Ungu  
(Sumber : *The Dynamic Betawi in Color*, Purbasari, 2016)



Gambar 2.11. Penyebutan Warna Putih, Abu-abu dan Hitam

(Sumber : *The Dynamic Betawi in Color*, Purbasari, 2016)

Masyarakat Betawi dikenal memiliki sebutan khusus bagi warna-warna yang sering digunakan. Dadu merupakan sebutan untuk warna merah yang diambil dari permainan yang seringkali dimainkan dalam perjudian oleh masyarakat Betawi. Jamblang yang merupakan sebutan untuk warna ungu diambil dari sebuah pohon yang dikenal seringkali digunakan sehari-hari oleh masyarakat Betawi khususnya bibitnya, Lembayung merupakan sebutan untuk warna oranye yang didapat dari warna matahari terbenam. Hal ini dikarenakan masyarakat Betawi percaya bahwa seseorang yang sakit tidak boleh keluar setelah matahari terbenam karena dapat memperburuk kondisi tubuhnya, Sebutan dari warna-warna tersebut mencerminkan bahwa masyarakat Betawi merupakan masyarakat yang sangat lekat dengan budaya dan kebiasaan sehari-harinya. Menurut beliau, hal tersebut juga mencerminkan masyarakat Betawi yang selalu melihat segala sesuatunya secara sederhana dan spontan.

Warna yang cerah dan beragam juga diplikasikan ke dalam kebudayaan suku Betawi yang juga bervariasi. Betawi dikenal memiliki kesenian dan kebudayaan yang sangat khas dan mencerminkan karakteristik masyarakatnya walaupun suku Betawi sendiri telah hidup di tengah-tengah kemajuan zaman yang semakin modern. Warna-warna seperti merah, oranye, dan kuning sering

digunakan ke dalam kebudayaannya khususnya ondel-ondel. Hal ini dikarenakan kebudayaan tersebut digunakan untuk meramaikan suatu pesta sehingga warna yang dihasilkan pun cerah dan ceria.

### **2.6.3. Sosiologi**

Menurut Faizah, et al. (2018), Betawi tidak lepas dari yang disebut dengan mobilitas sosial. Mobilitas yang berarti perpindahan atau mudah digerakan mencerminkan suku Betawi yang telah mengalami perpindahan dan migrasi menuju berbagai penjuru daerah. Hal ini juga disebabkan karena suku Betawi sendiri merupakan percampuran antar daerah sehingga masyarakatnya pun tersebar di beberapa daerah. Persebaran masyarakat tersebut pun menyebabkan suku Betawi terbagi ke dalam 2 wilayah yaitu Betawi tengah atau Betawi kota dan juga Betawi pinggiran. Namun menurut mereka, kaitannya hal tersebut dengan mobilitas sosial adalah mengenai kebudayaannya. Walaupun masyarakat Betawi sudah tersebar, identitas kebudayaan tersebut akan selalu dibawa karena sudah diturunkan sebelumnya oleh para generasi terdahulu.

Menurut Soekanto (dalam Priarti, 2015), akulturasi yang merupakan proses penyerapan budaya asing dengan tetap mempertahankan kebudayaannya, merupakan salah satu alasan mengapa kebudayaan Betawi sangat beragam. Namun keadaan tersebut juga mengakibatkan kebudayaan Betawi semakin luntur. Walaudemikian, kebudayaan tersebut tetap menjadi ciri khas dan tradisi bagi masyarakat Betawi sendiri. Beberapa kebudayaan yang masih menjadi tradisi dan kesenian adalah upacara adat nikahan, upacara adat pindah rumah, upacara adat

sunatan, upacara adat *akeke*, tari-tarian, bahasa, pakaian adat, dan beberapa artefak.

Upacara yang dilangsungkan oleh masyarakat Betawi sangat beragam. Upacara tersebut dilangsungkan dalam rangka memperingati masa-masa yang dianggap penting bagi masyarakat Betawi. Upacara adat pernikahan merupakan salah satu yang menjadi ciri khas masyarakat Betawi. Berbeda dengan upacara pernikahan lainnya, pernikahan masyarakat Betawi memiliki tradisi yang unik. Menurut Pamungkas dan Wahyudi (2015) ada beberapa proses yang harus dilakukan masyarakat Betawi sebelum menikah. Proses tersebut adalah *ngedelengin* atau proses mencari calon yang dapat dilakukan melalui *Mak Comblang*, kemudian dilanjutkan dengan *ngelamar* atau proses permintaan resmi oleh calon pengantin, lalu proses *Bawa Tande Putus* atau yang dikenal sekarang sebagai proses tukar cincin. Setelah proses tersebut selesai, pengantin wanita akan dipingit dan puasa selama 3 hari hingga akhirnya dapat melangsungkan pernikahannya (Maulana, 2013).

