



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penulisan laporan penelitian ini, penulis akan memberikan beberapa pengertian yang berhubungan dengan judul penelitian yang diajukan, karena tanpa pengertian yang jelas akan menyebabkan informasi yang disajikan tidak sesuai dengan yang diharapkan.

2.1. Animasi

Menurut Kamus Besar bahasa Indonesia animasi berarti adalah proses membuat objek yang asalnya adalah suatu benda mati, kemudian secara beruntun disusun dalam posisi berbeda seolah menjadi hidup.

2.2. Karakter

Mcfarland mengungkapkan, karakter adalah salah satu aspek yang menggerakkan cerita dan membuat film lebih hidup. Hiroyoshi Tsukamoto menyatakan dalam bukunya bahwa karakter adalah suatu produk yang disengaja sebagai usaha untuk membantu seseorang (penonton) sehingga ia dapat memahami, memperhatikan dan melakukan nilai-nilai etika yang inti.

2.3. Perancangan Karakter

Desain karakter sangat beragam karena desain mampu menerangkan sifat dan perilaku karakter serta membangkitkan reaksi pada *first impression*. Dalam buku *Manga Matrix* disebutkan bahwa sebuah desain karakter yang baik tidak selalu harus bagus, tetapi lebih kepada menarik untuk dilihat (*Form Matrix*). Desain karakter yang baik juga memberikan atensi kepada detail. Detail yang sesuai dan tidak berlebihan akan menjadi keunikan bagi karakter.

Perancangan akan didasarkan pada teori- teori desain karakter yang dijelaskan oleh Kevin Hedgpeth dan Stephen Misal dalam *Exploring Character Design* (2006), Bryan Tillman dalam *Creative Character Design* (2011), dan Hiroyoshi Tsukamoto dalam *Manga Matrix* (2006). Dengan menganalisis berbagai unsur dalam perang Aceh dan kepercayaan masyarakat Aceh pada masa itu, maka akan dihasilkan beberapa karakteristik yang menjawab rumusan masalah dalam perancangan karakter Cut Nya Dhien. Dalam beberapa teori menyebutkan terdapat dimensi penting yang membuat sebuah karakter, yaitu:

1. Segi Fisik

Fisik berperan dalam visualisasi karakter. Keadaan fisik tokoh adalah usia, jenis kelamin, keadaan tubuh (tinggi, pendek, gagah, berwibawa, dan sebagainya). Tillman (2011) menjabarkan aspek fisiologis tersebut dalam statistik dasar yang terdiri dari tinggi, berat badan, jenis kelamin, suku, warna mata, warna rambut, berkaca mata atau tidak, kebangsaan, warna kulit, dan

bentuk wajah (hlm. 32). Kemudian terdapat fitur yang membedakan karakter tersebut dengan karakter lain atau yang menjadi ciri khas karakter tersebut. Ciri khas karakter tersebut bisa berupa pakaian, aksesoris, gaya berjalan, ketidakmampuan untuk melakukan sesuatu (hlm. 33).

2. Segi Psikis

Psikologi dapat dijelaskan sebagai sifat atau kejiwaan dari karakter. Menurut Tillman (2011), psikologi dapat digolongkan ke dalam sikap dan emosi. Sikap seseorang dipengaruhi oleh tingkat pendidikannya, tingkat kepintaran, tujuan hidup karakter, bagaimana cara karakter menghargai dirinya sendiri, kepercayaan diri, dan cara karakter berpikir yang menggunakan logika atau emosi (hlm. 34). Emosi dapat digolongkan menjadi *introvert* atau *ekstrovert*.

