



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

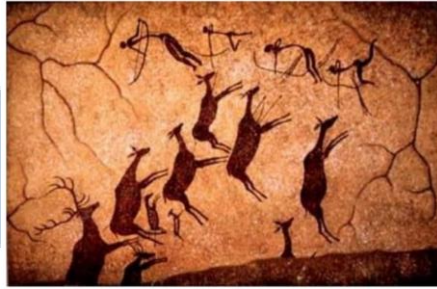
2.1 Komik

Menurut Suprianta (2015) komik adalah visual atau gambar yang menceritakan suatu pesan dan cerita yang berurutan disertai dengan berbagai bingkai sebagai pemisahannya dan adanya berbagai macam balon-balonyang di dalamnya terdapat kata-kata dengan tujuan sebagai bacaan ringan yang dapat menghibur pembacanya.

2.1.1 Sejarah Komik

Komik secara Internasional di perkenalkan pada masa Paleolitikum pada gua Lascaux di Perancis selatan guna memberikan pesan dan menurut mereka dengan menggambar hewan tersebut pada dinding mereka sudah menangkap roh dari binatang buruan tersebut sehingga memudahkan mereka dalam berburu. Di Mesir komik pun dapat di temukan pada kuburan raja Nakht dalam kertas papyrus yang menceritakan dewa kematian yang bersemayam dalam kuburan raja tersebut. Lalu secara singkat dalam zaman romawi perkembangan komik sangat pesat dan menyebar ke penduru Eropa.

Pada abad 19 munculah komik yang menceritakan tentang kitab suci. Tidak hanya kitab suci mereka juga membuat komik dalam bentuk cerita yang berjudul *Tarzan, Prince Valiant* yang akan menyebar hingga Indonesia. (Suprianta, 2015)



Gambar 2.1. Lukisan Gua

(Irmansyah Lubis, Sejarah Komik : Menuju Masa Depan, 2014)

2.1.2 Sejarah Komik di Indonesia

Komik di Indonesia secara tidak langsung telah ada sejak jaman pra sejarah, beberapa dia antaranya adalah relief pada candi Borobudur. Relief tersebut mempunyai pesan tentang kehidupan berbagai tingkah laku manusia di dunia yang bertujuan mencapai kehidupan abadi di nirwana seperti ajaran Buddha.



Gambar 2.2. Relief Candi Prambanan

(<http://www.gonjanganjing.com/wp-content/uploads/2011/03/Relief-Candi-Prambanan.jpg>)

Tidak hanya candi Borobudur, tetapi candi Prambanan juga memiliki relief yang memiliki gambar kesinambungan dan mulai menceritakan suatu cerita

Ramayana. Dimana dalam cerita tersebut menggambarkan perjalanan dan usaha Rama menemukan dan menyelamatkan Shinta dari Rahwana.

Cerita bergambar komik pertama kali terbit pada masa penjajahan Belanda 1931 pada harian Sin Po berjudul *Put On* karya Kho Wan Gie (Sopoiku). Bertujuan memberikan pesan untuk melindungi rakyat kecil. Hal itu tersampaikan dengan baik tetapi pada akhirnya karya itu di larang beredar pada tahun 1960.



Gambar 2.3. Put On

(Marcel Boneff, Komik Indonesia, KPG 1998)

Komik dibuat juga ketika penjajahan Jepang sebagai alat propaganda 1940-an. Setelah kemerdekaan Indonesia bermunculan komik-komik yang menceritakan mengenai legenda, pahlawan, dan cerita fiksi dan nonfiksi lainnya.

Pada tahun 1947 komik Amerika diperkenalkan di Indonesia melalui cerita Tarzan. Tidak hanya Amerika tetapi komik bergaya gambar Cina yang masuk ke Indonesia pada tahun 1948 yang bertema dunia persilatan juga di perkenalkan. Hal ini mengakibatkan timbulnya gaya gambar dan cerita yang bersifat meniru bahkan budaya asing juga menjadi populer pada saat itu sehingga melupakan budaya Indonesia. Beberapa penerbit pun kembali ingin merbitkan komik-komik yang bersifat nasionalis oleh sebab itu munculah komik-komik yang di dasarnya pada

cerita pewayangan dan cerita daerah seperti Lutung Kasarung, Mahabarata, Damar Wulan, dan lain sebagainya.

