

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Animasi

McLaren (1998) menjelaskan bahwa, sutradara animasi sekaligus ahli teori yang terkenal mengatakan bahwa Animasi sendiri terbuat dari bahasa Latin *Animas* yang berarti mereproduksi ilusi gerakan. Bahasa Latin *anima* juga diterjemahkan sebagai ('nafas kehidupan', prinsip vital 'atau 'soul'). Beliau juga mengatakan bahwa, animasi bukanlah sebuah seni gambar yang digerakkan , tetapi seni gerakan yang digambar. Apa yang terjadi di antara setiap frame jauh lebih penting daripada apa yang ada di setiap *frame*. (hlm.15)

Soenyoto (2017) berpendapat bahwa , animasi adalah sebagai disiplin ilmu seni yang terikat dengan hukum yang mendasari ilmu teknologi itu sendiri. Maksudnya ilmu teknologi itu seperti seperti kamera, film atau video, perekam suara serta teknologi perangkat lunak lainnya yang bersinegergi sampai terciptanya karya animasi. (Hlm.25)

Munir (2012) Menjelaskan bahwa, animasi secara umum, adalah proses menggerakkan atau menghidupkan benda mati dengan cara memberi dorongan atau emosi sehingga bend aitu dapat berkesan menjadi hidup. (hlm.381)

Ülo Pikkov (2010) dalam bukunya Menjelaskan bahwa, pada dasarnya, animasi dapat menciptakan ilusi gerak yang menghipnotis pikiran para audiens. Dalam hal ini dijelaskan bahwa ,film animasi itu menggerakkan ilusi benda mati bergerak seperti disajikan dengan gambar-gambar yang mengarah ke ilusi gerak

yang pada akhirnya direspon oleh audiens. Dengan demikian gerakan dalam animasi tidak menggantikan layar tetapi dalam pikiran audiens. Dalam film animasi, film telah merekam satu *frame* pada satu waktu dan ini adalah ahli teori animasi pertama di dunia - atau animasopher - adalah Plato, yang *Allegory of the Cave* menangkap dengan sempurna inti dari animasi. Animasi juga belakangan ditangani oleh, antara lain, teoretikus film André Bazin dan Rudolf Arnheim, dan semiotikian Yuri Lotman.



Charles-Émile Reynaud.

Gambar 2.1. Theater Optique

(Sumber : Anymasi Philosophy)

Menurut Lotman (1981) Semiotianus Yuri Lotman menjelaskan bahwa, telah menarik perhatian khusus pada animasi sebagai suatu sistem khusus: 'Kartun animasi bukan merupakan variasi dari film fitur tetapi mewakili bentuk seni yang cukup independen, dengan bahasa artistiknya sendiri, ditentang dalam banyak hal untuk bahasa film fitur atau film dokumenter. (Hlm.36-37)

Menurut Wells (2005: 2) Sejumlah perangkat teknis historis didasarkan pada sifat dasar animasi - awal dari ilusi gerak dalam pikiran penonton. Banyak

mainan optik dari era pra-sinematik menggunakan prinsip ini, termasuk *Praxinoscope*, *Thaumatrope*, *Phenakistoscope* *Zoetrope* dan lain-lain. Semuanya didasarkan pada fenomena tertentu dari fisiologi manusia - ketekunan penglihatan. Sebuah citra setelah dianggap topersist untuk sepersekian detik pada retina dan, ketika objek terlihat berubah pada tingkat tertentu, ilusi kontinuitas dan gerakan objek yang dibawa dalam pikiran manusia. Namun demikian, ilusi gerak dalam pikiran manusia tidak dapat dijelaskan hanya dengan kekhasan fisiologis tertentu itu adalah fenomena yang sangat kompleks yang melibatkan kerja sama yang rumit antara mata dan otak. Pada abad ke-19, lentera ajaib menunjukkan, atau hantu-hantu, muncul bertambah populer.