3. Segi Sosiologis

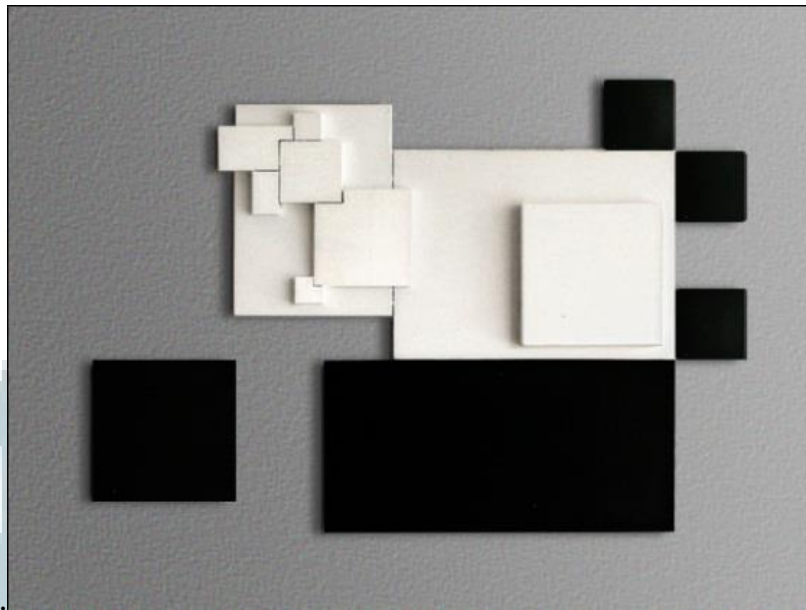
Sosiologi menjelaskan lingkungan sekitar karakter. Tillman (2011) menjelaskan bahwa sosiologi dibagi menjadi tempat asal karakter, tempat tinggal karakter saat ini, pekerjaan karakter, pendapatan, status sosial, dan kehidupan karakter sebelum cerita dimulai. Kejadian masa lalu karakter akan membentuk suatu hal dan menjadi dampak di masa sekarang. Hal tersebut adalah status karakter pada masa sebelum cerita tersebut, kemudian kejadian yang pernah dialami karakter (hlm. 34).

2.4. Minimal Art

Minimal art dalam desain karakter Cut Nya Dhien membantu penggambaran tokoh itu sendiri. Pada dasarnya *Minimal Art* adalah pengakaran atau reduksi ekstrim dari tampilan luar atau sastra yang ditampilkan dengan gaya bahasa yang tinggi. Sebelum *minimal art*, tampilan di banyak media lebih didominasi oleh abstrak ekspresionisme yang terkait dengan surealisme yang terfokus pada emosi. Akan tetapi *Minimal art* dianggap jauh lebih impresionis dan mengambil abstraksi ke tingkat yang lebih tinggi. Untuk itu terkadang beberapa *minimal art* tidak berjudul atau tidak memiliki maksud yang jelas dan dalam hal ini secara hati hati sang *artist* menghindari untuk memperlihatkan ‘*clue*’ dan maksud atau niatnya (Minimalism, 2009, hlm. 59)



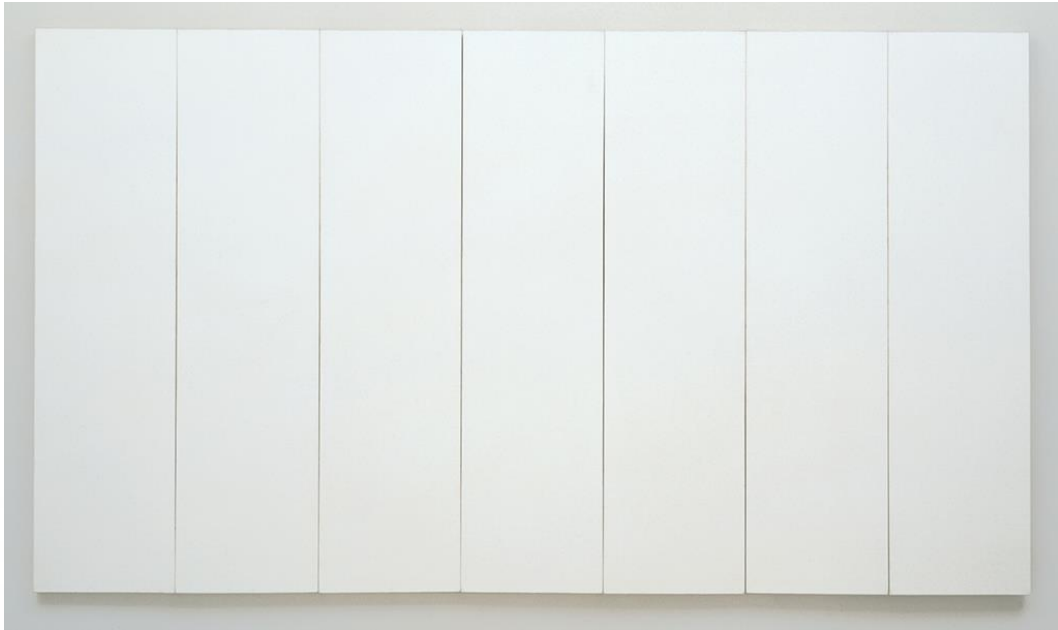
Gambar 2.1. Contoh *minimal art*: one line art
(<http://www.moganji.com/#!gallery/c1p9k>)



