



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. *Interactive Media*

England dan Finney (2011) menjelaskan bahwa *interactive media* adalah media digital yang menggabungkan *text*, grafik, gambar yang bergerak, suara, dan dapat berinteraksi. (hlm. 2). Salah satu bentuk dari *interactive media* adalah *interactive e-book*. *Interactive e-book* adalah semua *media interactive* dimana pengguna dan buku digital dapat saling berinteraksi. Selain itu elemen dalam buku digital itu sendiri dapat berinteraksi dan berkomunikasi baik antara pengguna ataupun sesama elemen dalam buku tersebut pada waktu yang bersamaan. Dalam sebuah buku *interactive* terdapat 4 jenis interaksi yang terjadi, yaitu interaksi antar sesama elemen dalam buku, interaksi antara lingkungan nyata dan lingkungan digital, interaksi antar elemen dalam buku dengan pengguna, dan interaksi antar sesama pengguna. Bozkurt dan Bozkaya mengatakan bahwa *interactive e-book* memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan buku yang dicetak, antara lain adalah *interactive e-book* lebih mudah untuk dibawa tanpa menambahkan beban, *interactive e-book* dapat digunakan oleh orang-orang dengan kebutuhan khusus, dan *interactive e-book* dapat digunakan berkali-kali tanpa takut merusak setiap halaman yang ada. (Bozkurt & Bozkaya, 2015)



Gambar 2.1. *Interactive Book*

(<http://blogmarketing.typepad.com/.a/6a010534998f56970b017d3e7e4f58970c-pi>)

2.2. **Pengertian Visual Effect**

Finance dan Zwerman (2010) dalam bukunya menuliskan bahwa *visual effect* dapat juga disebut dengan nama spesial *photographic effects* karena cara kerjanya yang memang menggunakan teknik fotografi dan bergantung pada optikal kamera. Finance dan Zwerman menjelaskan bahwa *visual effect* adalah manipulasi sebuah gambar yang dilakukan baik secara fotografi ataupun digital yang menciptakan kesan *photorealistic* yang tidak ada didunia nyata. (hlm. 3-4)

Okun dan Zwerman (2010) mengatakan bahwa *visual effect* adalah sesuatu yang dibuat dengan imajinasi dan melalui adaptasi dan tidak bisa diselesaikan saat proses *shooting* berlangsung. (hlm. 2). Bousquet dan Garcia (2016) dalam bukunya menuliskan bahwa *visual effect* dapat membuat gambar terlihat lebih nyata. (hlm. 223).

Menurut Besen (2008) sebuah *visual effect* dalam animasi harus memiliki ciri khas dan dapat membuat sebuah animasi terlihat lebih nyata. Selain itu sebuah *visual effect* tidak hanya membuat sebuah karakter dan *environment* terlihat

menyatu, namun dapat juga untuk mendukung karakteristik dari tokoh dalam film animasi tersebut. Contohnya adalah asap rokok Cruella dalam film 101 Dalmatian yang menunjukkan bahwa ia mendominasi semua karakter dalam film tersebut. (hlm. 187-191)



Gambar 2.2. Asap rokok Cruella

(http://1.bp.blogspot.com/_bKUY_4J7fnA/SLadzK6MIXI/AAAAAAAAAag/AvHH0Y9ovdk/s1600-h/03_04.jpg)