Pada tahun 1960 perkembangan komik mengangkat cerita-cerita yang berunsur budaya dan legenda yang menimbulkan konflik dan pada tahun yang sama pemerintah juga lagi berusaha mempertahankan Irian Jaya dari tangan Belanda sehingga komik-komik juga bertemakan mengenai konflik dengan tema nasionalisme.

Pada masa orde baru komik pun sangat di jaga ketat oleh pemerintah dan pemerintah juga memberikan dukungan bagi komik-komik yang tidak menimbulkan konflik sehingga munculah berbagai komik nasional yang berjaya kembali. Contoh komik itu antara lain adalah Panji Tengkorak (Jan Jaladara), Si Buta dari Gua Hantu (Ganesh TH), Gundala (Hasmi), dan lain-lainya.



Gambar 2.4. Si Buta dari Gua Hantu

(http://3.bp.blogspot.com/_6xLb70caNWI/TRk3jBORpSI/AAAAAAAAAIBQ/dO2Jm8KueS0/s1600/Sibuta%2BDari%2BGua%2BHantu%2BLama%2B2.jpg)

Pada masa 1980 komik Jepang yang saat ini di kenal sebagai manga di perkenalkan di Indonesia. Tetapi dengan adanya komik ini komik bersifat nusantara menjadi berkurang keminatanya. Tetapi komik bersifat nusantara kembali beredar walau masih kalah bersaing dengan komik Jepang.

Pada 2000 mulai adanya penyelenggaraan perlombaan seperti festival komik, dan munculnya komik digital. Hal ini merupakan bentuk apresiasi terhadap komikus Indonesia atas karyanya. Karya komik Indonesia juga mulai beredar di situs dan jejaring sosial sehingga karya Indonesia mulai terkenal pada kalangan Internasional. (Lubis, 2014)

2.1.3 Perkembangan Komik

Dari sejarah di atas komik bermula dari gambar yang berulang sehingga bisa menceritakan suatu kejadian atau pesan. Perkembangan komik dapat dilihat dengan cara mereka menggambarkan tokoh tersebut dan panel-panel yang semakin lama semakin tak beraturan. Pada jaman sekarang dengan adanya perkembangan teknologi munculah animasi yang menuntun kita munculnya Motion Comic. Menurut Krasner *motion* merupakan gerakan dari sesuatu elemen dengan digerakan *per-frame* secara perlahan-lahan . banyak eksperimen yang dilakukan untuk menjadikanya unik dan menyenangkan tetapi memiliki keunikan tersendiri dalam suatu karya (hal 164). Menurut Richer (2007) *Motion Capture* adalah proses perekamaan suatu gambar atau objek untuk digerakan yang biasa menjadi acuan dalam membuat animasi biasanya suatu objek memiliki banyak titik geraknya (hal 280).

Bisa di simpulkan bahwa motion comic merupakan gambar yang digerakan secara perlahan dan di rekam dan dimasukkan kedalam setiap perubahan adegan dalam panel-panel komik dan di dampingi kata-kata sehingga komikpun terkesan lebih hidup dan suasana yang di gambarkan lebih jelas.

2.2 Tokoh

Tokoh merupakan salah satu daya tarik dalam suatu cerita karena dengan adanya tokoh cerita tersebut bisa lebih menarik. Menurut Sullivan, Schumer, Alexander (2008) tokoh yang baik adalah dimana tokoh itu mudah diingat dalam suatu cerita dan hidup di dalamnya secara nyata. Suatu tokoh dapat di buat berdasarkan situasi, kondisi, latar belakang, asal dan lainnya dalam kehidupannya (hal 98-99).

