



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. *Production Designer*

Menurut LoBrutto (2002) *Production Designer* adalah seorang yang membuat artistik dan berkolaborasi dengan *Director of Photography*, sutradara dan *Production Designer*. *Production Designer* adalah kepala dari tim artistik departemen dan memiliki tugas untuk bisa memvisualisasikan dalam bentuk fisik pada sebuah film. (Barnwell, 2008, hlm. 18) *Production Designer* merupakan orang yang bertanggung jawab dalam pemilihan lokasi dan set secara keseluruhan dalam produksi sebuah film. *Production Designer* memiliki tanggung jawab untuk menginterpretasi sebuah naskah film dan menerjemahkan visi dari sutradara untuk merealisasikan sebuah film. Tugas dari *production designer* yaitu merancang palet warna, arsitektur, lokasi, dan setting.

Menurut Barnwell (2008) Riset yang dilakukan oleh *production designer* harus dilakukan sebelum melakukan sebuah rancangan desain. Setelah melakukan riset maka *production designer* bisa melakukan diskusi bersama sutradara untuk menyelaraskan konsep yang ingin divisualisasikan oleh sutradara. Oleh karena itu *production designer* harus bisa menginterpretasi dan mengubah cerita, karakter, naratif menjadi sebuah arsitektur, tekstur, dekorasi, oleh karena itu *production designer* membutuhkan sebuah ilustrasi, sketsa, fotografi, model dan *storyboard* film yang detil agar *production designer* dapat merancang konsep dari setiap *shot* dengan mudah. (hlm. 20). Menurut Olson (2016) Konsep visual yang sudah

dirancang oleh *production designer* harus mendukung suasana pada sebuah film, sehingga penonton mendapatkan kesan suasana pada sebuah film agar visi yang ingin disampaikan oleh sutradara dapat tersampaikan dengan baik (hlm. 16). Menurut Fischer (2005) *production designer* bertanggungjawab atas setiap elemen atau objek yang dirancang untuk produksi film dan bertujuan untuk memberikan karakteristik pada karakter.

2.1.1. Art Department

Menurut Rizzo (2005) *Art Department* merupakan salah satu departemen terbesar dalam sebuah produksi film, *art department* merupakan tim yang bertanggung jawab untuk menciptakan visualisasi dalam sebuah film. Karena pada dasarnya pembentukan lingkungan dalam sebuah karakter akan mendukung naratif dalam script sehingga penonton dapat terhanyut ke dalam film (Barnwell, 2008, hlm. 18). Menurut Barnwell (20017) *Production designer* didampingi oleh *art director* mengembangkan dan menelusuri dengan detail konsep yang disiapkan untuk *pre-production* (hlm. 25). Menurut Lobrutto (2002) *art department* dibagi menjadi beberapa divisi artistik. Konsep dari masing - masing divisi akan disupervisi dan disetujui oleh *production designer*, oleh karena itu setiap divisi memiliki tanggung jawab tersendiri dalam sebuah produksi. *Art Department* terdiri dari divisi *art director*, *set designer*, *hair and makeup*, *property master*, *costume designer*. (hlm. 43-53).

1. *Art Director*

Merupakan salah satu divisi yang penting dalam *art department*. Karena pada saat produksi, *production designer* akan memberikan tanggung jawab penuh terhadap art director. Sedangkan *production designer* bertugas untuk mensupervisi beberapa divisi agar konsep yang sudah ditetapkan dapat terealisasi dengan benar.

2. *Set Designer*

Bertanggung jawab untuk membantu *production designer* untuk merancang sebuah ruangan di dalam *frame*. Konsep yang sudah ditetapkan oleh *production designer* akan diterapkan oleh *set designer* sehingga *mood* dan suasana yang sudah dirancang akan terealisasi dengan baik.

3. *Hair and Makeup*

Bertanggung jawab untuk menyesuaikan penampilan dari setiap karakter sehingga sosiologi yang sudah dibuat menurut *3D Character* sesuai dengan penampilannya. Sosiologi yang sesuai dengan penampilannya akan membuat penonton mendapatkan visualisasi dengan benar.

4. *Property Master*

Bertanggung jawab dalam seluruh pemilihan properti yang akan digunakan pada saat produksi oleh karakter. Properti yang disiapkan harus sesuai dengan naskah agar mendukung karakter dalam berperan. Properti disiapkan di bawah arahan *production designer* agar sesuai dengan konsep.