Meskipun, sampai batas tertentu, mereka mengulangi pemutaran film animasi kemudian, pertunjukan lentera ajaib pada dasarnya bukan animasi - ilusi gerak tidak diciptakan dalam pikiran pemirsa; alih-alih, gerakan-gerakan itu meledak di dinding yang sifatnya mekanis, mirip seperti permainan bayangan. Kinerja publik pertama dari pertunjukan gambar bergerak animasi, yang disebut *Théâtre Optique*, dipresentasikan oleh Charles-Émile Reynaud pada tahun 1892 di Musée Grévinin Paris. Penonton disajikan dengan serangkaian kartun, diproyeksikan dengan penemuan Reynaud, sebuah perangkat yang dibangun dari beberapa pelat kaca dan drum yang berputar. Acara itu terdiri dari tiga kartun, Bir yang Baik (*Un bon bock*, 1892), Badut dan Anjingnya (*Le Clown et ses chiens*, 1892) dan Pete yang malang (*Pauve Pierrot*, 1892), masing-masing sedikit lebih dari sepuluh menit dalam panjangnya, disertai dengan fragmen suara sinkron pemukulan Pete oleh tuannya diilustrasikan dengan retakan tongkat).(Hlm.2)

Disney (1989) menjelaskan bahwa, setelah menyelesaikan serangkaian kartun bisu, memutuskan untuk membuat *Mickey Mouse* berbicara. Steamboat Willie, animasi suara pertama (atau, lebih tepatnya, bernyanyi animasi), membuka jalan bagi pertumbuhan yang cepat dan pengembangan animasi, yang kini telah mencapai hampir setiap aspek media modern. Hari ini, animasi dan film animasi menjadi dipahami sebagai istilah yang identik.

2.1.1. Animasi 2D

Davis (2006) menjelaskan bahwa, Animasi 2D adalah konsep ilusi pergerakan, yang diciptakan saat melihat gambar – gambar dengan perbedaan pergerakan yang ditampilkan secara berurutan.

Menurut Gunawan (2013) Animasi 2D adalah animasi yang hanya memiliki dua sumbu yaitu (axis) dan (azis) atau biasa disebut x dan y. Animasi 2D di buat dengan proses pembuatan secara tradisional dengan melakukan gambar tiap *frame* menggunakan selembar kertas yang kemudian di-scan, dan di aplikasikan secara digital. Namun seiring berjalannya waktu, tentunya perkembangan teknologi berkembang dengan pesat, begitupun dalam proses pembuatan animasi 2D yang dapat dilakukan secara digital seutuhnya dan animator tidak perlu menggambar dengan susah payah di kertas dan melakukan *scanning* untuk memindahkan data gambar tersebut ke komputer, sehingga mempermudah animator untuk melakukan proses pembuatan animasi.

2.2. Desain tokoh

Maestri (2006) menyatakan bahwa, dalam pembuatan animasi, desain tokoh yang baik adalah salah satu unsur terpenting. Desain tokoh yang baik itu meliputi,

desain kepribadian tokoh, dan bentuk desain visual tokoh yang menggambarkan kepribadian dari karakter tersebut, sehingga membantu menghasilkan kualitas film animasi yang bagus dan menarik. Dari teori yang dijelaskan tersebut, mengartikan bahwa , desain tokoh yang baik itu adalah desain tokoh yang mampu menggambarkan kepribadian tokoh dari bentuk visualnya, sehingga dapat menghasilkan film animasi yang bagus dan menarik.

Menurut Partono Soenyoto (2017) karakter maupun maskot adalah suatu karya grafis 2D maupun 3D. karakter didesain untuk animasi karena menyangkut pertunjukan gerak dan emosi. (Hlm.33).

2.3. *Three dimensional character*

Egri (1972) mengatakan Setiap objek memiliki tiga dimensi: kedalaman,tinggi, dan lebar. *Three Dimensional Character* adalah hal yang mencakup dalam penciptaan seorang tokoh yang terdiri dari tiga dimensi yang saling berhubungan. Tiga dimensi ini, menjelaskan poin besar bagaimana tokoh itu diperlihatkan. Tanpa pengetahuan tentang tiga dimensi ini kita tidak bisa menilai manusia. pandangan fisiologis bisa dilihat seperti riasan fisik yang memperlihatkan pandangan kita. Lalu yang kedua, sosiologi adalah bagaimana hal ini menjelaskan tentang bagaimana suatu tokoh dapat mempengaruhi suatu cerita dari dimana mereka hidup, dimana mereka tinggal, apa kekuatan tokoh dan penghasilannya , lalu bagaimana tokoh ini dapat mempengaruhi semua hal yang ada di dalam cerita tersebut. (Hlm.37)

1. Fisiologi

Fisiologi adalah dimensi yang menjelaskan tokoh dari segi fisiknya. Merupakan salah satu hal yang dapat membedakan tokoh satu dengan tokoh yang lainnya dari jenis kelamin, umur, warna rambut, mata, kulit, postur tubuh, cacat tubuh, tanda lahir dan sebagainya. Fisiologi pada tokoh biasanya tidak mengalami perubahan pada film. Tetapi biasanya tokoh dapat berubah dari segi penampilannya seperti gaya busana yang dikenakan sebagai contoh penggambaran ciri khas pada tokoh.