2.3. Sejarah Visual Effect

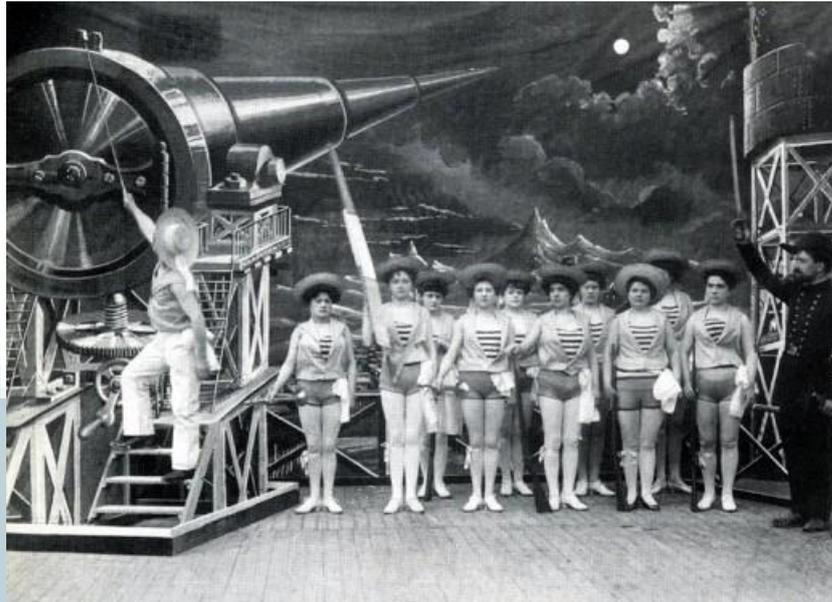
Pada awalnya, *visual effect* hanya dapat dilakukan pada kamera seperti teknik *jump cut* ataupun seperti *mattes* yang diletakan di depan kamera ataupun dilekatkan pada lensa. (Okun & Zwerman, 2010). Finance dan Zwerman (2010) mengatakan bahwa sebuah *visual effect* sudah menjadi bagian dari perfilman sejak tahun 1895-an. *Visual effect* pertama kali digunakan dalam film Execution of Mary, Queen of Scots. Didalam film tersebut, *visual effect* digunakan pada saat eksekusi pemenggalan kepala ratu dan membuat para penonton terkejut dengan trik kamera yang digunakan.



Gambar 2.3. Adegan Pemenggalan kepala Mary

(<http://ru4.anyfad.com/items/t1@9e7e9d85-7d9e-4c98-be01-3918944c9d87/Kazn-Marii-Shotlandskoy-1895.jpg>)

George Melies seorang pesulap dari Perancis atau yang dikenal dengan julukan ‘*Father of Special Effects*’, tanpa sengaja menemukan teknik *visual effect* pada saat kamera yang digunakan mendadak berhenti bekerja. Melies mengatakan pada saat terjadi kerusakan pada kameranya ia menyadari bahwa beberapa hal berubah seperti *bus* berubah menjadi kereta jenazah dan seorang pria berubah menjadi seorang wanita. Akhirnya ditemukanlah sebuah teknik yang dikenal dengan *stop-action*. Setelah menemukan teknik *stop-action*, Melies mulai menggunakan *stop-action* dalam filmnya dengan menggabungkan beberapa teknik lain seperti *double exposure* dan *slow motion*. *A Trip to the Moon* (1902) merupakan salah satu film terkenal yang dibuat oleh Melies menggunakan gabungan teknik-teknik tersebut. (Rickitt, 2007)



Gambar 2.4. *A Trip to the Moon*

(https://usercontent2.hubstatic.com/5708479_f520.jpg)

2.4. Proses Pembuatan *Visual Effect*

Dalam bukunya, Finance dan Zwerman (2010) menuliskan bahwa dalam pembuatan *visual effect* dibagi menjadi 3 tahap, yaitu:

2.4.1. *Preproduction*

Dalam *preproduction*, yang pertama harus dilakukan adalah mengumpulkan *team* yang akan bekerja membuat *visual effect* dan bagaimana pembagian kerja dalam *team* tersebut. Pada tahap ini, *supervisor visual effect* bertugas untuk bekerja sama dengan *director* untuk membuat *story board*, mendesain sebuah *shot*, dan membuat desain untuk *effect* yang akan digunakan. Disinilah kreativitas seorang *supervisor* sangat dibutuhkan. Selain *supervisor*, seorang *visual effect producer* memiliki tugas yang sangat penting, yaitu *budgeting*, *scheduling*, dan *breakdown script* untuk menyesuaikan *budget* dan *schedule* dengan *visual effect* yang akan dibuat.

2.4.2. Production

Production merupakan tahap dimana sebuah *visual effect* dibuat. Selama masa *production*, seorang *supervisor* harus mengikuti semua kegiatan *shooting* dan memastikan bahwa tidak ada masalah selama pembuatan *visual effect*. Sedangkan seorang *producer* memiliki tugas untuk memastikan bahwa semua pekerjaan berjalan sesuai dengan *schedule* dan tidak keluar dari *budget* yang telah dibuat. (hlm. 37-52)