Upacara pindah rumah merupakan upacara yang juga telah menjadi tradisi bagi masyarakat Betawi. Upacara ini dilangsungkan khusus yang sudah berumah tangga. Menurut masyarakat Betawi, pindah rumah setelah menikah merupakan hal yang wajib sehingga orang tua akan membuatkan rumah bagi anaknya yang sudah menikah. Selain itu ada upacara adat sunatan. Upacara dilangsungkan bagi anak laki-laki yang memasuki akil balig. Hal ini dilakukan dengan tujuan anak tersebut dapat menjadi lebih dewasa sehingga bisa menjaga diri dan tidak lagi melanggar ajaran adat maupun agama yang ada. (hlm. 8). Upacara *akeke*

merupakan upacara yang dilakukan sekali seumur hidup yaitu memotong rambut ketika masih bayi. Setelah dicukur, rambut akan ditimbang dan ayah dari bayi tersebut akan membelikan emas seberat ukuran rambut yang ditimbang. Hal ini dilakukan karena adanya kepercayaan dalam agama islam mengenai akikah.

Selain upacara adat, kesenian yang melekat dalam masyarakat Betawi adalah tari-tarian dan musik. Menurut Pamungkas dan Wahyudi (2015), tarian yang paling khas dari suku Betawi adalah Tari Lenggang Nyai. Tarian ini diambil dari kisah Nyai Dasima yang dianggap telah memperjuangkan hak-hak perempuan pada masa penjajahan belanda. Selain tarian tersebut, ada tari Renggong Manis. Tarian ini digunakan untuk menyambut tamu dan merupakan ungkapan kebahagiaan. Tarian-tarian tersebut juga selalu diiringi oleh musik yang khas bagi masyarakat Betawi. Salah satu musik yang seringkali digunakan untuk pementasan adalah musik *gambang kromong*. Maulana (2013) menjelaskan bahwa musik tersebut dipengaruhi oleh Cina pada masanya sehingga menggunakan alat-alat yang juga merupakan pengaruh dari Cina yaitu skong, tehyan, dan kongahyan yang merupakan alat gesek.

Salah satu faktor yang menjadi ciri khas dari orang Betawi adalah gaya Bahasa dan cara berkomunikasi. Pamungkas dan Wahyudi (2015) menjelaskan bahwa bahasa merupakan cara berkomunikasi paling utama yang digunakan oleh manusia. Bahasa merupakan sebuah alat yang digunakan untuk memersatukan masyarakat antar bangsa. Betawi memiliki tata bahasa yang unik. Masyarakat Betawi dikenal selalu mengganti suku kata “a” dengan “e” di akhir katanya. Salah satu contohnya adalah “kita” diganti menjadi “kite”. Selain digunakan untuk

berkomunikasi dengan sesama masyarakatnya, bahasa Betawi juga digunakan untuk berkomunikasi di dalam keluarga. Bahasa Betawi diajarkan oleh orang tua kepada anaknya sejak kecil sehingga hal tersebut mempengaruhi gaya bicara dari anak tersebut.

Menurut Afrina (2014), cara komunikasi orang tua dalam suku Betawi dapat sangat mempengaruhi kepribadian anak ketika sedang berinteraksi dengan teman-temannya. Hal ini dapat dilihat melalui dialek, tekanan nada, dan logat. Selain hal-hal tersebut, komunikasi non-verbal juga dapat mempengaruhi interaksi anak dengan teman sebayanya. Menurut DeVito (dalam Afrina, 2014) masyarakat Betawi menerapkan system komunikasi interpersonal. Hal ini dapat berdampak terhadap karakteristik suatu keluarga Betawi. Komunikasi tersebut mengakibatkan keluarga Betawi memiliki sifat yang terbuka, mudah berempati, dan positif.