Menurut Ruyattman (2013) tokoh nyata merupakan sebuah katakter yang ada dan cara pembuatannya diperlukan penyelidikan terhadap tokoh tersebut baik secara lisan atau tulisan. Oleh sebab itu adanya suatu anatomy dalam pembuatan suatu tokoh menjadi nyata. Tokoh yang nyata di buat bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu tentang tokoh tersebut sehingga hal ini membantu pula dalam pendidikan (hal 3). Hal tersebut di dukung oleh Bimoseno (2015) Tokoh dalam suatu cerita tidak di ciptakan tanpa adanya aturan-aturan tertentu. Peraturan tersebut berguna supaya tokoh tersebut dapat dibayangkan dan direalisasikan secara nyata tentu saja di tambahkan adanya perasaan tertentu dalam tokoh tersebut. Jadi suatu karekter pasti memiliki struktur dasar yang di sebut anatomy yang ditambahkan berbagai elemen dasar guna memperlihatkan watak atau sifat tokoh tersebut. Menurut Tillman (2011) Sifat tokoh bermacam-macam dalam suatu cerita.

Sifat-sifat tokoh antara lain:

1. *The hero*: tokoh yang memiliki sifat berani, rela berkorban, dan senang membantu. Banyak kemungkinan yang terjadi pada tokoh tersebut untuk mempengaruhi dan memberikan informasi dalam suatu cerita. Biasanya dalam suatu cerita masa lalu tokoh tersebut menggambarkan sifatnya sekarang ini

namun dari permasalahan yang sering ditemui ia cenderung belajar dari permasalahan tersebut

2. *The shadow*: tokoh jahat dikarenakan adanya suatu kejadian tetapi berbeda dengan *hero* dia bisa menjadikan hal yang positif dalam kehidupannya tetapi *shadow* menjadikannya hal yang negative dalam kehidupannya sehingga ia memiliki sifat yang berlawanan dengan *hero*.
3. *The fool*: tokoh yang membuat bingung dan tidak tahu situasi tetapi tokoh ini sangat berguna dalam sebuah cerita karena tokoh ini bisa berguna mengungkap kebaikan yang jarang tokoh lain bahkan penonton ia membuka suatu misteri yang berguna dalam memberi pengertian sehingga cerita ini menjadi masuk akal.
4. *The anima/animus*: manusia setengah hewan yang biasa membantu hero dalam mencari informasi bahkan hal yang tidak dapat dilakukan manusia biasa tetapi mereka tetap memiliki emosi hewan yang mereka miliki.
5. *The mentor*: tokoh yang menyadarkan hero akan kemampuannya bahkan memberi semangat biasa diperankan oleh guru, orangtua, dan lain-lainya tetapi mereka tetap memiliki unsur kebijaksanaan.
6. *The trickster*: tokoh yang tidak mudah ditebak kadang bisa menjadi tokoh yang baik tetapi kadang menjadi tokoh yang jahat. Contoh: Loki dalam film Marvel, dan lain-lainya.

Keberhasilan dalam suatu tokoh adalah membuat penonton mengerti sifat dalam tokoh yang di gambarkan kecuali dibuat sedikit variasi untuk mencampur

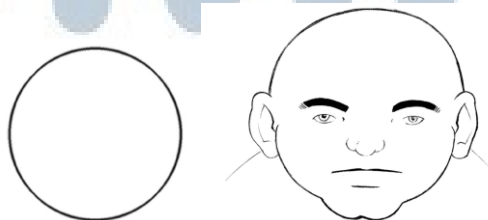
sifat tersebut namun hal itu perlu hati-hati apakah penonton akan mengerti dan menjadi cerita yang bagus atau membuat bingung sampai akhir.

2.2.1 Dimensional Karakter

Dalam suatu cerita sifat muncul karena pengaruh oleh 3 kategori yang disebut juga dengan 3 dimensional karakter yang terdiri dari Fisiologis, Psikologis, dan Sosiologis.