2.4.3. Postproduction

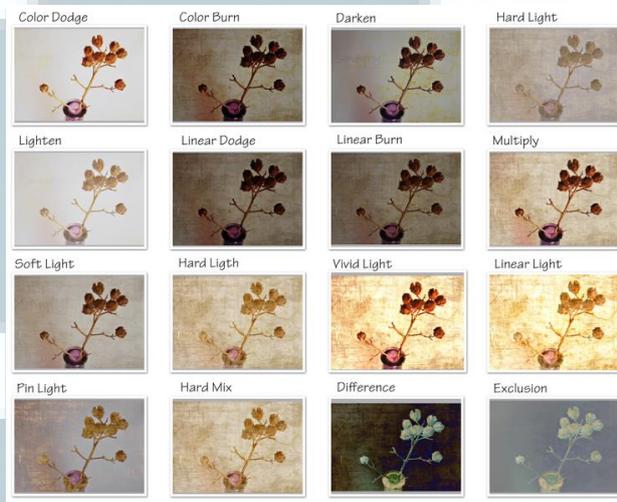
Pada tahap ini, semua elemen visual digabung menjadi satu adegan yang pada akhirnya menjadi sebuah film yang siap untuk dinikmati. (Finance & Zwerman, 2010)

2.5. Elemen Visual Effect

2.5.1. Layer Blending

Layer blending merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk memanipulasi ataupun untuk membuat *effect*. *Layer blending* dibagi menjadi 6 kategori, yaitu *Simple Modes*, *Darkening Modes*, *Lightening Modes*, *Light Modes*, dan *Difference Modes*. Pada *simple modes* tidak ada perubahan yang signifikan. *Darkening modes* akan memberi efek warna lebih gelap. *Lightening modes* memberikan efek warna yang lebih terang. *Light Modes* merupakan gabungan dari *darkening modes* dan *lightening modes* dimana efek yang diberikan adalah warna

gelap dan terang secara bersamaan. Sedangkan *difference modes* akan memberikan efek dengan mencari perbedaan dari *layer* yang berada diatas dan yang berada dibawah. (Enterprise, 2009)



Gambar 2.5. *Layer Blending*

(<http://www.crispphotoworks.com/wp-content/uploads/2012/01/2.png?7504ab>)

2.5.2. *Compositing*

Compositing adalah proses dimana 2 atau lebih elemen digabungkan menjadi satu gambar atau *scene*. (Rickitt, 2007). Finance dan Zwerman (2010) menambahkan bahwa *compositing* merupakan tahap terakhir dalam pembuatan sebuah *visual effect*. Tantangan terbesar pada tahap ini adalah bagaimana menggabungkan semua elemen tersebut agar terlihat nyata. (hlm. 31)

2.5.3. *Color*

Di dalam bukunya, Tom Fraser dan Adan Banks (2004) menuliskan bahwa warna adalah sesuatu yang hanya bisa dinikmati melalui pengelihatannya dan warna memiliki

arti yang berbeda-beda bagi setiap orang. Mereka juga menjelaskan bahwa warna dapat menjadi sebuah ciri khas, simbol dalam keagamaan atau budaya, dan *semiotics*. (hlm. 10-19)

2.5.3.1. *Color Theory*

Sebelum ditemukannya teori warna, manusia menganggap bahwa warna adalah hasil dari perpaduan antara terang dan gelap. Pada pertengahan abad 17, Isaac Newton melakukan percobaan dengan sebuah prisma yang dipantulkan cahaya matahari yang menghasilkan sebuah pantulan warna dan menyebutnya sebagai *spectrum*. Newton membagi warna-warna tersebut menjadi: *violet*, *indigo*, biru, hijau, kuning, oranye, dan merah dan ia membuat color wheel sesuai dengan urutan warna yang terpantul. (Edwards, 2004)



Gambar 2.6. *Isaac Newton's Color Wheel*

(https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0a/Newton%27s_colour_circle.png)

2.5.3.2. Psikologi Warna

Zelanski dan Fisher (2010) menjelaskan bahwa pada dasarnya warna dapat digunakan untuk mempengaruhi ataupun menunjukkan suatu emosi. Warna biru atau hijau dapat membuat kita merasa nyaman dan damai. Sedangkan warna hitam akan membuat kita merasa terintimidasi. (hlm. 39)

Herman Cerrato (2012), menjelaskan bahwa masing-masing warna memiliki arinya masing-masing baik secara positif ataupun negatif, yaitu:

1. Merah

Merah merupakan warna yang mudah dikenali, emosional dan dapat menarik perhatian. Arti dari warna merah sendiri adalah aksi, kekuatan, energy, kecepatan, gairah, keberanian, motivasi, menarik, hangat, tegas, dan percaya diri. Namun warna merah sendiri dapat mencerminkan sesuatu yang buruk, yaitu agresi, amarah, mendominasi, lelah, kejam, ketakutan, pemberontak, keras kepala, dan kekerasan.

