

2. STUDI LITERATUR

2.1. Animasi

Menurut Wells (2006) pada konteks film animasi merupakan kreasi artifisial untuk menciptakan ilusi sedemikian rupa yang akan menggerakkan garis dan objek. Animasi sendiri berasal dari kata kerja latin yaitu *animare* yang berarti ‘untuk memberikan kehidupan’.

Animasi sendiri merupakan pop kultur yang terkenal secara global, animasi dapat menjadi bentuk ekspresi yang sangat dinamis bagi kreatornya, bagaimana bentuk ekspresi ini dapat dikemas sedemikian rupa secara kreatif oleh masing-masing kreatornya. Untuk bercerita, animasi juga merupakan medium yang bisa menawarkan hal lebih, dimana animasi dapat menawarkan kebebasan kreatif yang lebih dibandingkan *live action*.

Menurut Wells dan Moore (2016) animasi memiliki berbagai jenis dalam sejarahnya, diantara lain ada *drawn and cell animation, 3d stop-motion and clay animation, alternative animation* dan *digital animation*.

2.2. Gaya Visual Semirealisme

Pada animasi, tentunya berbagai *art style* atau gaya visual digunakan untuk menggambarkan animasi dengan baik dan sesuai dengan estetikanya. Dalam buku *Oxford Handbook of Aesthetics*, gaya visual adalah pengertian dari observasi oleh seorang seniman dan observasi tersebut dituangkan pada karya seniman tersebut.

Menurut Hartt (1976), *Art style* atau gaya visual adalah gaya menggambar yang menjadikan karya dari seniman tersebut unik. Oleh karena itu, setiap proses dari pembuatan karya bisa dikelompokkan menjadi *art style*. Gaya visual sendiri sudah mulai berkembang pada tiap seniman semenjak pertama kali manusia menggambar di dinding gua, hingga saat ini gaya visual semakin berkembang jauh dan menjadi jati diri dan representasi bagi masing-masing seniman. Dalam animasi sendiri, berbagai gaya visual digunakan untuk merepresentasikan gambaran visual film dengan baik. Banyak sekali gaya visual, seperti naturalis, kartun, dekoratif dan lain-lainnya.

Menurut Aryanto dan Pradesta (2020) gaya visual semirealisme merupakan percampuran dari gaya gambar realis dan kartun, salah satu contoh dari pengaplikasian gaya visual ini adalah karikatur dimana bagian wajah dibuat mendekati proporsi manusia realis, sedangkan badan dibuat tidak sesuai dengan proporsi tubuh manusia realis. Gaya visual ini memiliki cakupan yang luas, sesuai dengan pendekatan yang digunakan oleh masing-masing seniman untuk menggabungkan unsur realisme dan kartun pada karya mereka, gaya visual ini juga memiliki cakupan yang luas pada perancangan desain tokoh.

2.3. Desain Tokoh

Pada perancangannya, desain tokoh merupakan aspek yang sangat penting dalam produksi. Bancroft (2006), berpendapat bahwa dalam perancangan desain tokoh tentunya peran tokoh dalam cerita perlu diperhatikan dan akan memengaruhi bagaimana hasil jadi akhir tokoh nantinya, karakteristik tokoh juga sebuah aspek yang penting dalam perancangan tokoh. Menurut Tillman (2011), perancangan desain tokoh sendiri adalah sebuah medium visual dan hal tersebut menjadikan perancangan tokoh sebagai subjek yang penting. Bagaimana tokoh dilihat oleh audiens dan dapat meyakinkan audiens, bagaimana audiens dapat bersimpati, ataupun bagaimana audiens dapat merasakan keterhubungan dengan tokoh. Maka dari itu tokoh harus dirancang dengan estetis sebagai medium visual sehingga dalam perancangan tokoh tentunya aspek-aspek seperti memikirkan siapakah audiens yang akan melihat tokoh tersebut, apa warna yang harus digunakan, dan elemen-elemen lainnya akan menjadi bahan pertimbangan dalam perancangan tokoh.