Gambar 2.2. Contoh lukisan *minimal art*.

(<http://dzinetrip.com/wp-content/uploads/2012/10/minimali-is-good-by-chirs-thornley-01.jpg> dan <http://www.keithclementson.com/images/minimal-art-19.jpg>)

Minimal art dibuat dari bentuk-bentuk yang paling dasar seperti persegi dan kubus atau prisma. Hal ini sering menjadi kontroversial dan sering kali minimalisme didefinisikan sebagai sesuatu yang dibuat dengan arti yang minimum (Schwartz, 1996, hlm. 7). Untuk menjelaskan hal kontroversial tersebut penulis memberikan contoh; misalnya pada lukisan Robert Rauschenberg: *White Painting* (1951).



Gambar 2.3. Robert Rauschenberg : *white painting* (1951. . Copyright VG Bild+Kunst, Bonn 2008)
(<http://nasher.duke.edu/rauschenberg/white-painting/>)

Robert menjelaskan bahwa lukisannya,

“They are large white (one white as God) canvases organized and selected with the experience of time and presented with the innocence of a virgin. Dealing with the suspense, excitement, and body of an organic silence, the restriction and freedom of absence, the plastic fullness of nothing, the point a circle begins and ends. They are a natural response to the current pressures and the faithless and a promoter of institutional optimism. It is completely irrelevant that I am making them. Today is their creator”.

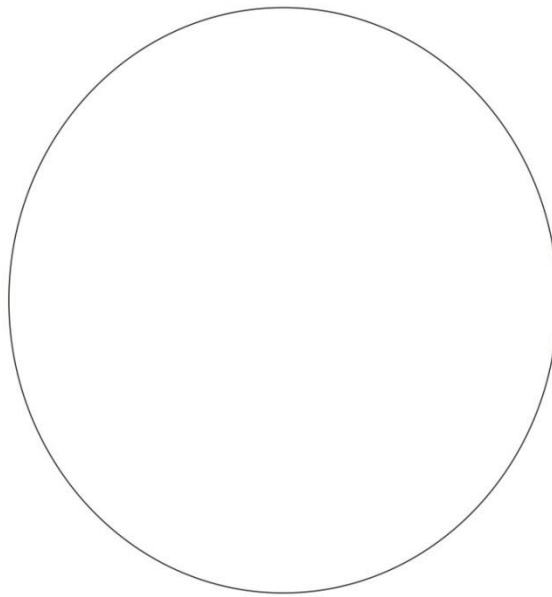
Robert memberikan pernyataan tersebut karena dia mengetahui adanya kontroversi dalam *minimal art*, sehingga dia mengartikan lukisannya adalah seperti gadis lugu, tidak ada batasan dan kebebasan. Lukisan tersebut dapat diartikan secara luas dan sempit tergantung *audience* yang melihatnya.

Akan tetapi, normalnya minimal digambarkan dengan suatu bentuk yang presisi dan *hard-edged*. Biasanya dimasukan ke dalam bentuk geometris yang sering kali adalah pola berulang dan *solid planes of color*, warna yang terkesan dingin atau warna yang tidak bergradasi (Minimalism: Origins, 2000)