5. *Costume designer*

Bertanggung jawab terhadap *production designer* untuk merancang dan membuat kostum yang akan digunakan oleh karakter. Setiap kostum akan dirancang oleh *costume designer* agar sesuai dengan sosiologinya.

2.1.2. *Set Designer*

Lobrutto (2002) mengatakan *Set Designer* bertugas untuk mendesain sekaligus sebagai supervisi dalam perancangan konsep yang sudah dibuat oleh *production designer*. *Set designer* bisa memilih satu set kecil ataupun set yang besar karena set yang lain dapat diselesaikan oleh *art director*, namun tetap harus dibawah pengawasan *set designer*. *Set designer* bersama *production design* membuat dan merancang *elevation drawing* untuk merancang sebuah *blueprint* yang berbasis konsep dari *production design*, konsep yang sudah dibuat dan direvisi oleh sutradara akan dimodifikasi dan dirancang lagi agar sesuai dengan visi sutradara untuk membuat film. *Set designer* berkolaborasi bersama sutradara dan *director of photography* untuk merancang set agar masuk ke dalam frame. (hlm. 44).

2.2. *Mise en Scene*

Menurut Lobrutto (2002) seorang *production designer* memiliki peranan yang besar dalam merealisasikan naskah sebuah film. *Production designer* menciptakan sebuah konsep artistik agar memiliki komposisi dan kesinambungan dengan karakter. Artistik yang sudah dirancang oleh *production designer* akan dimasukkan

kedalam *frame* dan membentuk *mise-en-scene* (hlm. 7). *Mise en scene* merupakan bahasa Perancis yang artinya adalah “*having been put into the scene*” berarti aspek yang sudah di rancang harus masuk ke dalam *frame*. *Mise en scene* berfungsi untuk menjelaskan aspek visual apa saja yang muncul ke dalam sebuah shot. Ada beberapa elemen yang membatasi *mise-en-scene* yaitu kamera dan objek, perpindahan, pencahayaan, bayangan, warna, dan lainnya (Sikov, 2010, hlm. 5).

Menurut Bordwell, Thompson, Smith (2017) *mise en scene* adalah gabungan rancangan konsep dari seluruh departemen yang disatukan di dalam *frame*. *Mise en scene* terdiri dari beberapa elemen yaitu komposisi, *setting*, properti, pencahayaan, kostum, akting, dan penataan kamera. Setiap elemen tersebut akan dimasukkan ke dalam setiap *scene* dan akan divisualisasikan di dalam sebuah film. Karena *mise en scene* memberikan sebuah *mood* dan atmosfer pada film, sehingga setiap film yang memiliki *mood* dan atmosfer akan dinikmati oleh penonton (hlm. 113). Menurut Gibbs (2002) *mise en scene* berfungsi untuk merancang sebuah visual untuk produksi sebuah film. Setiap film memiliki gaya yang berbeda, sehingga gaya yang sudah dirancang disebut *mise en scene*. Menurut pembuat film *mise en scene* adalah bagaimana pembuat film dapat mengatur serta mengorganisir sebuah isi konten dalam *frame*. Konten dalam sebuah *frame* meliputi pencahayaan, kostum, *set*, properti dan aktor. Mengorganisir sebuah konten adalah bagaimana menyatukan semua aspek pencahayaan, kostum, *set*, properti dan aktor untuk menyatukan antara aktor dan kamera sehingga penonton bisa mengerti akting dari film itu sendiri (hlm. 5).

2.3. Set

Lobrutto (2002) berkata bahwa set dan dekorasi akan dirancang dan dibangun setelah lokasi ditemukan. Yang termasuk kedalam set yaitu dinding, lantai, pintu dan jendela. Dekorasi merupakan semua elemen yang ada didalam set, seperti perabotan, kursi dan yang lainnya. Set dan dekorasi pertama kali akan ditentukan oleh penulis naskah, tetapi set akan diubah dan diatur oleh kreativitas dari sutradara, penata kamera, dan penata artistik sehingga set dan karakter akan terealisasikan dengan benar (hlm. 21). Setiap set harus dikonstruksikan dengan spesifikasi yang tepat (hlm. 48). Bordwell, Thompson, dan Smith (2017) menurutnya set dalam sebuah film akan memberikan kesan terhadap setiap penonton dari pada di teater. Sedangkan menurut Bazin, yang dikutip dalam buku Bordwell, Thompson dan Smith (2017) aktor merupakan sebuah aspek yang sangat penting di teater (hlm. 115). Set merupakan hal paling dasar dalam perancangan *mise en scene*. Set merupakan tempat buatan atau tempat asli untuk memberikan suasana yang sesuai dengan adegan pada sebuah film.