2.3.1. *Three-Dimensional Character*

Egri (1985) menyatakan bahwa tokoh memiliki tiga dimensi yang dimana hal tersebut merupakan struktur dasar yang membangun sebuah tokoh. Dimensi-dimensi tersebut adalah fisiologi, sosiologi dan psikologinya. Elemen-elemen ini merupakan hal-hal yang akan membangun tokoh tersebut, masing-masing berkaitan dengan satu sama lain. Dengan kombinasi yang berbeda dari ketiga elemen ini, pastinya karakteristik yang dimiliki oleh masing-masing tokoh akan berbeda dari tokoh yang lain. Didukung oleh pendapat Roucek dan Warren (1963) yang menyatakan bahwa personalitas sendiri

merupakan penataan dari faktor biologis, psikologis dan sosiologis yang akan memengaruhi perilaku masing-masing individual. Dimensi-dimensi tersebut jika dijabarkan perngertiannya adalah sebagai berikut:

1. Fisiologi

Dimensi fisiologi merupakan aspek yang menggambarkan fisik dan kondisi kesehatan tubuh tokoh secara umum. Hal ini dapat memberikan efek terhadap perasaan tokoh terhadap lingkungannya, misalnya perasaan insecure *tokoh*. Hal ini mencakupi jenis kelamin, usia, penampilan fisik seperti bentuk tubuh, warna kulit, warna rambut.

2. Sosiologi

Dimensi sosiologi adalah deskripsi tmengenai kondisi lingkungan tokoh, hal ini dapat diidentifikasi melalui kehidupan social tokoh, seperti contohnya bagaimana rumah tokoh, apa pekerjaan tokoh, bagaimana pendidikan tokoh.

3. Psikologi

Dimensi psikologi akan menggambarkan karakteristik personal tokoh, seperti kebiasaan, emosi, gagasan dan perilaku yang dimiliki oleh tokoh.

2.3.2. Archetype

Menurut Tillman (2011) setiap tokoh memiliki sifat-sifat dan ciri-ciri khusus yang menjadi bukti dari pembagian tokoh tersebut, hal ini disebut *archetype* atau arketipe yang berfungsi untuk mengkategorikan tokoh-tokoh ini kedalam beberapa kelompok. Arketipe juga yang mencakupi spektrum mana yang baik dan jahat. Hal ini merupakan hal yang sangat sering digunakan dalam penciptaan cerita, yang dimana arketipe perlu diketahui dalam pembuatan desain tokoh agar klasifikasi tokoh dapat dibedakan dengan lebih mudah. Arketipe-arketipe yang sering digunakan dalam *storytelling* diantara lain adalah:

1. *The Hero*

The Hero merupakan arketipe yang menggambarkan tokoh seperti seseorang yang pemberani dan tanpa pamrih akan menolong orang apapun yang terjadi. Biasanya merupakan peran utama pada cerita.

2. *The Shadow*

Tentunya *hero* memiliki musuh agar keduanya dapat berinteraksi dengan satu sama lain. Oleh karena itu, peran *the shadow* dibutuhkan disini, tokoh seperti ini digambarkan seperti seseorang yang memiliki misteri, tidak dapat diajak kompromi, dan jahat.

3. *The Fool*

Tokoh *the fool* merupakan tokoh yang ikut melewati cerita walau dengan kebingungan, tokoh ini selalu membuat seluruh tokoh yang lain terlibat dalam hal yang tak diinginkan. *The fool* biasanya selalu hadir di cerita untuk mencoba tokoh utama, bagaimana tokoh utama akan menyikapi tokoh dengan arketipe *the fool* ini. Namun hal ini tak selalu berlaku terhadap tokoh utama, yang pasti arketipe ini akan memberi tahu banyak hal tentang tokoh yang berurusan dengannya.

4. *The Anima/Animus*

Anima adalah pasangan wanita, dan animus adalah pasangan bagi pria. Anima atau animus merupakan representasi dari hasrat yang dimiliki oleh wanita dan pria, hal ini seringkali menggambarkan hasrat seksual yang dimiliki tokoh utama, yang pasti menggambarkan ketertarikan lawan jenis.

5. *The Mentor*

Mentor berperan utama untuk menyadarkan tokoh utama dalam potensi utama yang dimiliki tokoh utama. Tokoh pada *archetype mentor* sendiri biasa digambarkan seperti sosok yang tua, hal ini disebabkan hampir seluruh kultur mengasosiasikan bahwa orang yang berusia tua merupakan orang yang lebih bijak.