2. Jingga

Arti dari warna ini sendiri adalah petualang, berani, semangat, hangat, ramah, optimis, ceria, percaya diri, dan optimis. Warna ini juga memiliki sisi *negative*, yaitu murah, tidak tulus, dan pesimis.

3. Kuning

Warna kuning dapat memberikan arti ceria, bahagia, lucu, menyenangkan, optimis, semangat, terang, logika, hangat, dan percaya diri. Namun dapat juga mengartikan sesuatu yang buruk seperti kritis, ketidak sabaran, egois, pengecut, dan dengki.

4. Hijau

Hijau merupakan warna yang mencerminkan pertumbuhan, pembaharuan, bijaksana, keseimbangan, tenang, rendah hati, dan mandiri. Warna ini juga memiliki arti yang buruk yaitu posesif, iri, serakah, dan materialistis.

5. Biru

Warna biru bisa memberikan kesan loyal, kepercayaan, bijaksana, peduli, tanggung jawab, idealis, damai, dan tenang. Warna biru juga memiliki arti yang buruk, yaitu kaku, penipu, ketidakstabilan emosi, tidak kenal ampun, dan memanipulasi. (hlm. 4-12)

2.6. Api

Zakiah (2011), pada sebuah artikel Koran menuliskan bahwa api dapat timbul karena adanya panas, oksigen dan bahan bakar. Perbedaan kadar oksigen memberikan warna api yang berbeda. Semakin banyak oksigen, maka warna api akan berwarna biru dan jika oksigen terbatas, maka api akan berwarna merah. Api yang berwarna biru memiliki suhu panas yang lebih tinggi karena, proses pembakaran berlangsung lebih cepat. Bousquet dan Garcia (2016) menuliskan bahwa api memiliki warna

yang berbeda-beda sesuai dengan suhunya. Api berwarna merah merupakan api dengan suhu yang paling rendah. Sedangkan api yang berwarna biru adalah api dengan suhu paling tinggi. (hlm. 250)

Warna Api	Suhu (F°)
Biru	2700 – 3000
Putih	2400 – 2700
Jingga / kuning	2000 – 2200
Merah	1000 – 1800

Tabel 2.1 Warna Api
(*Physics for Animator*, 2016)



Gambar 2.7. Api merah dan api biru

(<http://i1.wp.com/informasiana.com/wp-content/uploads/2013/03/kalor-adalah.jpg> &
http://1.bp.blogspot.com/-2pmNSDIQPs8/T3pXDECOI1I/AAAAAAAAAwY/9ouc_PB-LW8/s1600/blue_flame2.jpg)

2.6.1. Lidah Api

Lidah api menunjukkan bahwa ditempat itu terjadi reaksi pembakaran antara bahan bakar dan udara. Terdapat 2 jenis lidah api, yaitu:

2.6.1.1. Premixed Flames

Premixed flame merupakan keadaan dimana api muncul pada saat bahan bakar sudah menyatu dengan udara dan sudah mencapai titik mudah terbakar sebelum terjadi pembakaran.

2.6.2.2. Diffusion Flames

Dalam *diffusion flame*, api muncul saat bahan bakar dan udara sudah bertemu namun belum menyatu pada saat pembakaran terjadi. Pembakaran pada *diffusion flame* terjadi dengan proses yang cukup lama dan membutuhkan temperatur yang tinggi. (Bengtsson, 2001)

2.6.2. Pembakaran

Pembakaran adalah reaksi kimia antara bahan bakar dan oksigen yang menghasilkan energi panas. Energi panas yang dihasilkan dapat menimbulkan cahaya dalam bentuk kobaran api.