Menurut Priarti (2015), masyarakat Betawi merupakan masyarakat yang agamis atau dapat disebut mengedepankan agama dalam kehidupannya. Agama yang mayoritas dianut oleh masyarakat Betawi adalah islam. Hal ini juga ditunjukkan melalui pakaian adatnya yang merupakan baju koko (Pamungkas dan Wahyudi, 2015). Dalam kesehariannya masyarakat Betawi menggunakan baju koko dan celana batik maupun polos berwarna hitam atau putih. Pakaian tersebut juga dilengkapi dengan peci hitam dan sarung di pundak. Pakaian tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Betawi memiliki nilai religius yang tinggi. Kepercayaan akan islam tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa masyarakat Betawi mudah percaya akan hal-hal gaib seperti, roh, jin, nenek moyang, dan



hantu. Menurut Afrina (2014), masyarakat Betawi yang memiliki kepercayaan terhadap tahayul, menerapkan upacara-upacara tradisional yang pada akhirnya akan mempengaruhi kebiasaan dan cara hidup masyarakatnya. Salah satu kesenian yang menggunakan unsur magis di dalamnya adalah ondel-ondel.

## **2.7. Ondel-ondel**

Ondel-ondel merupakan boneka raksasa yang merupakan salah satu kesenian dari suku Betawi. Ondel-ondel pada umumnya berukuran 2,5 m dan digunakan untuk memeriahkan acara-acara besar bagi masyarakat Betawi. Ondel-ondel dibuat menggunakan beberapa bahan seperti kayu yang berkualitas tinggi sehingga menunjukkan bahwa ondel-ondel merupakan kesenian yang berkualitas baik di mata masyarakat sehingga pada akhirnya ditetapkan sebagai ikon kota Jakarta (Purbasari, et.al, 2019). Menurut Wahidiyat (2019) ditetapkannya ondel-ondel sebagai ikon Jakarta merupakan salah satu Langkah yang diambil oleh pemerintah untuk menunjukkan kedudukan Betawi sebagai penduduk asli kota Jakarta. Hal ini juga dikarenakan ondel-ondel dianggap sebagai identitas bagi masyarakat Betawi. Namun menurut beliau, ondel-ondel masa kini telah digunakan secara pragmatis bahkan oleh masyarakat Betawi sendiri. Salah satu contohnya adalah ondel-ondel yang digunakan seadanya untuk mengamen dan yang digunakan hanya sebagai hiasan serta dianggap sebagai sekedar identitas saja.

Purbasari, et.al (2019) bahkan juga mengatakan bahwa pada masa kini ondel-ondel sudah tidak lagi dianggap sakral melainkan menjadi sebuah media yang digunakan secara praktis salah satunya adalah dijadikan sebagai properti

negara untuk meraih keuntungan. Ondel-ondel pun digunakan sebagai penghias bangunan atau dapat disebut sebagai penjaga bangunan. Namun tidak hanya itu, ondel-ondel pun juga digunakan sebagai objek wisata kebudayaan yang merepresentasikan kota Jakarta khususnya suku Betawi. Ondel-ondel pun kemudian dijadikan sebagai cinderamata dari kota Jakarta dan mulai diproduksi secara terpisah tidak lagi sepasang sehingga masyarakat pun dengan mudah memiliki ondel-ondel dalam bentuk yang lebih kecil dan praktis seperti gantungan kunci, pajangan, dan lainnya. Hal tersebut kemudian berdampak terhadap perubahan keberadaan ondel-ondel yang merupakan boneka raksasa, sebagai kebudayaan bagi masyarakat Betawi. Wahidiyat (2019) membagi transformasi ondel-ondel ke dalam 4 masa yaitu, model barongan, model personifikasi, model islami, dan model komersial.

Pada masa Belanda hingga tahun 1970, ondel-ondel dikenal dengan sebutan barongan. Barongan dikenal sebagai boneka yang menyerupai manusia namun berukuran raksasa. Pada masanya, barongan dikenal sebagai pengusir malapetaka sekaligus pelindung masyarakat. Menurut Purbasari, et.al (2019) ondel-ondel pada umumnya terbagi menjadi 3 bagian yaitu kepala, badan, dan kaki. Hal tersebut juga berlaku terhadap barongan dan bagian tersebut terdiri dari beberapa unsur antara lain, topeng beserta taring, ijuk, *stangan*, *toka-toka*, *kembang kelapa*, kain *jamblang*, selempang, serta kain pada pinggang. Barongan digambarkan sangat besar karena dianggap kuat serta mampu melindungi masyarakat dari malapetaka. Acara kebudayaan barongan dianggap sebagai acara yang sakral dan

serius sehingga jarang sekali dihadiri oleh anak-anak karena dianggap bukan untuk hiburan.