6. *Trickster*

Trickster adalah tokoh yang bisa berada di sisi yang baik maupun yang buruk, dalam kedua situasi tersebut, *trickster* hanya akan bergerak sesuai hal yang menguntungkannya. *Trickster* biasa menyebabkan keraguan bagi pikiran tokoh

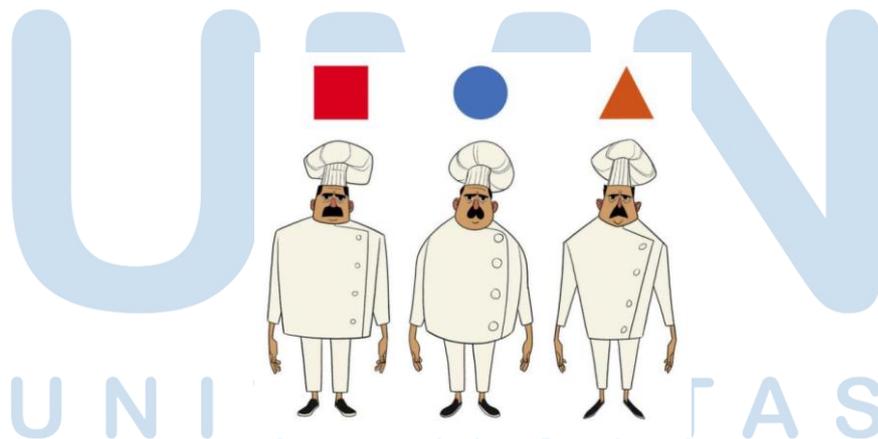
utama dan hal tersebut dapat mengubah keputusan tokoh utama, mereka dapat menjadi tokoh yang harus dilewati tokoh utama agar terlebih dahulu dapat mengalahkan antagonis dalam cerita.

2.3.3. *Shape*

Menurut Bishop (2019), *shape* merupakan salah satu aspek penting untuk mendesain sebuah tokoh. Hal tersebut dikarenakan *shape* atau bentuk merupakan salah satu cara desainer tokoh untuk berkomunikasi dengan audiens. Menjelaskan merupakan salah satu tujuan dari penggunaan bentukan, bentukan sendiri dapat mendorong berbagai reaksi dari audiens, asosiasi dilakukan untuk mendefinisikan bentuk-bentuk ini.

Bentuk yang seringkali digunakan sendiri disebut bentuk-bentuk primer. Bentuk-bentuk tersebut adalah kotak, lingkaran dan segitiga. Masing-masing dari bentukan ini memiliki asosiasi psikologis yang mendalam ketika dilihat. Dalam aspek psikologis sendiri, bentuk-bentuk tersebut dapat merepresentasikan tokoh secara demikian.

1. Kotak merepresentasikan maskulinitas dan fisik.
2. Lingkaran merepresentasikan positività, ramah, tidak berbahaya dan femininitas.
3. Segitiga merepresentasikan lincah, aktif dan ketajaman.



Gambar 1. *Shape*

The Character Designer (Randi Bishop)

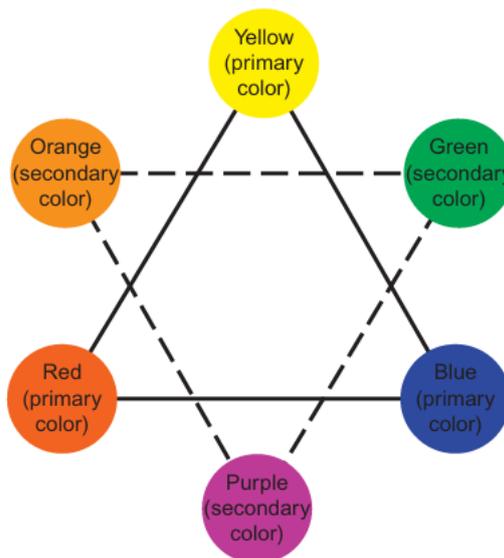
Tentunya pada karya yang melibatkan lebih dari satu tokoh, desain akan membutuhkan kontinuitas dalam *shape language*. Tiap-tiap karakter harus

digambarkan seakan mereka berada di dunia yang sama, oleh karena itu kontinuitas pada deretan tokoh-tokoh merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan.