2.4.1. Basic Shape

2.4.1.1. Lingkaran

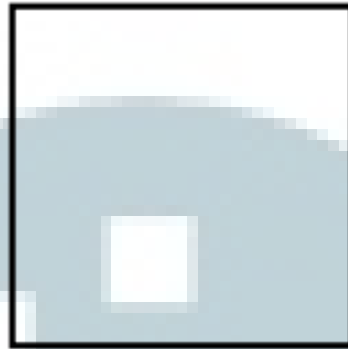
Bancroft (2006) menulis bahwa lingkaran melambangkan karakter yang memiliki sifat-sifat lucu, baik, dan mudah berteman. Karakter-karakter yang biasanya digambarkan dengan bentuk dasar lingkaran biasanya adalah bayi, tokoh-tokoh baik, dan anak perempuan (hlm. 33). Selain itu, Tillman (2011) menambahkan bahwa lingkaran juga memiliki kepribadian yang tidak bercela, anggun, suka bermain-main dan menghibur, melindungi, dan seperti anak-anak (hlm. 72).



Gambar 2.4. Lingkaran

2.4.1.2. Persegi

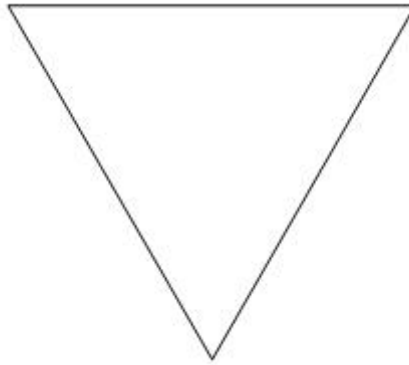
Bentuk menyerupai persegi yang mempunyai garis vertikal dan horizontal menunjukkan kekuatan, stabilitas dan kepercayaan diri. Karakter pria, pahlawan super dan monster cocok dengan bentuk dasar kotak (Bancroft, hlm. 34). Sementara itu, Tillman (hlm. 25, 2011) juga menuliskan sifat-sifat yang hampir serupa yaitu stabil, dapat dipercaya, jujur dan tulus, tersusun, patuh dan taat, mengamankan, dan kesamaan (hlm. 69).



Gambar 2.5. Persegi

2.4.1.3. Segitiga

Segitiga berhubungan dengan diagonal, sudut yang tajam, dan merupakan bentuk yang paling dinamis dari bentuk basis. Orang jahat atau penjahat sering didasarkan pada konsep segitiga karena mereka dianggap berbahaya dan agresif. (Bancroft 2006:35). Sementara, Tillman (2011) mengemukakan karakter yang memiliki bentuk wajah segitiga memiliki sifat mudah menyerang, sering melakukan tindakan, memiliki energi yang lebih, *sneakiness*, mudah terlibat konflik, dan tegang (hlm. 70).



Gambar 2.6. Segitiga

2.5. Busana Aceh

Saat ini pakaian adat Aceh hadir dalam berbagai variasi, hal ini disebabkan adanya pelapisan terhadap status sosial yang terdapat di masyarakat khususnya Aceh Barat pada masa lampau, diantaranya :

1. Ulee Balang yang diperuntukkan bagi para raja beserta keluarganya.
2. Ulee Balang yang khusus dikenakan untuk Cut dan para Ulama.
3. Patut-patut (Pejabat Negara), pakaian untuk tokoh masyarakat cerdas dan pandai.
4. Rakyat jelata atau rakyat biasa.

2.5.1. Linto Baro (Pakaian Adat Pria Aceh)

Baju berbentuk jas dengan leher tertutup yang dilengkapi dengan hiasan sulaman emas dibagian kerahnya (Baje Meukasah). Jas ini dipadukan dengan celana

panjang yang disebut Cekak Musang. Kain sarung yang terbuat dari kain sutra songket (Ija Lamgugap) dilipat di pinggang berkesan gagah. Sebilah rencong atau Siwah berkepala emas/perak dan berhiaskan permata diselipkan di ikat pinggang. Bagian kepala ditutupi kopiah yang lebih populer dengan nama Meukeutop. Tutup kepala ini dililit dengan Tangkulok yang terbuat dari kain tenunan atau Tompok yang berupa hiasan bintang persegi 8, bertingkat, dan terbuat dari logam mulia yaitu emas.