Model barongan pada jaman dahulu dibuat dengan sederhana karena pada masa itu muncul desakan kepercayaan bahwa barongan dapat menangkal penyakit menular khususnya saat itu Batavia sedang dilanda wabah cacar (Wahidiyat,2019). Bahan yang digunakan untuk membuat pun berasal dari alam karena dipercaya bahwa benda yang berasal dari alam dilindungi oleh roh gaib. Dewanti (2014) mengatakan bahwa hal ini berkaitan dengan adanya kepercayaan masyarakat terhadap roh leluhur pada masa tersebut. Bagi masyarakat, ondel-ondel dianggap sebagai media personifikasi dari leluhur. Kemudian bentuk dari barongan mengalami deformasi disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat Betawi salah satunya adalah dikenakannya pakaian kepada barong tersebut. Hal ini juga dikarenakan pada saat itu sedang berkembangnya batik Betawi sehingga motif batik tersebut pun dijadikan pakaian barongan sebagai identitas.

Hiasan pada barongan pun memiliki makna tersendiri bagi masyarakatnya. *Kembang kelapa* dipercaya dapat menolak bala, pada umumnya berwarna seperti kembang kelapa yaitu hijau dan kuning. Kemudian *stangan* digunakan untuk melambangkan kesangaran. Bagi barongan pria *stangan* terlihat lebih tajam-tajam, sedangkan pada barongan wanita terlihat lebih sederhana. *Stangan* juga melambangkan kekuasaan sehingga menunjukkan bahwa barongan berada di atas masyarakat Betawi. *Ijuk* digambarkan sebagai rambut manusia sehingga melambangkan barongan yang dibentuk menyerupai manusia. Kemudian topeng pada barongan memiliki taring yang tajam yang melambangkan wajah yang

menakutkan dan seram sehingga berlawanan dengan wajah manusia aslinya begitu pula dengan wajahnya yang besar. *Toka-toka* merupakan salah satu kostum yang digunakan oleh barongan wanita pada bagian dada sehingga berfungsi sebagai kalung. Barongan memiliki tubuh yang tidak proporsional karena bagian atasnya terbuat dari rotan atau bambu.

Pada tahun 1970-an hingga 1980-an, barongan mengalami perkembangan mengikuti perkembangan Jakarta yang pada saat itu mengalami pembangunan. Barongan pun kemudian disebut sebagai ondel-ondel model personifikasi. Hal ini dikarenakan pada saat itu Jakarta sedang mencari identitas sehingga hal tersebut berdampak terhadap perubahan bentuk barongan yang menjadi lebih manusia. Perubahan tersebut juga dilakukan agar dapat dengan mudah diterima oleh masyarakat sebagai ikon dari kota Jakarta (hlm.139). Walau telah dimanusiakan, masih ada ondel-ondel yang memiliki taring namun masyarakat tidak memperlakukan hal tersebut. Menurut beliau hal tersebut dikarenakan negosiasi tidak berdampak secara instan sehingga adanya kontinuitas dari kebudayaan sebelumnya yang terus diturunkan dan taring merupakan tradisi yang sudah berakar sejak dulu.

Perubahan makna pada ondel-ondel pun tidak lagi difokuskan sebagai penolak bala, namun sebagai ikon yang dianggap dapat membantu pembangunan kota Jakarta. Boneka raksasa yang dikenal menyeramkan tidak lagi berwajah sangar namun dibuat lebih bersahabat. Tubuhnya yang besar namun bersahabat pada akhirnya melahirkan ikon manusia Betawi. Beberapa unsur visualnya pun ikut mengalami perkembangan dimana pada saat tahun 1985 industri tekstil juga

berkembang walaupun masih sangat terbatas. *Kembang kelapa* yang awalnya sebagai penolak bala, digantikan dengan kertas warna-warni yang menggambarkan keberagaman di kota Jakarta dan keterbukaan masyarakat Betawi terhadap pendatang. Kemudian *stangan* yang sebelumnya berbentuk lancip dan tajam, berkembang menjadi lebih sederhana dan memiliki motif flora fauna serta motif Betawi. Topengnya lebih dimanusiakan walau masih bertaring. *Toka-toka* tidak lagi polos namun dihiasi buah delima yang melambangkan kemakmuran. Selempang digunakan dari arah kiri ke kanan yang melambangkan perubahan perbuatan buruk menjadi baik. Sebelumnya pria tidak mengenakan selempang, namun ditambahkan karena digunakan sebagai kampanye politik dan untuk menambah keserasian kedua pasangan ondel-ondel tersebut. Kain *jomblang* pun lebih diberi warna yang cerah dan bermotif Betawi.