2.3.4. Warna

Loish (2019) berpendapat bahwa sebagai desainer tokoh, warna merupakan aspek yang sangat penting. Warna sendiri dapat menciptakan tokoh yang lebih menarik, berselera dan mengesankan bagi audiensnya.

Menurut Solarski (2012) warna sendiri dibagi menjadi dua jenis, warna primer dan warna sekunder. Warna primer adalah merah, biru dan kuning. Warna-warna primer merupakan konstitusi dari warna-warna lain karena dengan mengombinasikan warna-warna tersebut, maka warna-warna sekunder akan tercipta. Warna sekunder adalah hasil dari warna-warna primer yang dicampurkan, merah dan kuning akan menghasilkan oranye, biru dan merah akan menghasilkan ungu, sedangkan warna kuning dan biru akan menghasilkan hijau. Warna pun tidak lepas dari kedua warna dasar yakni hitam dan putih, hitam dan putih lekat dengan pengaruh banyaknya cahaya.



Gambar 2. Roda Warna

Jika melihat roda warna maka warna primer akan membentuk segitiga, dan hasil dari pencampuran warna primer akan berada ditengah warna primer dan disebut dengan warna sekunder. Dalam roda warna juga terdapat warna komplementer dimana warna-warna komplementer adalah dua warna yang berada berseberangan dalam roda

warna. Adapun warna monokromatik yang terdiri dari satu warna namun dengan tingkat saturasi yang berbeda.

Warna sendiri dapat memengaruhi penggambaran tokoh sebagaimana warna dapat merepresentasikan emosi, Tillman (2011) sendiri mengatakan bahwa warna mengatakan banyak mengenai kisah dari tokoh tersebut, oleh karena itu memahami warna yang akan diberikan pada tokoh merupakan hal yang sangat penting.

Menurut Tillman (2011) sendiri, terdapat warna-warna yang artinya harus diketahui lebih dalam.

1. Merah

Secara umum merah merupakan warna yang diasosiasikan dengan energi, keberanian, percaya diri, perang, bahaya, determinasi, *passion*, kemarahan, nafsu dan cinta. Sedangkan berdasarkan warna ulos sendiri, merah bisa diartikan sebagai simbol kepahlawanan dan jiwa pemberani.

2. Kuning

Secara umum kuning merupakan warna yang diasosiasikan dengan kebahagiaan, kebijakan, intelegen, peringatan, penyakit, kecemburuan, kenyamanan dan optimisme. Berdasarkan warna ulos, warna kuning dapat disimbolkan sebagai lambang kesuburan dan kekayaan.

3. Biru

Secara umum biru merupakan warna yang diasosiasikan dengan kepercayaan, kesetiaan, kebijakan, kepercayaan diri, intelegen, kepercayaan, kesehatan, menyembuhkan, kedamaian, pengertian, kelembutan, ilmu pengetahuan, kekuatan, integritas, keseriusan, kehormatan, dingin, dan kesedihan.

4. Ungu

Secara umum ungu merupakan warna yang diasosiasikan dengan kekuatan, kaum bangsawan, elegan, terpelajar, kekayaan, magis, ambisius, kekayaan, ekstravaganza, independen dan kreativitas.

5. Hijau

Secara umum ungu merupakan warna yang diasosiasikan dengan alam, pertumbuhan, harmoni, kesegaran, keamanan, fertilitas, uang, ketahanan, kekayaan, optimisme, relaksasi, kejujuran, rasa iri, hal muda, dan penyakit.

6. *Orange*

Secara umum *orange* merupakan warna yang diasosiasikan dengan kegembiraan, entusiasme, kreativitas, kebahagiaan, ketertarikan, kesuksesan, dorongan, kebijakan, penerangan dan martabat.

7. Hitam

Secara umum hitam merupakan warna yang diasosiasikan dengan elegan, formalitas, kematian, kejahatan, misterius, ketakutan, kesedihan, terpelajar, kekuatan, duka, dan depresi. Berdasarkan warna pada ulos hitam juga dapat melambangkan kesedihan dan duka.

8. Putih

Secara umum putih merupakan warna yang diasosiasikan dengan kebersihan, kesucian, hal baru, keperawanan, kedamaian, kemurnian, kesederhanaan, steril, terang, kebaikan dan kesempurnaan. Putih dalam warna ulos melambangkan kesucian dan kejujuran.

Sedangkan, untuk beberapa literatur dukungan tambahan mengenai pengertian warna-warna menurut Haller (2019), ungu juga bisa diasosiasikan dengan racun.

2.3.5. Kostum

Menurut Fabry (2008), kostum adalah indikasi visual tokoh yang bisa langsung dikenali. Kostum juga merupakan salah satu aspek yang penting ketika perancangan tokoh dilakukan. Kalmakurki (2020) berpendapat bahwa tanpa dialog, kostum dapat menjadi sebuah alat yang menyediakan informasi dan tuntunan kepada audiens untuk mengenali apa status dan personalitas tokoh. Kostum juga dapat menjadi cara yang efektif agar tokoh dapat diidentifikasi secara mudah dan menimbulkan empati pada tokoh. Warna kostum yang kuat dapat menyimbolkan bahwa tokoh tersebut kuat, warna yang lebih halus juga dapat menyimbolkan kelembutan dari seorang tokoh, oleh karena itu kostum merupakan aspek penting dalam perancangan sebuah tokoh.

2.3.6. Proporsi dan Postur Tubuh

Blair mengatakan bahwa proporsi adalah salah satu faktor penting yang harus dipertimbangkan dalam pembuatan tokoh dalam animasi, proporsi spesifik juga dapat menentukan tipe tokoh yang dibuat. Proporsi sendiri seringkali diukur dari jumlah kepala. Proporsi dan postur tubuh manusia pada umumnya berkisar dengan skala 7 hingga 8 kepala untuk standar perancangan tokoh pada video gim,

Menurut Tillman (2011) sendiri, proporsi pada rancangan tokoh dapat berubah ketika target audiensnya dikategorikan berdasarkan usia. Seperti misalnya tokoh yang ditujukan kepada anak-anak maka proporsi bagi tokoh akan dirancang dengan melebih-lebihkan tokoh, membuat kepala lebih besar daripada badan agar terlihat lebih lucu, sedangkan bagi penonton yang dewasa, penonton biasanya menginginkan hal yang lebih realistis dan dewasa sehingga proporsi yang digunakan dalam perancangan tokoh akan memiliki proporsi dengan pendekatan yang lebih realistis. Bancroft (2006) sendiri, juga mengelompokkan proporsi berdasarkan usianya.

1. Bayi

Proporsi tubuh pada bayi umumnya tidak memiliki sudut yang tajam dan lebih berbentuk lengkung dan melingkar. Proporsi badan bayi sendiri biasanya digambarkan memiliki tinggi sekitar $2\frac{1}{2}$ kepala dengan kepala yang lebih besar dan badan yang lebih kecil. Bayi juga digambarkan memiliki mata yang besar, juga pupil yang besar. Hal tersebut akan memberikan kesan manis dan lucu pada tokoh.

2. Anak-anak

Anak-anak mempunyai proporsi yang terlihat seperti garis lurus, tentunya masih terlihat bentuk lengkungan dan melingkar pada anak-anak. Kepala anak-anak tidak digambarkan sebesar bayi, namun tentunya kepala masih digambarkan lebih besar daripada badan. Mengecilkan kepala membuat proporsi mereka terlihat lebih seimbang. Anak-anak biasanya memiliki proporsi $3\frac{1}{2}$ kepala dari badannya. Zeb seorang kartunis, animator dan ilustrator juga menyatakan bahwa proporsi anak-anak dapat meliputi 3 hingga $4\frac{1}{4}$ kepala dari keseluruhan tubuh mereka.

3. Remaja

Remaja pada umumnya digambarkan memiliki proporsi 5 kepala dari badan mereka. Bentuk dari tubuh remaja akan mulai terlihat menonjol dan memiliki sudut, seperti pada bagian dada dan pinggul. Bagian tubuh lainnya juga mulai ditonjolkan seperti pada anggota tubuh lainnya, contohnya telinga, kaki yang memanjang ataupun tangan yang memanjang.

4. Dewasa

Proporsi orang dewasa pada umumnya digambarkan memiliki proporsi 6 kepala dari badan mereka. Pada fase dewasa, proporsi dan bentuk tubuh yang dimiliki akan menjadi lebih lugas dan tegas digambarkan. Pada fase ini sudut-sudut pada tubuh akan lebih ditonjolkan. Pada orang dewasa, bentuk mata akan menjadi semakin kecil dan tajam, berbeda dari remaja yang masih memiliki kesan melingkar.

5. Orang tua

Proporsi tubuh pada orang tua tidak menentu karena ketika usia menua akan ada pembungkukkan badan. Hal tersebut membuat kaki sudah tidak memiliki proporsi yang tidak tegak. Namun hal yang menjadi karakteristik orang tua adalah kerutan-kerutan yang dapat digambarkan secara spesifik pada masing-masing tokoh.

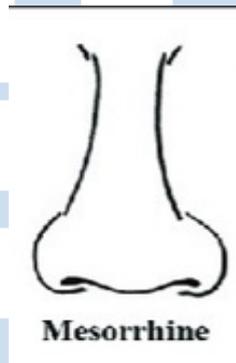
2.4. Ras di Indonesia

Indonesia merupakan negara kepulauan dan memiliki jumlah suku yang banyak, pada data Badan Pusat Statistik (BPS) di tahun 2010, terdapat 1.340 suku di Indonesia. Antropolog mengatakan bahwa Indonesia sendiri dihuni dua ras yang dominan, yaitu Mongoloid dan Australomenasid. Jakop (1973) mengatakan bahwa populasi di Indonesia cenderung adalah orang dengan ras Mongoloid.

2.4.1. Etnis Batak

Suku Batak sendiri merupakan bagian dari sub-ras melayu mongoloid dimana suku Suku Batak ini juga masih satu rumpun dengan peranakan Indo-Malay. Batak merupakan keturunan dari Proto-Melayu. Oleh karenanya suku ini sendiri memiliki karakteristik seperti memiliki mata yang sipit, warna kulit kekuning-kuningan sawo

matang, rahang atas yang cukup besar dan berambut lurus. Bentuk wajah yang dimiliki orang Batak juga kebanyakan berbentuk persegi dengan hidung yang berbentuk *mesorrhine*, hidung yang cenderung berukuran sedang. Nenek moyang suku Batak kebanyakan dulunya tinggal di dataran tinggi dengan pekerjaan sebagai petani.



Gambar 3. Hidung Mesorrhine



Gambar 4. Orang Batak

Foto oleh Kristen Feilberg

2.5. Ulos

Berdasarkan buku mengenai ulos yang ditulis oleh Titit Lestari (2010), ulos merupakan sepotong kain yang ditenun oleh kaum wanita dengan berbagai pola dan aturan. Sebelum kristen memasuki suku Batak Toba, ulos memiliki kedudukan yang sangat tinggi sehingga pada proses pembuatannya banyak sekali pantangan dan aturan yang harus diikuti karena ulos dipercaya memiliki kekuatan keramat yang sangat kuat. Panjang dan ukuran ulos diukur secara spesifik karena jika menyimpang dari ukuran tersebut maka dipercaya bahwa hal tersebut akan membawa kehancuran pada *tondi*

atau jiwa si pemilik, sedangkan jika ukuran sudah sesuai maka ulos dipercaya akan menjadi pembimbing dalam kehidupan.

Ulos sendiri sebenarnya merupakan pakaian sehari-hari bagi suku Batak walau sekarang nilai fungsionalnya sudah mulai berubah karena masuknya tekstil dari luar. Dahulu, nenek moyang Batak merupakan orang-orang yang tinggal di pegunungan dengan pekerjaan pokok bertani, kondisi cuaca yang cukup dinginlah yang akhirnya membuat para leluhur suku Batak mencari alternatif kain ulos sebelum awalnya mereka hanya mengandalkan matahari dan api. Oleh karena itu leluhur suku Batak sendiri memiliki pemikiran sendiri mengenai sumber kehangatan, yaitu matahari, api dan ulos. Namun, untuk pewarnaan ulos, dikarenakan pewarnaan pada masa dahulu yang belum sanggup menyediakan banyak warna, maka warna pada kain ulos sangat terbatas, antara merah bata, kuning, hitam dan putih. Pada masa sekarang, warna yang lebih variatif sudah lebih mudah diproduksi dengan teknologi yang ada. Menurut Sitorus dalam Soekirno (2023) sendiri warna ala mini dapat diperoleh baik dari serat kayu, daun-daunan dan berbagai sumber alam lainnya.

Pada hal proses pembuatannya dan bahan baku, kebanyakan ulos adalah sama, yang membedakan ulos-ulos adalah simbol, gambar dan warna yang berbeda.