Dalam sebuah pembakaran terdapat beberapa tahap, yaitu *pre-ignition*, *flaming combustion*, *smoldering combustion*, *glowing combustion*, dan *extinction*. *Pre-ignition* adalah tahap pertama pada proses pembakaran dimana terjadi penyerapan panas. *Flaming combustion* adalah proses pembakaran dimana panas sudah mencapai suhu 300°C dan menghasilkan asap yang sedikit. *Smoldering*

combustion adalah tahap dimana api yang dihasilkan lebih sedikit dari pada saat *flaming combustion* dan menghasilkan asap yang banyak. *Glowing combustion* adalah tahap dimana energi yang dibutuhkan sudah tidak tersedia dan hanya bara dari bahan bakar yang menyala. *Extinction* adalah tahap terakhir dalam proses pembakaran dimana pada tahap ini api mulai dipadamkan dan pembakaran sudah tidak berlangsung lagi. (Pembakaran , 2010)

Pembakaran dapat dibagi menjadi 2, yaitu *detonations* dan *deflagrations*. *Deflagrations* adalah proses pembakaran yang lambat sedangkan *detonations* adalah proses pembakaran yang cepat seperti ledakan. (Due Quang Nguyen, n.d)

2.7. Air

Air merupakan satu-satunya zat yang memiliki 3 bentuk, yaitu padar, cair, dan gas. Ketiga bentuk air ini memiliki fungsi untuk menjaga suhu bumi dari panasnya radiasi matahari.

2.7.2. Laut

Laut adalah daerah air asin yang saling berhubungan. Sekitar 70% permukaan bumi ditutupi oleh laut dengan luas 361 juta km² dan 93% dari seluruh air yang ada di bumi adalah laut. Laut dibagi menjadi beberapa wilayah, yaitu garis pantai, zona littoral, nertik, dan *oceanic*. (Laut dan Fungsinya)

Laut memiliki warna hijau-kebiruan karena setiap kedalaman laut memiliki daya serap cahaya yang berbeda-beda. Pada kedalaman 0 - 0.5 meter air laut hanya menyerap sinar inframerah sehingga menghasilkan warna putih. Pada kedalaman 5

meter air hanya menyerap sinar hijau dan biru. Pada kedalaman 50 meter air menyerap sinar hijau biru sehingga air berwarna biru. Namun terdapat beberapa faktor lain yang menyebabkan perubahan warna pada air laut, antara lain adalah endapan lumpur pada dasar laut akan menghasilkan warna hijau, plankton algae akan membuat laut menjadi berwarna merah, dan dasar laut yang mengandung banyak humus akan membuat air laut berwarna hitam. (Nur, Air Laut)

1.7.2.1.Selat

Selat adalah laut sempit yang berada diantara dua pulau. Selat berfungsi sebagai sarana kegiatan pelayaran antar pulau. Contohnya adalah Selat Bali dan Selat Malaka. (Pengertian Ahli, n.d.)

1.7.2.2.Gerakan Air Laut

Air laut bergerak secara vertikal atau horizontal namun bisa juga secara bersamaan. Gerakan air laut dapat dibagi menjadi:

1. Gelombang

Gelombang atau ombak terbentuk karena adanya perbedaan massa air dan massa udara. terdapat 3 unsur penting dalam sebuah gelombang, yaitu panjang gelombang, tinggi gelombang, dan periode gelombang. Panjang gelombang adalah jarak mendatar antara 2 puncak atau 2 lembah dan menentukan besar kecilnya suatu gelombang, tinggi gelombang adalah jarak tegak antara puncak dan lembah, dan periode gelombang adalah waktu yang diperlukan untuk 2 puncak atau 2 lembah untuk melalui satu titik.

Pergerakan ombak terlihat seperti air bergerak maju, namun kenyataannya yang bergerak hanyalah bentuk ombaknya saja. Partikel airnya hanya bergerak membentuk suatu lingkaran. Waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan satu lingkaran sama dengan periode gelombang. Pergerakan partikel air dalam sebuah gelombang adalah maju – turun mundur sedikit – naik dan maju lagi. Pergerakan inilah yang dikenal dengan *translation wave*. Terdapat 3 faktor yang menentukan besarnya sebuah ombak, yaitu kekuatan hembusan angin, waktu angin bertiup, dan jarak rintangan pada saat angin bertiup.

Sebuah ombak akan pecah (*breaker*) pada saat mencapai daratan. Terdapat 2 jenis pecahan ombak, yaitu *plunging breaker* atau ombak landai dan *spilling breaker* atau ombak terjun. *Plunging breaker* adalah keadaan saat ombak menyentuh daratan yang landai. Sedangkan *spilling breaker* adalah saat ombak menyentuh daratan yang curam.