2. Psikologi

Psikologi adalah dimensi yang menjelaskan bagaimana gabungan dimensi sosiologi dan fisiologi bersatu. Seperti contohnya kepribadian, watak, talenta, ciri khusus, dan IQ. Watak tokoh terbentuk dari hasil keduanya. Semua itu mencakup kehidupan seks dan moralitas, prinsip dan ambisi yang besar, rasa kecewa, jiwa yang tempramen, sikap memandang kehidupan, kompleksitas, kepribadian, talenta, dan ciri khusus. Temperamen adalah sifat pesimis, supel dan 4 tipe psikis seperti tipe koleris dan sebagainya. Sikap terhadap kehidupan seperti patuh, agresif, santai, dan sebagainya. Kepribadian seperti introversi, ekstrovert, dan ambivert. Ciri khusus itu dapat digambarkan seperti imajinasi, selera, dan sebagainya. Setiap hal yang memperlihatkan psikologis tokoh didasari oleh kondisi emosi. Emosi sendiri adalah sebuah tindakan dan reaksi terhadap rangsangan yang ada. Emosi dalam psikologi dapat diidentifikasi

melalui perasaan yang disadari, perubahan fisiologi dan ekspresi yang tampak. John B. Watson mengatakan bahwa emosi dasar terbagi menjadi 3 yakni takut, marah, dan cinta. Berikut pengertian beberapa emosi dasar tersebut beserta beberapa emosi yang termasuk didalamnya :

a) Takut

Perasaan takut adalah suatu perasaan yang muncul apabila menanggapi adanya suatu ancaman dari dirinya, biasanya bereaksi dengan mencoba menjauhkan diri dari suatu hal yang dianggapnya berbahaya dan tegang. Penggambaran lain dari rasa takut adalah suatu perasaan cemas yang berkaitan dengan suatu kejadian tidak enak yang difirasatkan akan terjadi dikemudian hari. Rasa cemas yang dirasa biasanya akan berlangsung dalam kurun waktu yang lama, dan sulit dikendalikan. Dan biasanya akan mempengaruhi kinerja , dan kepribadian. Dengan rasa ini, biasanya akan membuat individu yang merasakannya tidak nyaman, tidak dapat berkonsentrasi dengan baik dalam pekerjaanya dan bahkan dapat menyebabkan depresi. Rasa takut bisa mencakup beberapa hal yang diantaranya khawatir, gugup, kengerian, dan sebagainya.

b) Marah

Marah adalah perasaan yang timbul saat seseorang mendapatkan sesuatu hal yang bertentangan dengan motifnya. Pada umumnya, reaksi marah ini bisa digambarkan dengan perilaku agresif seperti perlawanan terhadap hal

yang membuatnya marah. Perasaan marah diantaranya mencakup rasa jengkel, benci, kesal, keras hati, beringas, mengamuk, dan sebagainya.

c) Sedih

Sedih adalah perasaan yang timbul akibat menghadapi suatu hal atau situasi yang mengecewakan, atau bahkan penyesalan. Pada umumnya, reaksi yang digambarkan dari rasa sedih ini adalah seperti suara parau dan pilu, duka yang akhirnya mengeluarkan tangisan. Perasaan sedih diantaranya mencakup rasa melankolis, mengasihi diri, pedih, putus asa dan kekecewaan.