1. Fisiologis adalah penggambaran tokoh secara fisik baik fisik secara normal maupun abnormal seperti cacat atau sesuatu yang berbeda dari manusia lainya. Selain itu dalam membuat tokoh bentuk dasar merupakan hal yang penting karena dari sebuah bentuk lingkaran atau garis melengkung indera kita mengerti bahwa benda tersebut sangat lembut dan aman untuk di sentuh sedangkan garis tajam berbentuk zig-zag secara tidak beraturan indera kita mengarahkan bahwa itu merupakan sesuatu yang tajam. Bila hal tersebut di gabungan ke tokoh maka terciptalah suatu penilaian terhadap tokoh tersebut dari bentuk dasarnya. Bentuk dasar ada 3 yaitu Lingkaran, persegi, segitiga.

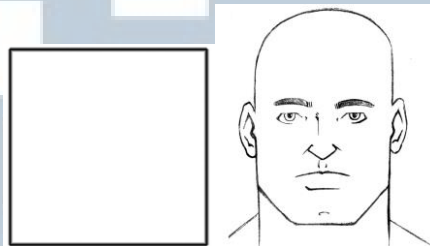
- a) Lingkaran: jenis ini sering dipakai oleh protagonis yang biasanya memiliki sifat ceria, tidak bahaya, tokoh yang dicintai.



Gambar 2.5. Persegi

(Brian Tillman, Creative Character Design, 2011)

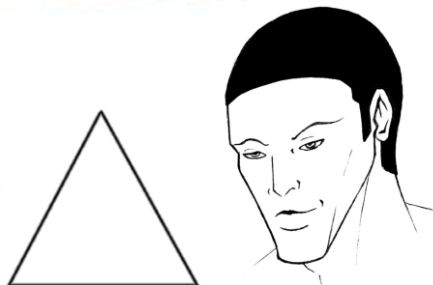
- b) Persegi: jenis ini sering dipakai dalam tokoh pahlawan dan sesuatu yang kuat hal itu terjadi karena persegi digambarkan sesuatu yang seimbang, kuat, dan percaya diri.



Gambar 2.6. Persegi

(Brian Tillman, Creative Character Design, 2011)

- c) Segitiga: jenis ini sering dipakai oleh antagonis karena segitiga bisa diartikan kuat, tajam, dan dinamis.



Gambar 2.7. Segitiga

(Brian Tillman, Creative Character Design, 2011)

2. Psikologis adalah penggambaran tentang emosi, kepercayaan diri, dan kepitaran. Menurut Sullivan (2008) tokoh yang digambarkan secara emosi yang berasal dari pengalaman yang memiliki perasaan cinta, marah, sedih, kesendirian, iri hati, memalaukan atau menakutkan yang bbisa teringat kapan

saja. Yang biasa dibuktikan lewat adanya gerakan tokoh, ekspresi tokoh dalam kehidupan sehari-harinya.

3. Sosiologis adalah lingkungan sekitar tokoh tersebut baik secara geografis, cuaca, tradisi, relasi dengan masyarakat, dan lain-lainya.

Dari aspek di atas kita dapat menemukan latar belakang suatu tokoh seara detail dan kita dapat mengetahui sifat atau keunikan tertentu. Setiap tokoh pasti berbeda walau kembar sekalipun.

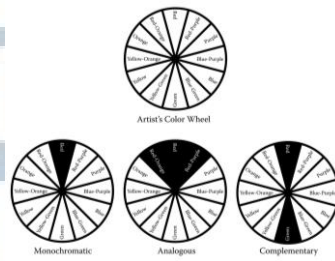
Keunikan tersebutlah yang mengundang pertanyaan bagi penonton tentang tokoh tersebut dalam 5W 1H (*Who, What, When, Where, Why, How*). Baik tokoh yang memiliki hubungan antar tokoh lain ataupun secara personal.