Terkadang set merupakan sebuah lokasi yang dibangun dalam studio dengan elemen natural dan elemen buatan (Bordwell & Thompson, 2008, hlm. 115). Perancangan set harus sesuai dengan *script*, sudut pengambilan gambar pada kamera dan pergerakan aktor agar setiap set terlihat dengan baik dan tepat saat kamera mengambil gambar (Bergfelder, Harris & Street, 2007, hlm. 129). Menurut Rizzo (2005) seorang *production designer* mengawali rancangan dengan sketsa sebuah set. Sketsa yang dibuat dari set akan mempermudah *set decoration* untuk memvisualisasikan set yang akan dibangun secara interior dan eksterior (hlm. 138-

139). Menurut Johnson (2009) set bisa menggambarkan waktu dan tempat dimana adegan cerita pada sebuah film. Set bisa menggambarkan atmosfer maupun mood dari konflik dalam sebuah karakter, set juga bisa membuat film menjadi lebih autentik (hlm. 323).

2.4. Properti

Menurut Barnwell (2004) tujuan utama pada setiap penggunaan properti adalah untuk menjalankan film dan karakter. Properti tidak berbeda jauh dengan dekorasi pada set, properti dapat memperkaya sebuah desain visual. Dalam sebuah cerita, properti dapat menyimbolkan sebuah tema dan dalam beberapa properti bisa memiliki spesifikasi fungsi dalam cerita. Selain itu properti juga bisa memperkuat sebuah visual dan dapat menghasilkan mood serta makna tertentu dalam sebuah film (hlm. 75-76).

Menurut Lobrutto (2002) properti yang dipegang atau dimiliki oleh seorang aktor termasuk kedalam properti yang sudah dirancang dan diatur oleh seorang property master. Semua set yang sudah dirancang oleh seorang *production designer* dan setiap elemen memiliki tujuan untuk mendukung narasi film (hlm. 21). Hart (2005) Mengatakan bahwa pada dasarnya properti bisa dibagi menjadi dua, yaitu *hand prop* dan *set prop* (hlm.2-4).

1. *HandProp*

Hand prop adalah properti yang biasa digunakan oleh sang karakter dan akan muncul sesuai dengan kebutuhan cerita atau *script*, biasanya hal tersebut berguna untuk membangun cerita. Namun *Handprop* pada film bisa juga disebut dengan *action prop*.

2. *Set Prop*

Set Prop adalah objek yang masuk ke dalam set dan biasanya *set prop* ini berupa perabotan. Sedangkan objek yang berada di tembok biasanya disebut dengan *trim prop*, contoh dari *trim prop* adalah tirai dan foto. Selanjutnya, pada *set prop* terdapat *set dressing* yang berfungsi sebagai pembangun atmosfer. Biasanya *set dressing* ini objek yang ada di dalam set namun tidak digunakan karakter.

2.5. *Costume and Make Up*

Bordwell, Thompson dan Smith (2016) mengatakan bahwa ketika ingin merancang sebuah karya film, *filmmaker* akan merancang kostum yang digunakan oleh karakter sesuai kebutuhan film. Setting dan kostum memiliki peranan dan fungsi yang penting dalam sebuah film. Kostum bisa memberikan makna dari sebuah sebab akibat plot film. Selain itu kostum bisa menjadi motif film, mengubah karakterisasi dan petanda perubahan sikap dari karakter. Di beberapa film, kostum bisa digunakan sebagai penunjuk grafis yang ada pada film. Selain itu kostum juga memiliki hubungan yang erat dengan *setting* dan warna (hlm.119).

Lobrutto (2002) mengatakan bahwa pemilihan kostum harus mewakili apa yang ada dalam sebuah narasi atau cerita film, sifat narasi, karakter dan aktor yang berada dalam film. Setelah konsep warna dan tekstur sudah ditentukan oleh sutradara dan penata artistik, maka kostum akan dirancang oleh seorang *costume designer*. *Costume designer* harus bisa menjadi sebuah kostum menjadi bercerita yang bisa menunjukkan waktu, tempat ataupun negara, budaya, kelas sosial, profesi dan personaliti dari karakter. Namun pada sebuah projek film terkadang tidak memiliki *budget* lebih untuk membuat maupun membeli kostum, sehingga aktor bisa menggunakan pakaiannya yang dimilikinya untuk dipakai, namun tetap harus sesuai dengan arahan penata artistik dan *costume designer* (hlm. 53).

Menurut Bordwell, Thompson dan Smit (2017) mengatakan bahwa selain kostum, make up juga termasuk kedalam *mise en scene*. Fungsi penting dari *make up* adalah ketika *make up* bisa mengubah seorang aktor terlihat mempunyai teritorial tertentu. Namun terkadang dalam film horror dan *science fiction*, penggunaan *makeup* tidak terlalu jelas dan detail karena pada genre tersebut dalam sentuhan karyanya akan membuat teknologi yang baru. Pada dasarnya *make up* dibuat dan diharapkan untuk bisa menunjukkan ekspresi yang terbaik dalam mimik wajah sang aktor. Dengan sentuhan *blush* dan *shadow*, *make up artist* dengan mudah bisa membentuk sebuah wajah aktor menjadi lebih sempit ataupun menjadi lebih luas. Penonton mengira bahwa hanya aktor perempuan saja yang menggunakan *make up*, namun pada dasarnya karakter laki – laki juga menggunakan *make up* yang benar sama seperti aktris lainnya. *Make up artist* sering menggunakan wajah aktor untuk meningkatkan sebuah kharisma, alat yang bisa

digunakan untuk meningkatkan kharisma antara lain *eyeliner* dan *mascara*, kedua alat tersebut bisa menajamkan tatapan seorang aktor. Selain itu make up juga bisa menunjukkan suatu psikologis dari seorang karakter (hlm 121-122).

2.6. Warna

Menurut Barnwell (2004) mengatakan bahwa psikologis dari warna bisa dimanfaatkan ke dalam desain film untuk memberikan *mood* yang ingin ditampilkan sesuai dengan konsep, alur cerita dan karakter. Dalam sebuah desain, warna bisa digunakan sebagai sebuah prinsip dasar. Dalam film, pemilihan warna biasanya mempengaruhi desain cahaya sehingga ketika pemilihan warna sebaiknya didiskusikan oleh penata kamera (hlm.54). Menurut Shorter (2012) mengatakan bahwa seorang penata artistik, warna adalah hal terpenting untuk mengkomunikasikan sebuah gambar agar cerita dapat tersampaikan kepada penonton. Pemilihan warna tidak hanya dilihat dari warna itu cocok atau tidak, namun pemilihan warna dipilih agar warna tersebut dapat mempengaruhi penonton atau tidak. Pada dasarnya penggunaan warna harus memiliki arti dari sebuah cerita (hlm. 11).

Menurut Shorter tekstur merupakan sebuah hal yang sangat penting dalam desain karena tekstur berkaitannya dengan warna. Selain itu tekstur juga memicu sebuah memori yang memberikan gambaran tentang sebuah periode waktu, tempat, dan waktu yang sudah lama. Tekstur bisa memberikan perbandingan antara karakter yang lembut dan karakter yang tangguh (hlm. 23).

2.6.1. Color Pallete

Menurut Shorter (2012) warna palet dibuat oleh penata artistik dan berkolaborasi dengan sutradara dan penata kamera agar cerita bisa di definisikan. Warna bisa digunakan sebagai pelengkap atau memberikan sentuhan kontras, selain itu warna juga bisa berpengaruh dengan *mood* sebuah cerita. Sehingga hal tersebut dapat memberikan simbol tertentu sesuai dengan *mood* dan memberikan pengaruh terhadap psikologis untuk menjadikan sebuah cerita menjadi lebih hidup. Warna harus memiliki banyak arti sehingga, warna harus ditempatkan sesuai dengan konteksnya terutama untuk konteks kebudayaan yang memiliki makna serti arti tersendiri. Namun jika warna menggantikan sebuah konteks maka biasanya warna membangkitkan perasaan yang berlawanan yang biasanya berkaitan dengan warna itu (hlm 19-20). Menurut Rea dan Irving (2010) bahwa palet warna berguna untuk sebagai acuan dalam penentuan set, properti dan *wardrobe*. Dalam tahapan pemilihan palet warna, production designer harus memiliki patokan atau contoh warna yang ingin digunakan untuk menunjukkan kepada sutradara dan penata kamera, karena pada dasarnya pandangan setiap orang berbeda. Untuk menentukan palet warna, pengetahuan mengenai *basic color* seperti *hue*, *brightnes* dan *saturation* sangat diperlukan (hlm. 162).