Penyebutan pemakaian ulos juga berbeda-beda bagi masing-masing Pria dan Wanita.

1. Pria:

- a. Jika dikenakan dibagian atas maka ulos akan dikenal sebagai *hande- hande*.
- b. Jika dikenakan di bagian bawah akan disebut *singkot*.
- c. Sebagai ikatan pada kepala, biasa akan disebut *tali-tali*, *bulang-bulang* atau *detar*.

2. Wanita:

- a. Jika dikenakan di bagian bawah hingga batas dada akan disebut *hean*.
- b. Jika digunakan untuk menutupi punggung maka akan disebut *hoba-hoba*.
- c. Jika digunakan sebagai selendang maka akan disebut *ampe-ampe*.
- d. Jika dikenakan sebagai penutup kepala maka akan disebut *saong*.

Walaupun sekarang ulos sudah bukan menjadi pakaian sehari-hari bagi masyarakat Batak, namun nilai ulos sebagai simbol kasih sayang menjadi warisan kebudayaan yang dijaga hingga saat ini sehingga pemberian ulos menjadi hal yang sangat penting pada masyarakat Batak.

2.5.1. Pemberian Ulos

Dalam masyarakat Batak sendiri, terdapat istilah ‘mangulosi’ dimana hal ini berarti memberi ulos. Dalam hal pemberian ulos, selalu kerabat dan orang tua yang boleh mangulosi, anak tidak diperbolehkan mangulosi orang tua. Sebenarnya tidak ini semua daerah hal ini diberlakukan, namun di wilayah Toba seringkali orang yang kedudukannya lebih tinggi yang akan memberikan ulos, prinsip utamanya adalah bahwa ulos akan diberikan dari pihak hula-hula (orangtua dari pihak istri).

2.5.2. Jenis-jenis Ulos

Ulos pun memiliki berbagai jenis dengan fungsi yang berbeda-beda. Diantara lain adalah:

1. Ulos Sibolang

Ulos sibolang merupakan ulos lebar yang umumnya berwarna abu-abu kebiruan, karena lebar serungkali ulos sibolang dikenakan sebagai bawahan bagi pemakainya.



Gambar 5. Ulos Sibolang

(Dokumentasi Pribadi)

2. Ulos Sadum

Ulos sadum umumnya digunakan dalam aktivitas sehari-hari dan memiliki makna untuk menjalankan aktivitas sehari-hari dengan semangat dan sukacita.

3. Ulos Ragihotang

Biasanya diberikan kepada pasangan pengantin setelah pasangan pengantin melalui prosesi ritual dan hanya dikenakan oleh laki-laki saja.



Gambar 6. Ulos Ragihotang

(Dokumentasi pribadi)

4. Ulos Ragihidup

Biasanya juga diberikan pada saat pernikahan. Ulos jenis ini akan diberikan oleh orangtua dari pengantin perempuan kepada ibu dari pengantin pria. Ulos ini bernilai sangat tinggi dan dianggap memiliki corak yang paling kompleks, dikarenakan hal tersebut, kesulitan produksi cukup tinggi membuat harga ulos ini biasanya mahal.



Gambar 7. Ulos Ragihidup

(Dokumentasi pribadi)

5. Ulos Mangiring

Ulos ini biasa diberikan ketika ada bayi yang baru lahir dan akan digunakan untuk menggendong bayi, ulos ini juga dapat dijadikan selendang dan *tali-tali* (penutup kepala) bagi laki-laki.



Gambar 8. Ulos Manggiring
(Dokumentasi pribadi)

6. Ulos Suri-suri ganjang

Ulos ini biasanya dipakai sebagai selendang untuk menari dengan alunan musik Batak.

7. Ulos Ragi Huting

Biasanya ulos ini dikenakan oleh gadis-gadis yang masih perawan semasa sebelum pemakaian baju modern diterapkan. Biasanya akan dipakai dengan cara melingkarkan motif ini di dada mereka.



Gambar 9. Ulos Ragihuting
(Dokumentasi pribadi)

8. Ulos Bintang Maratur

Ulos Bintang Maratur biasanya digunakan untuk acara-acara formal bagi suku Batak. Ulos ini sendiri menjadi lambang sukacita dan kebahagiaan sehingga