2.2.2 Teori Warna

Warna merupakan suatu unsur yang penting selain untuk daya tarik pembaca warnapun juga dipakai untuk menggambarkan mood, suasana, dan perasaan yang dialami tokoh terutama tokoh utama. Warna awal yang biasa disebut *primary colour* (merah, biru, kuning), berkembang menjadi *Secondary Colour* (hijau, orange, ungu, merah, biru, kuning), lalu berkembang lagi menjadi *Tertiary Colour* (kuning-orange, merah-orange, merah-ungu, biru-ungu, hijau-ungu, biru-hijau, hijau, orange, ungu, merah, biru, kuning). Warna baru bisa tercipta oleh adanya percampuran baik dari *primary colour* maupun *secondary Colour* bahkan dari *Tertiary Colour*.

Perpaduan dari warna membentuk suatu keindahan tersendiri oleh sebab itu adanya teori dalam percampuran warna.

1. Analog adalah 3 warna yang saling bersebelahan
2. Complementary adalah 2 warna yang saling berlawanan di padukan
3. Warna yang berasal dari alam yang biasanya warna panas dan dingin.



Gambar 2.8. Jenis warna

(Robin J.S. Sloan, *Virtual Character Design for Games and Interactive Media*)

Bila warna-warna tersebut di terapkan pada suatu tokoh maka tokoh tersebut bisa lebih hidup karena warna masing-masing memiliki perasaan contoh:

1. Merah bisa di lambangkan perasaan percaya diri, aksi, energy, perang, bahaya, cinta, marah, dan lain-lainya.
2. Kuning melambangkan perasaan kebijaksanaan, menyenangkan, kenyamanan, dan lain-lain.
3. Biru melambangkan perasaan percaya, loyal, percayadiri, kepintaran kepercayaan, kebenaran, mengerti, sedih, dingin, dan lain-lain.
4. Ungu melambangkan perasaan kekuasaan, bangsawan, keagungan, misteri, mewah, ambisi, kekayaan, kebijaksanaan, dan lain-lainya.
5. Hijau melambangkan perasaan alam, kesuburan, santai, kejujuran, dan lain-lainya.
6. Oranye melambangkan perasaan ceria, antusias, kebahagiaan, kebijaksanaan, kesuksesan, daya Tarik, dan lain-lainya.

7. Hitam melambangkan perasaan elegan, foramal, kekuatan, kematian, kejahatan, misteri, depresi, dan lain-lainya.
8. Putih melambangkan perasaan bersih, suci, kedamaian, cahaya, kesempurnaan dan lain-lainya.

Dan masih banyak lainnya namun setiap warna bila tebal tipisnya maupun terang gelapnya berbeda bisa menunjukkan perasaan yang berbeda pula contoh: Merah gelap melambangkan perasaan marah, Merah muda melambangkan kelembutan dan sesuatu yang penuh cinta. Jika warna-warna tersebut di padukan dengan warna lainnya maka perasaan yang ditimbulkan berbeda pula oleh sebab itu teori warna sangatlah penting. (Tillman, 2011)

Warna juga mempengaruhi psikologi dari penonton tidakhanya anak-anak namun hingga dewasa. Anak-anak menyukai warna yang cerah menurut Astriana anak-anak dan warna merupakan suatu hubungan yang tidak terlepas karena sejak bayi mereka sudah mengenal warna walau hanya warna primer daripada warna pastel namun bila mereka semakin dewasa mereka mulai mengenal lebih banyak warna namun bila mereka masih dalam tahap anak-anak mereka lebih menyukai warna yang cerah. Anak-anak sudah mulai mengenal warna merah, merah muda, jingga, kuning, hijau, biru, ungu, coklat, abu-abu, hitam, putih.

2.3 Pakaian

Menurut King, Philip.J, dan Stager, Laurence. E pakaian bagi bangsa Israel merupakan sesuatu yang mahal sehingga hanya orang-orang tertentu yang berganti pakaian. Di Israel memiliki suatu peraturan mengenai bahan pakain yaitu tidak boleh mencampurkan pakaian bulu terhadap kain linen karena bagi mereka

mencampur 2 bahan itu sangat dilarang (Ul. 22:11). Orang yang wajib memakai bahan linen adalah imam ketika mereka bertugas di pintu-pintu gerbang pelataran dalam atau waktu menyelenggarakan kebaktian dalam Bait Suci” (Yeh. 44:17).