2.6.2. Warna Netral

Swasti (2010) mengatakan bahwa warna natural adalah warna hasil dari campuran tiga warna dasar dalam proporsinya 1:1:1. Karena warna natural merupakan warna penyeimbang dari warna-warna kontras sehingga warna natural sering muncul (hlm

9). Menurut Blake (2004) warna netral pada dasarnya menciptakan nuansa kontemporer dan juga harmonis. Warna netral terdiri dari tiga warna yaitu putih, hitam dan abu-abu. Namun ada beberapa warna yang dianggap sebagai warna netral seperti *broken white, beige, taupe*, coklat muda pada batu – batuan, kayu, linear polos atau wol. Pada dasarnya warna netral tidak bisa untuk berdiri sendiri, oleh karena itu warna netral dicampur dengan warna – warna yang kontras. Pemilihan warna netral sebagai warna latar pada kain bermotif dan penutup dinding dengan unsur kontras yang sering tidak disadari merupakan pilihan yang baik (hlm 30 -31). Menurut Lenggosari (2009) warna netral terdiri dari empat warna yaitu putih, hitam, coklat dan abu – abu.

2.6.3. Warna Merah

Menurut Bellantoni (2005) warna merah adalah warna yang memiliki makna kekuatan sehingga jika warna merah diberikan kepada sebuah karakter baik ataupun jahat maka karakter tersebut akan memiliki kekuatan. Warna merah merupakan warna yang mecolok sehingga ketika warna merah masuk kedalam sebuah frame maka mata akan tertuju kepada warna tersebut. Selain itu warna merah melambangkan kemarahan ataupun keagresifan. Namun pada warna merah burgundy menggambarkan kedewasaan, keanggunan dan keeleganan. Pada dasarnya warna merah merupakan warna yang menggambarkan sebuah kekuatan, keberanian, dan kesan sombong. Warna merah juga memberikan kekuatan terhadap karakter dalam sebuah film (hlm. 2). Contoh dari penggunaan warna merah yaitu dalam film *The Wizard of Oz* (1939), pada karakter Dorothy menyusuri jalanan

yang berwarna kuning dan Dorothy menggunakan sepatu berwarna merah. Warna merah yang memiliki arti spesifik namun bagi kita hal tersebut adalah klise.

Penggunaan warna merah pada sepatu Dorothy melambangkan keberanian dan kekuatan selama menelusuri jalan yang ada pada film *The Working Girl* (1988), Kathryn menggunakan gaun yang berwarna merah untuk melambangkan adanya kekuatan yang sederhana. Namun di adegan lain, Kathryn menggunakan pakaian warna merah untuk menggambarkan kesan sombong, dingin dan analitis (hlm. 5-9). Pada film *Philadelphia* (1993), pada awalnya film ini dirancang dengan warna yang normal, tapi karena ada beberapa alasan sehingga warna *ambience* pada salah satu adegan Karakter Andy yang marah dengan wajah yang berwarna merah. Warna merah berkaitan dengan emosi yang bergebu-gebu. Selain itu warna merah bisa menggambarkan sebagai lambang kekuatan yang bisa mendatangkan kematian (hlm. 23-24).

2.6.4. Warna Biru

Menurut Bellantoni (2005) warna biru adalah warna yang tenang namun diselimuti dengan kesedihan. Selain itu warna biru menunjukkan seseorang yang pasif dan intropektif. Warna biru bisa dianggap sebagai warna yang klasik karena menunjukkan ketidakberdayaan, ketergantungan, kesetiaan dan mampu mempengaruhi reaksi emosional seseorang (hlm. 82). Dalam film *Tootsie* (1982), pada karakter Michael yang merupakan seorang pengangguran dan tidak bisa memiliki pekerjaan. Kemudian Michael mengubah dirinya dan menggunakan kaos berwarna biru pudar. Ia mengalami penderitaan dikarenakan ia jatuh cinta kepada

seorang wanita. Dalam film *The Wizard of Oz* (1938), warna biru merupakan warna yang dipilih oleh sutradara untuk menciptakan sebuah lingkungan dengan warna biru yang menjadi warna dominan. Warna biru bisa dilihat dari warna cangkir teh, bir, hingga cuaca yang berwarna biru pucat.