2. Arus

Arus adalah gerakan massa air yang sangat luas. Berdasarkan temperaturnya terdapat 2 jenis arus, yaitu arus panas yang terjadi pada saat temperatur arus lebih tinggi dari pada air laut yang didatanginya dan arus dingin yang terjadi pada saat temperatur arus lebih rendah dari pada yang didatangi. Terdapat 3 faktor yang menyebabkan munculnya arus, yaitu angin, tinggi rendahnya

permukaan air laut, dan perbedaan temperatur dan kepadatan air.

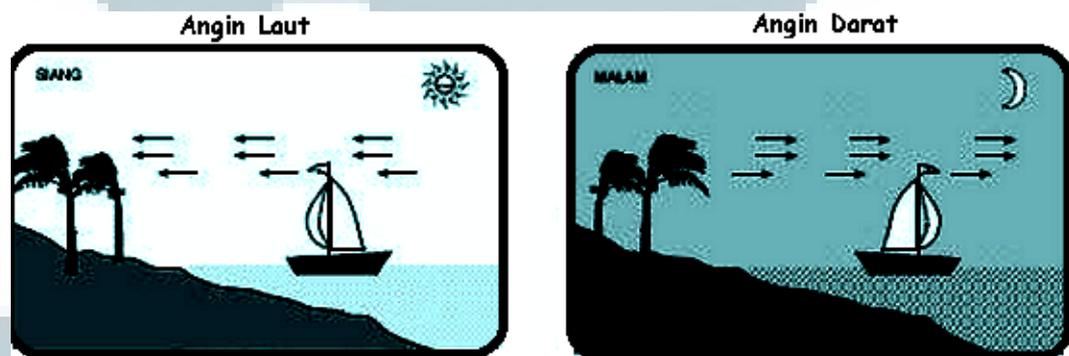
(Nur)

2.7. Angin

Angin adalah udara yang bergerak secara mendatar atau sejajar dengan permukaan bumi yang terjadi karena adanya perbedaan tekanan udara. Angin dapat digolongkan menjadi beberapa jenis, antara lain:

1. Angin darat dan angin laut

Angin darat adalah angin yang terjadi karena adanya pergerakan dari darat ke laut. Sedangkan angin laut adalah angin yang terjadi karena adanya pergerakan dari laut ke darat. Angin darat terjadi pada malam hari karena tekanan udara di darat lebih tinggi dan angin laut terjadi pada siang hari karena tekanan udara di laut lebih tinggi.

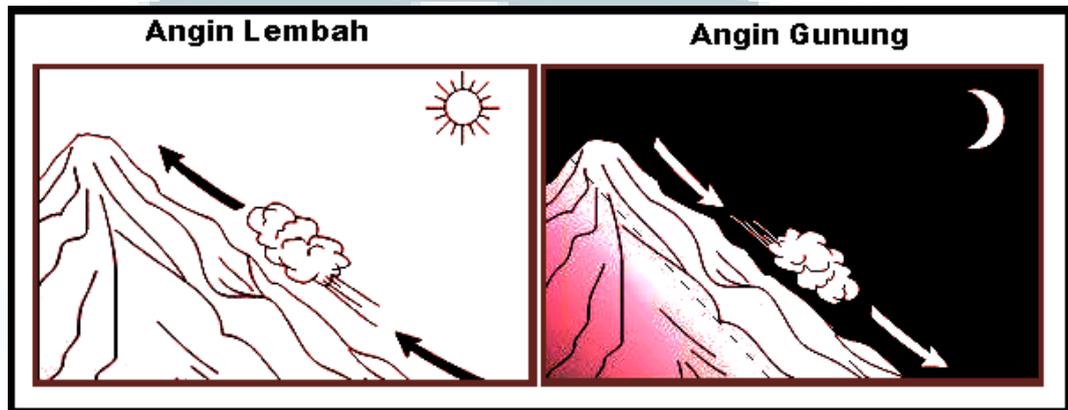


Gambar 2.8. Angin Laut dan Angin Darat

(<http://3.bp.blogspot.com/lvIxb9op2o/VFiv7ShW9FI/AAAAAAACg0/i9MQi0JR4Xk/s1600/abantjmt.png>)

2. Angin gunung dan angin lembah

Angin gunung adalah angin yang bergerak dari gunung ke lembah karena tekanan yang berbeda. Sedangkan angin lembah adalah angin yang bergerak dari lembah ke gunung.