Menurut lembaga Alkitab SABDA™ pakaian pertama adalah ketika Adam dan Hawa dimana Tuhan membuatpakaian dari kulit binatang (Kej. 3:21).

1. Kethon

Pakaian ini bernama *kethon* yang berbentuk kemeja sederhana dari kulit binatang tanpa lengan. Seturut perkembangan jaman orang Israel membuat kethon dengan lengan namun pemakaiannya hanya dipakai oleh rakyat biasa sedangkan kemeja dari kain lenan atau kain sutera yang biasanya dipakai oleh orang penting seperti dalam cerita Yusuf yang memakai jubah yang maha indah yang terdiri dari bermacam-macam warna (Kej. 37:3).



Gambar 2.9. Jubah Yusuf

(<http://photobucket.com/gallery/http://s833.photobucket.com/user/sarapanpagibiblika/media/josephcoat.jpg.html>)

2. Simlah

Suatu jaman ada suatu bentuk pakaian yang disebut *simlah* pakaian ini terbuat dari wol karena linen memiliki harga yang mahal namun wol merupakan bahan yang sulit dicuci sehingga mereka jarang berganti dan akhirnya mereka mengganti bahan menjadi bulu unta. Pakaian ini dipakai di bagian luar pakaian

seperti selembur kain lebar dengan kerudung kepala guna menghangatkan diri dari udara dingin dan rakyat miskin menggunakannya sebagai pakaian disiang hari dan selimut di malam hari (Kel. 22:26-27). Pakaian ini di cerita Sem dan Yafet mengambil pakaian ini untuk menutupi ketelanjangan ayah mereka (Kej. 9:23).

3. Beged

Ada pula pakaian yang dipakai sebagai tanda status atau martabat karena hanya anggota keluarga terhormat dari keluarga terkenal dan para imam yang mengenakan pakaian ini. Pakaian ini disebut *beged* . dalam Alkitab pakaian ini diketahui ketika Ishak dan Ribka menyuruh Yakub memakai pakaian ini yang mereka anggap adalah pakaian terbaik mereka (Kej. 27:15).

4. Lebhosh

Pakaian yang dipakai secara umum oleh rakyat Israel adalah *lebhosh* yang adalah pakaian luar berbentuk jubah. Untuk membedakan status yaitu dengan membedakan bahan dan warna jika pakaian ini indah maka dijadikan pakaian kerajaan (Est. 8:15). Pakaian ini tertulis pada kejadian Mordekhai memakai *lebhosh* dari kain kabung (Est. 4:2).

5. Addereth

Jubah yang dipakai orang penting dipakai sebagai pakaian luar. Jubah ini bernama *addereth* (Yos. 7:21).

2.3.1 Jenis-jenis Kain

Jenis kain merupakan salah satu cara membuktikan kata miskinnya seseorang dan martabat seseorang oleh sebab itu kita terlebih dahulu mengenal jenis pakaian.

2.3.1.1 Kain Lenan atau Linen

Lenan merupakan kain yang sangat penting dan halus kasarnya kain ini menentukan pangkat dan martabat seseorang selain itu lain ini bisa ditunen menjadi kain kasar dan tebal maupun di tenun menjadi halusa dan lembut bahkan bisa menembus cahaya. Kain ini terbuat dari tanaman rami yang digunakan khusus sebagai bahan pakaian. Tidak hanya sebagai pakaian namun kain lenan kasar dan tebal dapat digunakan sebagai permadani sedangkan kain lenan halus digunakan sebagai tenda, tabir, dan tirai untuk pintu Kemah Suci (Kej. 26:1, 31, 36) dan tirai pada pintu gerbang pelataran dan layar untuk pelataran (Kej. 27:9, 16, 18). Warna pada kain lenan putih memiliki simbol kesucian (Why. 15:6).