Penggunaan warna biru dalam film ini menggambarkan konteks yang emosional terhadap penderitaan (hlm. 86). Untuk menggambarkan posisi sosial dan keadaan emosional, pada karakter Elinor menggunakan baju biru dan abu-abu gelap (hlm. 85-86). Kemudian pada film *The Working Girl* (1923), penggunaan warna biru pada gaun pernikahan yang dipakai oleh teman Tess. Warna biru tersebut melambangkan kebahagiaan, kesederhanaan, dan tidak mempengaruhi intelektual (hlm. 10). Namun pada film *Billy Elliot* (2001), penggunaan baju berwarna biru pada karakter Daldry berfungsi agar memberikan wawasan tentang dinamika dan karakter antara keduanya. Warna biru yang digunakan beragam seperti biru terang yang cerah namun ada juga warna biru pucat, biru abu-abu dan biru pirus. Warna-warna tersebut mewakili emosi yang berbeda pada setiap narasi ataupun karakter (hlm. 48).

2.7. Three-dimensional Character

Menurut Egri (1960) dalam membuat karakter dibuat sedetail mungkin karena pada dasarnya karakter merupakan pengaruh untuk jalannya sebuah cerita, sehingga sebuah karakter harus dibedakan dan membuat elemen – elemen tersendiri sesuai dengan apa yang diinginkan karakter. Objek dan karakter sama – sama memiliki 3 dimensi namun pada objek yang dimiliki yaitu kedalaman, tinggi dan lebar.

Sedangkan 3 dimensi yang ada pada objek berbeda dengan manusia, 3 dimensi yang dimiliki manusia yaitu psikologi, fisiologis dan sosiologis. Tanpa adanya 3 dimensi tersebut maka kita sebagai manusia tidak akan bisa menilai seseorang. Banyak hal yang harus diketahui dan harus diketahui dari setiap karakter, karakter tersebut akan berubah seperti apa dan akan menjadi apa ataupun akan berubah seperti apa (hlm. 33).

2.7.1. Fisiologis

Menurut Egri (1960), fisiologis merupakan hal yang pertama kali dipelajari pada 3 dimensi, selain itu fisiologis juga merupakan dimensi yang paling tidak rumit. Pada kondisi fisiologis ini kita lebih mudah untuk membedakan karakter per karakter dengan cara melihat bentuk fisiknya. Karena bentuk fisik yang ada pada karakter dapat mempengaruhi lingkungan dalam sebuah cerita. Pada dasarnya fisiologis merupakan bagaimana seseorang bisa melihat warna pandangan terhadap kehidupannya. Fisiologis ini bisa mempengaruhi ataupun membuat hidup seseorang menjadi lebih baik ataupun menjadi lebih buruk. (hlm. 33).

2.7.2. Sosiologi

Menurut Egri (1960), sosiologi pada seseorang merupakan hal yang kedua untuk bisa mempelajari 3 dimensi dari karakter. Pada kondisi sosiologi ini kita bisa memiliki perbedaan dari lingkungan yang satu dengan yang satunya. Contohnya seorang anak kecil yang lahir dengan kondisi sosial berada di lingkungan yang kotor dan kumuh pasti berbeda dengan seorang anak kecil yang lahir di lingkungan yang bersih. Anak kecil yang tinggal dalam kondisi lingkungan yang kumuh dan

kotor akan merasa biasa saja, sedangkan anak kecil yang tinggal di lingkungan yang bersih akan merasa bahwa tempat tinggal yang kotor dan kumuh tidak layak untuk ditinggali. Kondisi sosial tersebut tidak boleh menjadi tolak ukur untuk memandang seseorang baik ataupun buruk. Karena dalam kondisi tersebut kita harus banyak mengetahui hal – hal lain dibalik kondisi seperti itu, misalkan siapa orang tuanya, siapa teman – temannya, apakah mereka sehat atau sakit, pakaian apa yang suka digunakan, dan lain – lain (hlm. 33).

2.7.3. Psikologis

Menurut Egri (1960), psikologis merupakan gabungan dari kedua dimensi yaitu fisiologis dan sosiologi, dari gabungan tersebut maka akan menciptakan ambisi, frustrasi, tempramental, dan sikap. Pada dasarnya psikologi adalah sebuah putaran dari tiga dimensi yang ada pada diri manusia. Psikologi dari seseorang biasanya memiliki dorongan motivasi dalam diri individunya masing–masing. Contohnya jika ada seseorang yang ingin memahami tindakan dari individu lainnya maka kita perlu mengetahui tentang motivasi dan apa yang mendorong individu tersebut untuk melakukan tindakan tersebut (hlm. 34).

2.8. *Texture*

Menurut Sylvy (2013), *texture* merupakan bahan alami yang muncul dari semua permukaan, sehingga *texture* sendiri bisa menciptakan atmosfer yang sangat berbeda. Setiap permukaan memiliki efek tertentu seperti macam-macam batu misalnya, batu marmer dan batu kali pasti memiliki *texture* yang berbeda. *Texture* tidak hanya merupakan aspek penting dari sebuah interior melainkan *texture* bisa

memberikan ikatan terhadap fisik maupun psikologis. Permukaan dan struktur dari texture menentukan bagaimana kita memandang texture yang dekat atau yang bisa kita sentuh secara langsung (hlm.32).

2.8.1. Kayu

Menurut Sylva (2013), kayu merupakan salah satu bahan pokok yang biasa digunakan untuk pembuatan *furniture*. Jenis dan bagaimana kayu tersebut tumbuh akan memberikan fungsi kayu yang berberda. Selain itu kayu juga bisa digunakan sebagai objek yang memiliki keindahan, hal tersebut tergantung dari sang pengrajin, karena pada dasarnya kayu memiliki banyak karakteristik dan kegunaannya. Kayu merupakan bahan yang ramah lingkungan, jika pengelolanya bisa bertanggung jawab. Penggunaan *texture* kayu pada sebuah rumah bisa menimbulkan efek tenang dengan situasi yang menawan, sekaligus bisa menambahkan efek tradisional (hlm.161).

2.9. Ulos

Menurut Sherly dan Sukardi (2015) Ulos adalah salah satu ciri khas dari budaya Batak Toba yang tradisional. Ulos merupakan pakaian yang berbahan kain dan dibuat dengan cara ditenun oleh perempuan Batak. Ulos memiliki berbagai macam pola yang bermakna sehingga orang Batak menggunakan ulos sebagai benda yang diberkati oleh kekuatan supranatural. Ulos dengan pola yang tepat bisa digunakan sebagai pembimbing dalam kehidupan. Orang Batak percaya bahwa ulos selain melindungi badan, ulos juga melindungi ruh. Pada konteks budaya etnik Batak, ulos berfungsi untuk menghangatkan badan masyarakat Batak, namun kini ulos

memiliki fungsi simbolik yaitu untuk hal yang lain dalam kehidupan orang Batak. Ulos memiliki fungsi, sifat, keadaan dan hubungan dengan hal atau benda tertentu (hlm.40). Secara umum membuat ulos sama saja, hanya saja yang membedakan ulos yang satu dengan yang lainnya adalah nama ulos, corak, motif serta sifat kedudukan pemakaiannya. Penggunaan atau pemberian kain ulos harus sesuai dengan acara adat yang berlangsung. Setiap kain ulos yang diberikan kepada seseorang, biasanya dihubungkan dengan sebuah makna dan simbol. Masyarakat Batak memiliki penadangan bahwa ada 3 unsur yang memberikan kehidupan yaitu darah, nyawa, dan kehangatan. Secara proses badaniah, darah dan nyawa pasti bersatu dalam tubuh manusia. Namun kehangatan dapat diperoleh melalui usaha manusia dan berhubungan dengan matahari api dan ulos. Sehingga ulos menjadi salah satu bagian dari adat yang mempunyai tata cara pemberian dan jenis yang diberikan (hlm.36). Awalnya ulos Batak hanya terdiri dari beberapa macam, namun setiap tahun jumlah ragam ulos semakin bertambah sesuai dengan pemesan. Adapun jenis-jenis ulos yang berada di daerah Batak Toba yaitu Ulos Ragi Idup, Sibolang, *Ragi Hotang*. Setiap ulos ini memiliki makna, fungsi, sifat-sifat yang berbeda sehingga penggunaannya disesuaikan dengan makna tersebut (hlm.43).