Gambar 2.7. Baju Linto Baro
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 2.8. Pakaian adat Linto Baro
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2.5.2. Dara Baro (Pakaian Adat Wanita Aceh)

Baju kurung berlengan panjang hingga sepinggul dengan kerah baju yang unik dan hampir menyerupai krah baju khas china. Celana cekak musang dan sarung (Ija Pinggang) bercorak dengan hiasan sulam emas yang dilipat sampai lutut. Perhiasan yang dikenakan wanita aceh berupa kalung atau Kula. Selain itu ada pula hiasan lain berupa gelang tangan, gelang kaki, anting, dan ikat pinggang atau pending berwarna emas. Tatanan rambutnya dibuat membentuk sanggul kecil dan diberi hiasan bercorak bunga.



Gambar 2.9. Baju Dara Baro
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 2.10. Baju Dara Baro
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar 2.11. Pakaian adat Dara Baro.

(<http://www.bandaacehtourism.com/wp-content/uploads/2015/07/132.-Baju-Dara-baro-motof-aceh-1024px.jpg>)

2.5.3. Aksesoris Aceh

2.5.3.1. Siwah

Senjata yang digunakan pada linto baro. Siwah adalah senjata tajam sejenis dengan rencong yang juga merupakan senjata untuk menyerang. Bentuknya hampir sama dengan rencong, tetapi siwah ukurannya (baik besar maupun panjang) melebihi dari rencong. Siwah sangat langka ditemui, selain harganya mahal, juga merupakan bahagian dari perlengkapan raja-raja atau para ule balang.

Namun demikian untuk siwah yang telah diberikan hiasan emas dan permata pada sarung dan gagangnya lebih berfungsi sebagai perhiasan dari pada sebagai senjata.



Gambar 2.12. Siwah

(https://im0.olx.biz.id/images_olx/1511981_2_644x461_siwah-raja-aceh-upload-foto.jpg)

2.5.3.2. Rencong

Senjata yang sekarang umum digunakan yang sebenarnya adalah senjata kepahlawanan bukan sebagai aksesoris semata. Panjang mata pisau rencong dapat bervariasi dari 10 cm sampai 50 cm. Mata pisau tersebut dapat berlingkung seperti keris, namun dalam banyak rencong, dapat juga lurus seperti pedang. Rencong dimasukkan ke dalam sarung belati yang terbuat dari kayu, gading, tanduk, atau kadang-kadang logam perak atau emas. Dalam pembawaan, rencong diselipkan di antara sabuk di depan perut pemakai.



Gambar 2.13. Rencong

(<http://4.bp.blogspot.com/-K1gBqgCTuKw/UR9yEuTlrcI/AAAAAAAAAa0/deWqxm-3toU/s1600/Rencong+Aceh+Kuningan+Tanduk+Kerbau+-+ANTIK.jpg>)

2.5.3.3. Tenun Aceh

Tenun Aceh adalah tenun yang tua dibuat dengan tangan dan bermotif yang mengartikan falsafah hidup masyarakat Aceh. Menurut Dahlia, generasi kelima dari Nya Mu yang merupakan seorang penenun melegenda pada wawancara di *National Geographic* Indonesia, tenun Aceh yang paling terkenal adalah Tenun Siem karena Siem merupakan wilayah pertama yang mengembangkan tenun di Aceh. Tenun Aceh mempunyai motif yang beragam, yaitu; motif Bungong Kalimah (kaligrafi), bunga buah, motif awan, tali air, dan geometris yang

menggambarkan keagamaan, motif bunga delima yang menggambarkan surga, dan motif daun sirih, pucuk rebung yang menggambarkan keduniawian.



Gambar 2.14. Tenun Aceh

(<http://nationalgeographic.co.id/berita/2014/12/makna-filosofis-dibalik-motif-tenun-aceh/2>)

2.5.3.4. Kopiah Meukeutop

Kopiah meukeutop terbuat dari kain berwarna dasar merah dan kuning. Kain dirajut jadi satu, berbentuk lingkaran. Pinggiran bawah kopiah, terdapat motif anyaman dikombinasikan warna hitam, hijau, merah dan kuning. Anyaman serupa terdapat di bagian tengah, yang dibatasi lingkaran kain hijau di atasnya dan kain hitam di bawah (<http://www.visitaceh.com/>).