d) Cinta

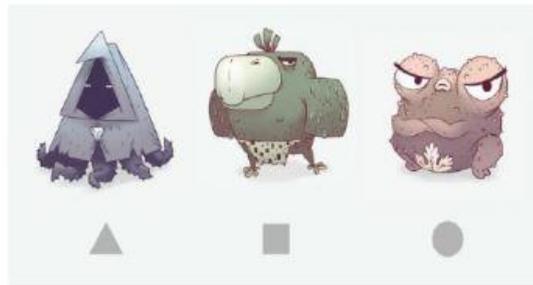
Rasa Cinta adalah rasa Bahagia yang sifatnya mendalam. Sedangkan rasa senang adalah rasa yang muncul disaat seseorang mendapatkan sesuatu yang memenuhi keinginannya. Rasa senang lebih ditunjukkan pada rasa kepentingan yang dapat memuaskannya, sedangkan rasa cinta lebih ditunjukkan pada suatu hal yang disenangi. Rasa cinta seperti rasa hormat, baik hati, kepercayaan, penerimaan, persahabatan, kasmaran dan sebagainya. (Hlm.144-145)

3. Sosiologi

Dalam dimensi sosiologi dapat menjelaskan atau menggambarkan seorang tokoh dari keadaan sosialnya, hubungan, dan lingkungan disekitarnya. Di dalam cerita, biasanya sosiologi ini digunakan sebagai penguat suatu *back*

story dalam seorang tokoh. Sosiologi sendiri biasanya mencakup seperti pekerjaan, kasta sosial, Pendidikan, tempat tinggal, suku, kepercayaan, hubungan politik dan kebangsaan.

2.4. Desain tokoh



Gambar 2.2. Bentuk Dasar tokoh

(Sumber : *International Journal of Recent Technology and Engineering*, 2019)

Melling (2019) mengatakan bahwa, Bentuk dasar merupakan salah satu faktor penting untuk menghasilkan tokoh yang baik. Seorang perancang tokoh yang professional pasti akan memulai titik awal pembuatan tokoh mereka dengan bentuk dasar. Beberapa tiga bentuk dasar yang pada umumnya yang menjadi struktur tokoh dasar adalah bentuk bulat, persegi, dan segitiga. Ketiga elemen ini sangat berguna untuk mendapatkan bentuk inti yang jelas dari tokoh yang akan kita buat. Bentuk tokoh sangat berperan penting untuk menyampaikan suatu bentuk makna dan kepribadian tokoh kepada audiens yang melihat. Berikut merupakan 3 bentuk dasar yang dikemukakan Melling :

1. Bulat

Bentuk dasar dari tokoh ini biasanya mewakili penglihatan tokoh yang baik, ramah, dan lemah.

2. Segitiga

Bentuk segitiga biasanya untuk mewakili kepribadian tokoh penjahat yang menunjukkan kepribadian jahat.

3. Persegi

Bentuk persegi ini biasanya untuk mewakili tokoh yang kuat dan *heroic*.

2.4.1. Hirarki Tokoh

Bancroft (2006) menjelaskan bahwa, dalam suatu perancangan hirarki tokoh, mencangkup realitas atau peran dan fungsi setiap tokoh dalam cerita. Berikut adalah lima hirarki tokoh :



Gambar 2.3. *iconic*
(Sumber : Bancroft,2006)

1. *Iconic*

Tokoh yang terlihat sederhana, tidak ekspresif masih terlihat *stylized*. Pada umumnya perancangan matanya berbentuk bulat tanpa pupil seperti Hello Kitty dan lain-lain. (hlm.18).



Gambar 2.4. *Simple*
(Sumber : Bancroft,2006)

2. *Simple*

Tokoh *stylized* yang terlihat ekspresif di bagian bentuk wajah. Pada umumnya, sering di tampilkan di serial TV dan web. (hlm. 18).



Gambar 2.5. *Broad*
(Sumber : Bancroft,2006)

3. *Broad*

Tokoh yang terlihat sangat ekspresif dengan model *Broad* agar terlihat humor secara bentuk visual. Biasanya memiliki ekspresi yang berlebihan untuk menambah kesan humor, seperti mulut dan mata yang di besarkan atau dilebarkan. (hlm. 19).



Gambar 2.6. *Comedy relief*

(Sumber : Bancroft,2006)

4. *Comedy relief*

Tokoh dengan bentuk ini tidak memperlihatkan humor melalui bentuk visual, melainkan dalam akting dan percakapan. Biasanya digunakan dalam tokoh *sidekick* Disney. Dengan humor dalam bentuk akting yang tidak dilihat secara berlebihan seperti tokoh Mushu dalam film *Mulan*. (hlm. 19).