2.9.1. Ulos *Ragi Idup*

Menurut Takari (2009), Ulos yang paling tinggi derajatnya adalah ulos *Ragi Idup*. Ulos ini memiliki teknik tenun yang rumit, selain itu fungsi dalam kehidupan spritual masyarakat yang cukup pekat. Ulos ini terdiri dari dua sisi yang ditenun sekaligus, dan satu bagian tengah yang ditenun tersendiri dengan sangat rumit. Bagian tengahnya terdiri dari tiga unsur yaitu bagian tengah atau badan dan dua

bagian lainnya sebagai ujung tempat pigura lelaki dan perempuan. Setiap pigura diberi berbagai ragam lukisan. Warna lukisan dan coraknya pun memberikan kesan seolah-olah ulos ini hidup, oleh karena itu ulos ini dinamakan dengan *Ragi Idup* yang artinya lambang kehidupan. Setiap rumah tangga orang Batak Toba memiliki ulos *Ragi Idup*. Selain lambang kehidupan, ulos ini juga melambangkan kebahagiaan dalam kehidupan (hlm 17-18).



Gambar 2.1 Ulos *Ragi Idup*

(Sumber: <https://www.kompasiana.com>)

2.9.2. Ulos *Ragi Hotang*

Menurut Takari (2009), Ulos *Ragi Hotang* merupakan ulos dengan kedudukan tertinggi kedua setelah *Ragi Idup*. Makna dari kata hotang adalah rotan, namun ulos ini memiliki keistimewaan yang bisa dilihat dari fungsi sosialnya. Ulos *Ragi Hotang* digunakan untuk mengulosi seseorang dengan harapan agar Tuhan selalu menyertainya dan orang yang rajin bekerja. Menurut Sherly dan Sukardi (2015),

Ulos Ragi Hotang bisa digunakan untuk mengulosi orang yang ditimpa kemalangan untuk mendoakan orang tersebut agar menjadi lebih bijaksana (hlm.44). Selain itu ulos Ragi Hotang pada jaman dahulu dibawa secara khusus oleh ibu pengantin, dan langsung diulokan kepada pengantin dengan doa agar pengantin mendapatkan berkat (hlm.46). Corak yang ada pada ulos *ragi hotan* yaitu corak rotan, pada saat pernikahan ulos ini memberi makna bahwa ikatan kedua mempelai akan sangat kuat dan kokoh seperti rotan. Jaman dulu, masyarakat batak yang hidup di pegunungan yang masih diselimuti oleh hutan memiliki sumber mata pencaharian utama yaitu rotan. Di tanah Batak, rotan sangat banyak dan mudah sekali untuk ditemukan, selain itu rotan menjadi alat pengikat barang yang paling sering digunakan karena kekuatan dan ketahanan. Oleh karena itu rotan dijadikan sebagai salah satu corak yang ada di kain ulos untuk melambangkan tentang ikatan yang kokoh dalam sebuah pernikahan (hlm.46).

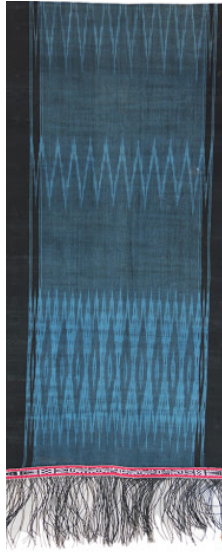


Gambar 2.2 Ulos *Ragi Hotang*

(Sumber: <https://www.suara.com>)

2.9.3. Ulos *Sibolang Pamontari*

Menurut Sherly dan Sukardi (2015), Ulos yang biasa digunakan pada saat dukacita. Biasanya penggunaan ulos ini untuk keluarga yang mendapatkan kemalangan. Ketika ulos *sibolang pamontari* digunakan oleh istri atau suami yang ditinggalkan oleh pasangannya dan mereka belum mendapatkan cucu, nama ulos ini akan berganti menjadi ulos tujung. Namun penggunaan ulos ini akan berganti lagi jika dipakai oleh suami atau istri yang anaknya sudah dewasa namun belum memiliki keturunan, sehingga ulos ini akan berganti nama menjadi ulos saput. Ulos ini memiliki motif garis-garis yang menggambarkan burung atau bintang tersusun teratur (hlm.45). Ulos *sibolang pamontari* memiliki makna kesedihan yang mendalam tentang seseorang yang ditinggalkan, namun orang Batak akan tetap kuat dan sabar untuk menghadapi dukanya tersebut. Corak yang ada pada ulos *sibolang pamontari* yaitu runcingan yang menghadap keatas, hal tersebut melambangkan bahwa orang Batak selalu menanggung bebannya dengan sabar dan sejauh perjalanan yang tajam maupun harus bergulat, orang Batak akan selalu kuat menghadapi persoalan tersebut dengan terus melihat maju ke atas (hlm.45).



Gambar 2.3 Ulos *Sibolang Pamontari*
(Sumber: <https://images.app.goo.com>)