Gambar 2.9. Angin Lembah dan Angin Gunung

(http://3.bp.blogspot.com/BPgCbCnHDAk/VFoImycUmVI/AAAAAAAAAChk/N2VhdvP_AI8/s1600/aehrkjr.png)

3. Angin jatuh atau angin fohn

Angin jatuh adalah angin kering yang bergerak menuruni pegunungan. Angin jatuh ini bersifat panas dan kerung karena bertiup dari daerah yang temperaturnya lebih tinggi ke ke temperatur yang lebih rendah. (Ruswanto & Soegimo, 2009)

Kecepatan Angin (km/jam)	Kekuatan Angin	Indikasi Angin di Darat
0 – 1,5	Tenang	Asap naik lurus

1,6 – 5	Udara cerah	Asap mengapung
6 – 11	Bertiup ringan	Daun bergoyang
12 – 19	Bertiup pelan	Daun bergoyang
20 – 29	Bertiup agak kencang	Cabang-cabang kecil bergerak, debu dan kertas berterbangan
30 – 39	Bertiup cukup kencang	Air beriak, phon-phon kecil bergoyang
40 – 50	Bertiup kencang	Cabang-cabang besar bergerak
51 – 61	Angin cepat	Batak-batang pohon condong, orang sulit berjalan
62 – 74	Topan	Ranting pohon patah
75 – 87	Topan beasr	Atap rumah terlepas
88 – 101	Topan menyeluruh	Pohon-pohon tumbang
102 – 120	Badai	Kerusakan dimana-mana
Diatas 120	Angin puyuh	Kehancuran total.

Tabel 2.2 Kecepatan Angin
(Jenis dan Proses Terbentuknya Angin, 2007)

2.8. Ornamen Bali

I Gusti Ngurah Agung Jaya (2014) menjelaskan bahwa ornamen Bali adalah pengambilan bentuk dari flora, fauna, nilai agama, dan kepercayaan yang dipadukan dan memiliki keindahan yang harmonis. (hlm. 2) Waisanawa dan Yupardhi (2014) mengatakan bahwa masyarakat tradisional Bali membuat ornamen dengan berpedoman pada alam. (hlm. 2)

2.9.1. Keketusan

Keketusan merupakan ornamen yang mengambil bentuk dari makhluk hidup. Ornamen ini memiliki karakteristik, yaitu pada pengaplikasiannya terjadi pengulangan. Biasanya keketusan digunakan pada bidang yang memanjang. Keketusan memiliki beberapa jenis, antara lain adalah:

1. Kakul-kakulan

Dalam bahasa Bali, kakul memiliki arti siput atau keong. Bentuk ornamen ini berbentuk seperti rumah keong yang berbentuk melingkar dan garis yang melengkung. (Waisnawa & Yupasrdhi, 2014). Kakul-kakulan merupakan bentuk dasar atau awal dari bentuk ukiran lainnya yang berkembang di Bali. (CK, 2014).



Gambar 2.10. Kakul-Kakulan

(http://2.bp.blogspot.com/-mo2PIH246OE/UldikPG3b6I/AAAAAAAAACeo/i9be-WKWF8Q/s1600/P11-10-10_09-29%5B1%5D.jpg)

2. Kuping Guling

Keketusan ini mengambil bentuk dari telinga babi. Nama “guling” diambil dari salah satu cara memasak babi tersebut. Pada ujung keketusan ini, ditambahkan guratan yang berbentuk seperti daun.



Gambar 2.11. Kuping Guling

(Pengembangan Tradisional Ornamen Bali, 2014)

3. Ganggong

Ganggong merupakan keketusan yang diadaptasi dari tanaman kapu-kapu yang memiliki bentuk setengah lingkaran dan daun yang lebar. (Waisnawa & Yupasrdhi, 2014). Bentuk dari keketusan ini merupakan gabungan dari kakul-kakulan, tunas, dan kuping babi. (CK, 2014)



Gambar 2.12. Ganggong

(Struktur Ornamen pada Bangunan Wadh dan Bangunan Tradisional Bali, 2014)

4. Api-apian

Keketusan ini adalah bentuk api yang menyala dan disusun secara beraturan.



Gambar 2.13. Api-Apian

(http://4.bp.blogspot.com/waFUadur4qE/UldmsreAOI/AAAAAAAAACf4/e3sfe1FZH7Q/s1600/Copy+of+P10-07-10_08-02.jpg)

2.9.2. Papatran

Papatran merupakan ornamen yang mengadaptasi dari tumbuhan. Banyaknya garis lengkung pada ornamen ini memberikan kesan luwes. Jenis-jenis papatran antara lain adalah:

1. Patra Ulanda

Papatran ini mengambil bentuk dari tanaman yang merambat. Ornamen ini mendapat pengaruh dari Eropa dengan bentuk batang, bunga, dan buah.