Gambar 2.7. *Lead Character*

(Sumber : Bancroft,2006)

5. *Lead character*

Tokoh ini memiliki bentuk anatomi dan ekspresi yang realistis. Hal ini dibuat lebih realistis agar penonton bisa merasakan adanya koneksi yang disampaikan dengan tokoh tersebut. Seperti contohnya tokoh Cinderella (hlm.20)



Gambar 2.8. *Realistic*

(Sumber : Bancroft,2006)

6. *Realistic*

Tokoh yang berbentuk sangat realistis namun masih terlihat unsur karikaturannya. Pada umumnya bisa dilihat dari tokoh film monster yang ada

dalam buku komik. Salah satu contoh tokoh realistic ini seperti putri Fiona dalam film Shrek. (hal. 20).

2.4.2. Usia dan proposi tubuh

Bancroft (2006) menjelaskan bahwa, usia pada tokoh dapat dibedakan dari melihat gestur, tinggi badan dan detail yang terlihat pada tokoh tersebut.



Gambar 2.9. Usia dan proposi tubuh
(Sumber : *The incredibles 2*, 2018)

1. Bayi (0-4 Tahun)

Biasanya dalam tokoh bayi, bentuk proposi tubuh cenderung bulat dan gemuk. Dan juga memiliki bentuk mata dan kepala yang besar dan bulat

2. Anak kecil (5-8 Tahun)

Menurut Tillman (2011) anak kecil di usia ini biasanya memiliki bentuk ukuran kepala yang besar tetapi tidak sebesar kepala pada desain tokoh bayi. Pembedanya adalah desain tokoh anak-anak ini bentuk lebih realitis.

3. Remaja (9-13 Tahun)

Menurut Bancroft (2007) tokoh remaja bentuk ukuran tubuh lebih besar dari tokoh anak-anak. Desain tokoh remaja memperlihatkan bentuk tangan dan kaki yang lebih Panjang dan bervariasi seperti bentuk gemuk dan kurus bentuknya lebih detail lagi.

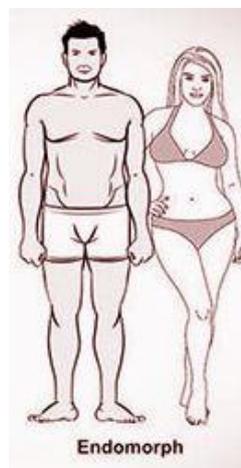
4. Dewasa (14-18 Tahun keatas)

Menurut Tillman (2011) perancangan tokoh dewasa cenderung lebih realistis. Tokoh dewasa memiliki bentuk detail yang lebih banyak dari bentuk mata, hidung , atau telinga yang lebih kecil dan detail dari tokoh remaja.

2.4.3. Bentuk badan

Dikutip dari Muslim (1968) bahwa, Sheldon (1941) mengatakan bahwa badan manusia memiliki tiga tipe, yakni :

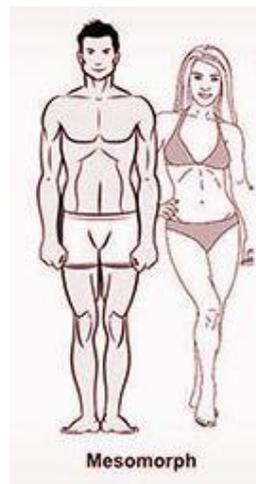
1. *Endomorph*



Gambar 2.10. *Endomorph*
(Sumber : www.efitclubsc.com)

Tipe ini memiliki bentuk badan yang bulat, bisa dikatakan memiliki lemak yang terlihat banyak seperti kepala, tulang, leher, dada, bahu, tangan, pantat, tungkai, dan pinggang yang terlihat bulat, tebal, dan lebar berlemak.

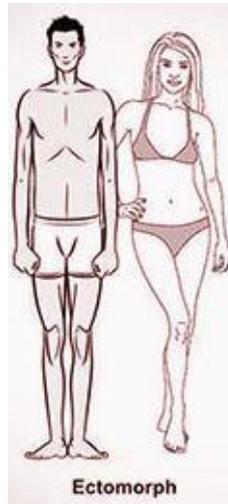
2. *Mesomorph*



Gambar 2.11. *Mesomorph*
(Sumber : www.efitclubsc.com)

Tipe ini memiliki tubuh dengan bentuk otot, tulang, kaki, dan otot yang terkesan kuat dengan bentuk persegi. Tulang-tulang biasanya tertutup dengan otot-otot yang terlihat sangat kuat dan juga tebal dengan relatif memiliki pinggang kecil, bahu yang lebar.