Pada lingkaran kepala bagian bawah, terdapat motif yang lebih dominan, berbentuk “lam” dalam huruf hijaiyah. Namun ada garis yang menyambung antara bagian bawah dan atas motif tersebut. Motif yang sama juga terdapat di lingkaran kepala bagian atas. Hanya saja ukurannya lebih kecil. Di bagian paling atas, terdapat rajutan benang putih sebagai alas mahkota kuning emas, bertingkat tiga.

Warna kopiah yang dipakai memiliki makna tersendiri. Merah melambangkan kepahlawanan, kuning berarti kerajaan atau negara, hijau menandakan agama, hitam berarti ketegasan atau ketetapan hati, sementara putih bermakna kesucian atau keikhlasan. (Cerana Multimedia, 2015)

2.6. Psikologi Warna

Warna dapat memberikan sebuah sensasi pada saat melihatnya. Sensasi yang diberikan oleh warna tersebut mempengaruhi emosi karena warna memiliki hubungan dengan jiwa dan perasaan manusia. Tillman (2011) menjelaskan bahwa warna dapat memberikan informasi tentang sifat karakter tersebut dalam cerita, selain itu warna juga dapat membentuk koneksi antara suatu karakter dengan karakter lainnya (hlm. 110).

2.6.1. Hitam

Warna hitam bagi masyarakat Aceh bermakna kebesaran adat. Maka bila seseorang mengenakan baju dan celana hitam berarti orang tersebut dalam pandangan masyarakat Aceh sedang memakai pakaian kebesarannya. Ini bedanya dengan masyarakat di daerah lain, bila memakai pakaian warna hitam, itu bisa berarti mereka sedang berkabung karena sesuatu musibah yang dialaminya. (Humaniora vol. 5, hlm. 889- 900)



Gambar 2.15. Warna hitam sebagai warna busana kebangsawan.

(<http://images.weddingku.com/images/upload/articles/images/cantik03.jpg>)

2.6.2. Kuning / Oranye

Kuning/ oranye bermakna sebagai sesuatu yang bersimbolkan kerajaan. Sering masyarakat Aceh menyebut warna kuning dengan sebutan warna para raja. “Nyan kuneng wareuna raja (Kuning warna raja)”. Kuning dalam bahasa Aceh disebut Kuneng. Lalu bagaimana dengan warna oranye? Menurut, dalam pola masyarakat Aceh melihat warna, bagi mereka warna oranye adalah warna kuning. Mereka akan menyebut oranye juga dengan sebutan “Kuneng”.



Gambar 2.16. Warna kuning sebagai lambing kerajaan dan kekayaan.

([http://4.bp.blogspot.com/-](http://4.bp.blogspot.com/-J6QYocjSgcU/UiDOZJFQfEI/AAAAAAAAAKc/duKKReyYcKg/s1600/Untitled-3.jpg)

[J6QYocjSgcU/UiDOZJFQfEI/AAAAAAAAAKc/duKKReyYcKg/s1600/Untitled-3.jpg](http://4.bp.blogspot.com/-J6QYocjSgcU/UiDOZJFQfEI/AAAAAAAAAKc/duKKReyYcKg/s1600/Untitled-3.jpg))

2.6.3. Merah

Warna merah menyala merupakan gambaran dari keberanian dan semangat masyarakat. Oleh sebab itu banyak dari kopiah Meukeutop berwarna merah menyala dan warna merah dapat ditemui pada barang barang Aceh.



Gambar 2.17. Merah yang melambangkan keberanian pada busana Aceh

(http://forum.idws.id/proxy.php?image=http%3A%2F%2F4.bp.blogspot.com%2F_BqTFkhX2Z_w%2FSwUr5hMei8I%2FAAAAAAAAAAf0%2FJUUrL3WO0FJo%2Fs1600%2FYudha-Dika-2.jpg&hash=f5dba997776c067fb73bfb55ec7c4e08)

2.6.4. Hijau

Warna hijau adalah gambaran dari ketenangan dan keagamaan, dikarenakan warna hijau datang dari agama Islam. Dalam adat Aceh warna hijau dilambangkan menjadi warna para ulama.



Gambar 2.18. Warna hijau sebagai lambing keagamaan

(<http://i0.wp.com/aceh.kotamini.com/wp-content/uploads/sites/13/2015/06/Pakaian-Pengantin-Aceh.jpg>)