Gambar 2.14. Patra Ulanda

(http://2.bp.blogspot.com/EpvG_kZcLh8/UmEINsFIkQI/AAAAAAAAACms/rwmSBn3Fzb4/s1600/IMG00341.jpg)

2. Patra Punggel

Ornamen ini mengambil bentuk dari tanaman paku dengan ujung yang melingkar. Setiap bentuk dari Patra Punggel memiliki namanya masing-masing, yaitu: ujung pakus muda, biji manga, telinga babi, ampas nangka, tunas muda, dan ekor kalajengking. (CK, 2014). Ciri khas dari ornamen ini adalah berbentuk melengkung dengan ukiran garis pada bagian dalamnya. (Waisnawa & Yupasrdhi, 2014)



Gambar 2.15. Patra Punggel

([http://2.bp.blogspot.com/NS0UE2WwjpE/UmeoLYS8g_I/AAAAAAAAACoc/xSq4Mk1ui8c/s1600/Copy+\(2\)+of+P10-07-10_08-06.jpg](http://2.bp.blogspot.com/NS0UE2WwjpE/UmeoLYS8g_I/AAAAAAAAACoc/xSq4Mk1ui8c/s1600/Copy+(2)+of+P10-07-10_08-06.jpg))

2.9.3 Kekarangan

1. Karang Bentulu

Karang Bentulu merupakan kekarangan yang mengambil bentuk dari muka raksasa dengan mata satu. Bentuk raksasa ini digambarkan dengan mata satu, hanya rahang atas dengan taring yang runcing, dan lidah yang terjulur. Hiasan yang ada dikepala Karang Bentulu ini merupakan gabungan dari keketusan, kekarangan, dan papatran. (CK, 2014)



Gambar 2.16. Karang Benulu

(<http://3.bp.blogspot.com/4L2LJgUtY0Y/URrmaQn3WCI/AAAAAAAAAXE/ihXxPdwtdFc/s1600/bandicam+2013-01-01+19-53-03-653.jpg>)

2. Karang Muka Asti / Karang Gajah

Ornamen ini mengambil bentuk dari muka seekor gajah. Muka seekor gajah pada ornamen ini digambarkan dengan mata yang besar, gading dan belalai yang panjang, dengan mulut dan lidah yang mengeluarkan api dengan penambahan patra punggel. (CK, 2014)



Gambar 2.17. Karang Gajah

(http://3.bp.blogspot.com/iH2x1TYhYuM/UMHxSkNmglI/AAAAAAAAAFA/yLbNBZu6Go/s1600/IMG_3358.jpg)

3. Karang Gagak / Goak

Karang Gagak atau Goak adalah bentuk ornamen yang mengadaptasi dari bentuk kepala burung gagak. Karang goak digambarkan dengan mata yang besar dan melotot, gigi runcing, dan rambut yang berhiaskan patra punggel. (CK, 2014)



Gambar 2.18. Karang Goak

(http://41.media.tumblr.com/tumblr_lgykb6xpR11qeb47eo1_1280.jpg)

4. Karang Singa Bersayap

Kekarangan ini dikenal juga dengan nama Singa Ambara Raja. Bentuk singa bersayap merupakan simbol untuk pencapaian keagungan dan kekuasaan. Arti dari kekarangan ini sendiri adalah sebagai simbol sifat manusia yang selalu memiliki amarah, sedih, dan nafsu. (CK, 2014)



Gambar 2.19. Karang Singa Bersayap

(Struktur Ornamen pada Bangunan Wadah dan Bangunan Tradisional Bali, 2014)

5. Karang Dedari

Karang dedari adalah bentuk kekarangan yang melambangkan bidadari dari yang turun dari kayangan untuk menjemput manusia yang meninggal dan membawanya ke surga. Karang dedari biasanya diletakan disudut-sudut pura sebagai penunjuk jalan bagi dewa atau dewi yang akan turun ke bumi. (CK, 2014)



Gambar 2.20. Karang Dedari

(Struktur Ornamen pada Bangunan Wadah dan Bangunan Tradisional Bali, 2014)