3. *Ectomorph*



Gambar 2.12. *Ectomorph*

(Sumber : www.efitclubsc.com)

Bentuk tipe tubuh ini biasanya terkesan kurus, kecil, atau lemah dengan otot tipis ekstremitas-oktrimitas yang relatif Panjang. (hlm.95)

2.4.4. Warna

Menurut Tilman (2011) warna dapat menjelaskan bagaimana kepribadian dan latar belakang dari suatu tokoh.

Menurut (Hasyim, 2015), Warna adalah proses semiotis di masyarakat yang telah menjadi tanda budaya bagi penuturnya. Konsep warna dikaitkan oleh budaya yang merepresentasikan pandangan atau bagaimana cara berpikir masyarakat. Misalnya warna putih, di Eropa bisa berarti kebahagiaan dan perayaan, sementara di China justru berarti kematian atau duka.

Dalam suku Jawa memaknai berbagai warna seperti suku-suku pada budaya yang lain di Indonesia. Namun pada umumnya, Jawa sangat identik dengan warna

merah, hitam, putih, kuning / emas. Berikut arti warna menurut pandangan Jawa Danesi (2004) :

a) Merah

Melambangkan darah, dan darah dapat diartikan sebagai lahirnya anak yang berarti kemakmuran. Dalam pepatah Jawa banyak anak banyak rezki yang mendasari pemikiran ini. Warna merah juga merupakan pakaian pasukan kerajaan sering dikonotasikan dengan keberanian (Wira-berani, Braja-senjata = prajurit pemberani).

b) Hitam

Warna hitam pada masyarakat Jawa melambangkan kebijaksanaan dan kesetaraan. Bijaksana karena dianggap mampu memimpin, dan kesetaraan yang berarti sehebat atau setinggi apapun jabatan yang dimiliki seseorang, jika meninggal akan menjadi abu atau tanah juga. Selain itu, baju kebanyakan masyarakat Jawa berwarna hitam, yang diartikan keberanian.

c) Merah

Warna merah melambangkan kegagahan, dari jiwa dan semangat berjuang yang gigih. Berjuang dalam melawan musuh maupun mencari nafkah.

d) Putih

Warna putih berdekatan makna dengan kebersihan atau kesucian. Didalam struktur pemerintahan kerajaan-kerajaan di Jawa terdapat abdi dalem yang disebut Pamethakan. Istilah ini berasal dari bahasa Jawa yang berarti putih.

e) Kuning

Warna kuning bermakna keluhuran, ketuhanan, kemuliaan kemakmuran dan ketenteraman. Dalam upacara selamatannya pada masyarakat Jawa, juga sering dihadirkan nasi kuning sebagai bagian dari sesaji.

f) Hijau

Warna hijau, diartikan sebagai lambang alam, harapan hidup, yang mendampingi kita. Dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwa kita selalu hidup berdampingan dengan alam dan selalu mendapatkan semuanya dari alam. Ini berarti tanda bahwa kita harus menjaga alam dan hidup selaras dengan alam.

2.5. Busana

Menurut Landis (2014), kostum bisa mengidentifikasi dan memberi petunjuk dari apa asal, profesi, atau etnis seseorang. Misalnya, tokoh yang mengenakan pakaian polisi secara otomatis menjelaskan persis profesi tokoh tersebut menurut mata penonton. Contoh lainnya adalah, ketika penonton melihat tokoh yang memakai kimono, otomatis mereka akan teringat pada negara Jepang, karena itu memang pakaian tradisional negara tersebut.

2.6. Budaya

Koentjaraningrat (2002) menjelaskan bahwa, tentang kata Budaya berasal dari Bahasa Sanskerta “Buddhayah”. Kata “Buddhayah ini terdiri dari dua kata yaitu “buddhi” dan “daya”.

Erikson (1968) mengatakan bahwa, budaya merupakan peran penting dalam mempelajari identitas seseorang. Mengenai pembelajaran pembentukan identitas seseorang itu prosesnya sangat sulit, karena semua tergantung dari masing-masing individu dan inti budaya budayanya. Dan beberapa hasil dari studi lain ada yang menunjukkan pengaruh sosial dengan identitas etnis ini tidak terjadi pada semua kelompok etnis.

2.6.1. Etnis

Koentjaraningrat (2007) menjelaskan bahwa, etnis adalah kesatuan sosial yang berakar dari identitas kebudayaan. Yang dapat disimpulkan etnis merupakan suatu kumpulan kelompok manusia yang tak lepas dari kesadaran identitas yang diperkuat dengan kesatuan bahasa. Dari penjelasan ini, etnis ini timbul dari adanya kesadaran dan pengakuan akan kebudayaan dan semua tentang sejarah asal-usul yang dimiliki.

Sedangkan Menurut Becker (1990) sebuah kesadaran identitas budaya di mengerti dari tingkah laku, gaya interaksi, busana dan budaya.

2.6.1.1. Suku Jawa

Menurut (Brues,1977) bangsa Indonesia adalah berasal dari dua ras besar, yaitu ras Australomelanesoid, dan ras Mongoloid. Dari hasil gelombang migrasi pertama, terjadi campuran antara dua ras tersebut sehingga menciptakan ras Deutromalayid.

Suku Jawa sendiri adalah ras Mongoloid, yang dimana memiliki ciri-ciri iris mata coklat tua, kulit sawo matang, rambut hitam lurus, rambut tubuh sedikit, dan hidung tak terlalu mancung..

Menurut Herusatoto (2011) mengatakan bahwa , suku Jawa merupakan suku yang sangat memegang kokoh nilai kearifan lokal yang bertahan hingga sampai saat ini. Dari sejarahnya, berbagai macam pengaruh budaya asing yang masuk kedalam ruang lingkup suku ini, selalu berkembang dan kembali membuat bentuk baru tanpa melupakan ciri khas tradisional kejawaannya. Budaya Jawa juga tidak lepas dari pemikiran hidup dan ruang lingkup kehidupan orang etnis Jawa dari masa ke masa dan sangat dimanfaatkan dengan baik untuk taraf hidup para masyarakat Jawa tersebut.

2.6.2. Batik

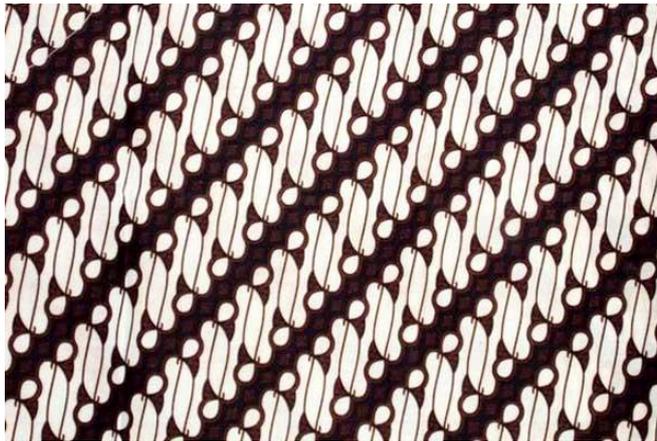
Hanggopuro (2002: 1-2) menjelaskan bahwa, arti “batik” sendiri berasal dari kata “bathik”. Karena “tha” merupakan penyebutan dalam bahasa Jawa. Batik itu secara etimologis berkaitan dengan suatu proses membuat atau menggambar suatu motif menggunakan Teknik pemalaman yang bisa dijelaskan dengan mengores cairan lilin dalam wadah yang bernama canting. (hlm.52)

Dullah (2002) menjelaskan mengenai pengertian batik adalah kain tradisional dengan beragam corak dan pola hias yang di lukis menggunakan malam dengan teknik celup atau lilin tradisional untuk perintang warnanya. (hlm.53).

a). Batik Parang

Dikutip dari jurnal Prasetyo (2016) bentuk dalam motif batik parang ini memiliki makna filosofi yang menggambarkan ombak laut yang tidak akan pernah bergenti bergerak yang dapat diartikan rasa pantang

menyerah. Batik ini juga mengartikan penggambaran upaya memperbaiki diri, tidak pernah putus asa, kesejahteraan, ataupun upaya memperbaiki ikatan keluarga. Batik parang ini juga merupakan sebuah hadiah yang diberikan seorang bangsawan kepada anak-anaknya



Gambar 2.13. Batik Parang

(Sumber : <https://jurnal.ugm.ac.id/wisdom/article/viewFile/1>)

b). Batik Kawung

Menurut (Koeswadji, 1981: 112), sejarah dari motif batik Kawung diciptakan oleh Sultan Agung Hanyokrokusumo di Mataram. Beliau menciptakan elemen batik ini dengan mengambil unsur-unsur dari alam, dan hal-hal yang sederhana hingga kemudian dilukis menjadi motif batik tersebut.



Gambar 2.14. Batik Kawung

(Sumber : <https://jurnal.ugm.ac.id/wisdom/article/viewFile/1...>)

Motif batik Kawung ini digambarkan dengan bentuk pohon aren atau palem yang buahnya terlihat bulat lonjong berwarna putih jernih atau di Jawa balsa disebut kolang-kaling. Bila ditinjau dari gambaran bentuk motif kolang-kaling tersebut, motif Kawung memiliki makna simbolis yang sarat. Motif kawung memiliki makna simbol tentang “kesuburan”, mengingat sumber ide dalam penciptaannya juga mengambil dari bentuk biji. Pada masyarakat Jawa memahami bahwa suatu biji pohon dianggap memiliki makna simbol kesuburan, karena biji merupakan tunas dari kehidupan. Bentuk biji pada motif kawung dapat dilihat dari pengertian kawung dari biji pohon aren yang dinamakan “kolangkaling” serta biji buah nangka.

2.7. Preman

Sriasih (2014) menjelaskan bahwa, preman didefinisikan sebagai individu yang berprinsip mendapatkan keinginan untuk menguasai daerah tertentu dan memperoleh pendapatan yang di hasilkan dari kekuatan fisik maupun psikis orang lain. orang yang melakukan berbagai tindakan yang melanggar hukum tanpa rasa takut dan beban seperti merebut hak orang lain sambil menunjukkan kegagahannya.

Menurut Utomo (2011) menjelaskan bahwa, preman itu terkait dengan berbagai macam dengan kejahatan yang terjadi di jalanan. Premanisme sendiri berasal dari bahasa Belanda *vrijman* yang berartiorang bebas, dan merdeka dan isme yang berarti aliran jika disimpulkan berarti aliran orang bebas dan merdeka. Premanise ini adalah sebutan yang biasa digunakan untuk merujuk pada suatu kegiatan sekelompok orang yang mendapatkan penghasilannya dengan melakukan banyak hal kejahatan terutama memeras.

Menurut kamus umum bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka, preman memiliki arti swasta, bukan tentara, sipil dan sebutan bagi orang jahat. Dan dari kalimat ini dapat di artikan, perbuatan premanisme ini tidak lepas dari berbagai macam tindakkan kejahatan terutama kejahatan jalanan. Kejahatan jalanan adalah tindakan kejahatan yang biasa terjadi dijalanan seperti pemalakan, pencurian, perampokan, penganiayaan dan bahkan pembunuhan. Dan semua perilaku yang disebutkan itu biasanya adalah upaya yang dilakukan para preman untuk mendapatkan hak milik daerah penguasaan terhadap dominasi kekuatan yang memiiki sumber ekonomi pada suatu wilayah. Dalam tulisan ini pemahaman

premanisme yang terkait dengan kejahatan jalanan maka dari itu, preman sendiri dikategorikan sebagai kejahatan terorganisir (*organized crime*).

Menurut Suparlan (2004) , konflik yang terjadi antar suku bangsa di beberapa tempat di Indonesia, berawal dari pengelompokan beberapa wilayah dari kehidupan komuniti para warga setempat oleh pembuat kriminal atau preman. Biasa dilakukan dengan pemalakan, penipuan, perampasan, pencurian, dan perampokan. Bisa dikatakan sebuah ancaman terror yang dilakukan demi pendorinasian suatu wilayah.

Hal ini sangat sering terjadi di kota-kota besar seperti kota Medan, dan kota Jakarta antara lain Tanah Abang, Pasar Senen dan daerah-daerah yang dominan pasar. Hal yang dilakukan biasanya melakukan Tindakan yang tidak jauh dari Tindakan berupa pemalakan atau pemerasan, pencopetan, pencurian, perampokan dan segala jenis kejahatan jalanan lainnya.