Warna pada wajah ondel-ondel pun mulai bervariasi tidak lagi hanya merah dan hitam namun juga kuning untuk melambangkan kulit asia, kemudian biru dan hijau karena dianggap sebagai warna yang dapat menggambarkan kegagahan seorang pria. Namun warna biru dan hijau pada umumnya dihindari oleh kosmetik kecantikan karena dianggap menggambarkan kulit orang mati yang sudah membusuk sehingga warna merah pun kembali digunakan untuk menggambarkan kulit manusia yang lebih sehat dan juga sekaligus menggambarkan keberanian dan ketegasan (hlm.156). Bahan dasar wajahnya pun tidak lagi menggunakan kayu karena sudah langka dan fiber dianggap sebagai alternatif yang lebih mudah dan tahan lama.

Pembenahan terhadap makna ondel-ondel pun juga ditanamkan oleh pemerintah kepada masyarakat dengan harapan masyarakat dapat meninggalkan kepercayaan kekuatan ondel-ondel sebagai pelindung dan beralih kepada makna pembangunan. Hal tersebut merupakan salah satu cara pemerintah mengajak masyarakat untuk ikut mendukung pembangunan Jakarta. Namun dampak positif dari ajakan tersebut adalah hilangnya ritual yang dianggap menentang nilai-nilai masyarakat Betawi terhadap ondel-ondel sehingga ondel-ondel hanya dianggap sebagai boneka yang memiliki koneksi spiritual dengan Sang Pencipta.

Ondel-ondel kemudian mengalami kontinuitas akibat adanya perkembangan dalam hal keagamaan yaitu pengaruh islam. Pada tahun 1980-an hingga 1990-an, ondel-ondel mengalami perkembangan bentuk dengan lebih menekankan unsur islamnya sehingga ondel-ondel dianggap sebagai bentuk yang menggambarkan masyarakat Betawi yang sholeh dan taat agama. Ondel-ondel masih menggunakan unsur yang sudah diterapkan sebelumnya seperti pada bagian caling dan juga mahkota, namun ditambah dengan menggunakan *cukin* yang menggambarkan selempangan yang digunakan ketika pergi ke pesantren. Namun menurut masyarakat Betawi hal tersebut belum cukup sehingga mereka menambahkannya dengan warna yang menggambarkan orang muslim pada umumnya yaitu hijau. Kemudian pada bagian mahkota diganti dengan menggunakan kopiah agar terlihat lebih menggambarkan masyarakat yang sholeh. *Stangan* tersebut tidak lagi menggunakan motif flora dan fauna mengingat salah satu ajaran islam yang melarang penggunaan penggambaran makhluk hidup sehingga diganti dengan geometris sederhana. Ikat pinggang yang digunakan pun

juga tidak lagi polos dengan warna cerah melainkan dengan motif sarung kotak-kotak (hlm 185).

Perkembangan terakhir dari ondel-ondel adalah ondel-ondel sebagai model komersial. Pada tahun 1990-an khususnya tahun 1998 paska krisis ekonomi, pemerintah mengubah makna ondel-ondel yang sebelumnya sebagai figure yang sholeh, menjadi figure duniawi. Menurut Wahidiat (2019) dalam jurnal yang sama, pada masa ini pembuatan ondel-ondel sudah tidak mengikuti aturan-aturan yang ada sehingga bentuk dan ukurannya mulai beragam. Hal ini juga berdampak terhadap aspek pakaian serta aksesoris yang digunakan disesuaikan dengan berkembangnya *trend* pada masa kini. Warna yang digunakan terlihat lebih kontras, kemudian motif yang digunakan pun menggunakan motif campuran tradisional dengan pop. Sejak tahun 1998 ondel-ondel tidak lagi memiliki aturan dalam pembuatannya karena adanya keinginan ‘pasar’ yang semakin beragam. Ondel-ondel pun dianggap sebagai ikon kemersial Jakarta. Keinginan ‘pasar’ tersebut yang kemudian mengakibatkan keberagaman bentuk ondel-ondel mulai dari yang sangat besar ukurannya hingga ada yang seukuran anak-anak bahkan lebih kecil lagi. Namun masyarakat yang telah menganggap ondel-ondel sebagai ikon tersebut tidak mempersoalkan hal tersebut. Mereka telah menganggap ondel-ondel sebagai identitas bagaimanapun wujudnya.