2.3.1.2 Kain Wol

Pada awalnya bangsa Israel kain wol merupakan bahan utama membuat pakian dengan cara di tenun.

2.3.1.3 Kain Sutera

Kain sutera merupakan kain yang sangat berharga. Mahalnya kain sutera berdasarkan kehalusan dan warna yang cerah. Biasa pembelinya merupakan orang

golongan atas yang hidupnya mewah. Pada tahun 275 Masehi kain sutera ai dibayar dengan emas sesuai dengan berat timbangannya.

2.3.1.4 Kain Kabung

Kain kabung digunakan sebagai tanda pertobatan dan perkabungan. Kain kabung adalah kain yang berasal dari bulu kambing yang berstruktur kasar dan berwarna kehitam-hitaman. Selain untuk pakan kain ini juga digunakan untuk membuat karung gandum (Kej. 42:25; Yos. 9:4).

2.3.1.5 Kain Katun

Kain katun berbahan dari kapas yang berasal dari tanaman dan bahan ini strukturnya berlawanan dengan bahan wol.

2.3.2 Bahan dan Arti Warna

Orang Israel mewarnai pakaiannya dengan cara mencelupkannya. Mereka mengetahuinya ketika mereka di Mesir karena proses ini tertulis lengkap di monumen. Kain katun dapat dicelup menjadi biru namun kain lenan lebih sulit untuk dicelup. Warna celupan alami yang dipakai oleh bangsa Israel adalah

1. Putih: kesucian
2. Hitam: duka dan bencana
3. Merah: kekuasaan dan hidup mewah
4. Kuning: penyakit namun bisa berarti bumbu dan obat
5. Hijau: sehat dan makmur

Merah adalah warna yang paling banyak dipakai namun warna ungu sangat dihargai. Namun warna ungu bagi mereka merupakan warna yang kemerah-merahan. Pewarna biru Tekhelet atau biru langit yang dipakai sebagai ide dalam warna bendera bangsa Israel didapat dari siput *Janthina janthina*.



Gambar 2.10. Pewarna Biru

(<http://photobucket.com/gallery/http://s833.photobucket.com/user/sarapanpagibiblika/media/Janthinajanthina.jpg.html>)

Sedangkan warna ungu berasal dari jenis moluska bernama *Bolinus brandaris* dan *Thais haemastoma* yang dikenal dengan nama "Murex" yang menghasilkan warna ungu tirus" (Tyrant purple). Hewan ini terdapat di perairan pantai yang dangkal dari timur laut Mediterania. Bahan ini sangat awet jadi bahan ini sangat berharga sehingga warna ini digunakan oleh keluarga kerajaan tidak hanya untuk pakaian namun jubah, tirai , dan lain-lainya.



Gambar 2.11. Pewarna Ungu

(<http://photobucket.com/gallery/user/sarapanpagibiblika/media/cGF0aDovQm9saW51cy1icmFuZGFyaXMuanBn/?ref=>)

Dalam Alkiab kain kirmizi sangat terkenal akan warna merahnya dan merah keungu-unguan . Bahan yang dipakai adalah telur ulat jenis *Coccus ilicis* yang berasal dari daerah Timur Tengah dan besarnya sebiji ceri. Ulat ini memiliki nama Arab Qirmiz atau Kermez, yang menjadi asal Kirmizi. Ulat ini terdapat di seluruh daerah Timur Tengah. Cara membuatnya dengan cara dikeringkan dan di rebus dalam air maka zat pigment akan keluar.



Gambar 2.12. Pewarna Merah

(<http://s833.photobucket.com/user/sarapanpagibiblika/media/Coccusilicis.jpg.html>)

2.4 Anak 5-8 Tahun

Karakter untuk anak 5-8 tahun yaitu memiliki bentuk fisik kepala lebih besar dan mata dan badan lebih kecil dari proporsi normal namun sudah lebih realistis sedikit. Tingkat ke detailan gambar lebih rumit sedikit. Teori warna sudah dapat masuk dan mengutamakan warna-warna ceria dan lembut.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA