



### **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 III

### METODOLOGI

#### 3.1. Gambaran Umum

“*Batang Garing*” merupakan film animasi yang mengangkat mengenai tema lingkungan hidup khususnya kebakaran hutan, kebudayaan suku Dayak Ngaju dan hubungan ayah anak. Pembuatan animasi menggunakan teknik animasi digital dua dimensi.

Film ini menggunakan latar belakang di pedalaman hutan Kalimantan Tengah, serta mengambil referensi dunia dalam kepercayaan Kaharingan yang merupakan agama asli suku Dayak Ngaju. Dalam kepercayaannya, mereka memiliki pohon kehidupan yang disebut *Batang Garing* yang menopang tiga dunia (dunia atas, dunia manusia, dan dunia bawah) dan kehidupan. Kemudian, ada orang-orang jahat yang ingin membuka lahan namun dengan cara membakar hutan yang kemudian juga mengancam pohon *Batang Garing* yang merupakan sumber kehidupan.

Dalam film ini terdapat beberapa tempat spesifik yang akan muncul dalam cerita salah satunya adalah pulau Borneo yang menjadi tempat kejadian, pohon *Batang Garing* yang menjadi sumber kehidupan, Desa Dayak Ngaju tempat tinggal tokoh utama dalam cerita, dan Bukit Batu tempat dimana penjahat memperhatikan dari kejauhan.

### 3.1.1. Sinopsis

Karuhei, putra dari kepala suku Dayak Ngaju, pergi bersama ayahnya untuk berburu siluman. Dalam perburuan tersebut, seekor siluman berhasil ditangkap, namun Karuhei justru merasa kasihan dan melepaskan siluman tersebut. Ayah Karuhei pun marah dan kecewa kepada Karuhei, ia pun dikucilkan dan diejek oleh orang-orang di desanya.

Suatu malam Karuhei pergi ke hutan untuk berlatih diam-diam. Kemudian ia mendengar ada seseorang memanggilnya. Asal suara tersebut adalah Burung Enggang, perwujudan dari Bapak Angkasa, yang tinggal di pohon pusat kehidupan hutan, yaitu *Batang Garing*. Burung Enggang tersebut kemudian menghibur Karuhei dan mengajaknya pergi ke suatu tempat karena hanya Karuhei yang dapat mendengar suaranya. Karuhei dan Burung Enggang tiba di suatu tempat dan mereka melihat ada sekelompok orang yang sedang membakar hutan. Karuhei pun terkejut, kemudian Burung Enggang memerintahkan Karuhei untuk kembali ke desa dan memberitahukan orang-orang desa untuk menebang pohon di sekitar *Batang Garing* agar api yang menyebar tidak mengenai pohon kehidupan tersebut. Karuhei kembali ke desa, namun setibanya di desa, ia justru dituduh oleh ayah dan desanya yang membakar hutan.

Karuhei pun menebang pohon-pohon sendirian karena tidak mendapat bantuan dari orang-orang desa. Ia kewalahan dan tiba-tiba Burung Enggang hinggap di kepalanya dan merasuki dirinya. Karuhei seketika menjadi kuat dan dapat menebang pohon-pohon tersebut. Tidak hanya itu, para siluman pun ikut membantunya, termasuk siluman yang ia bebaskan sebelumnya. Ayah Karuhei

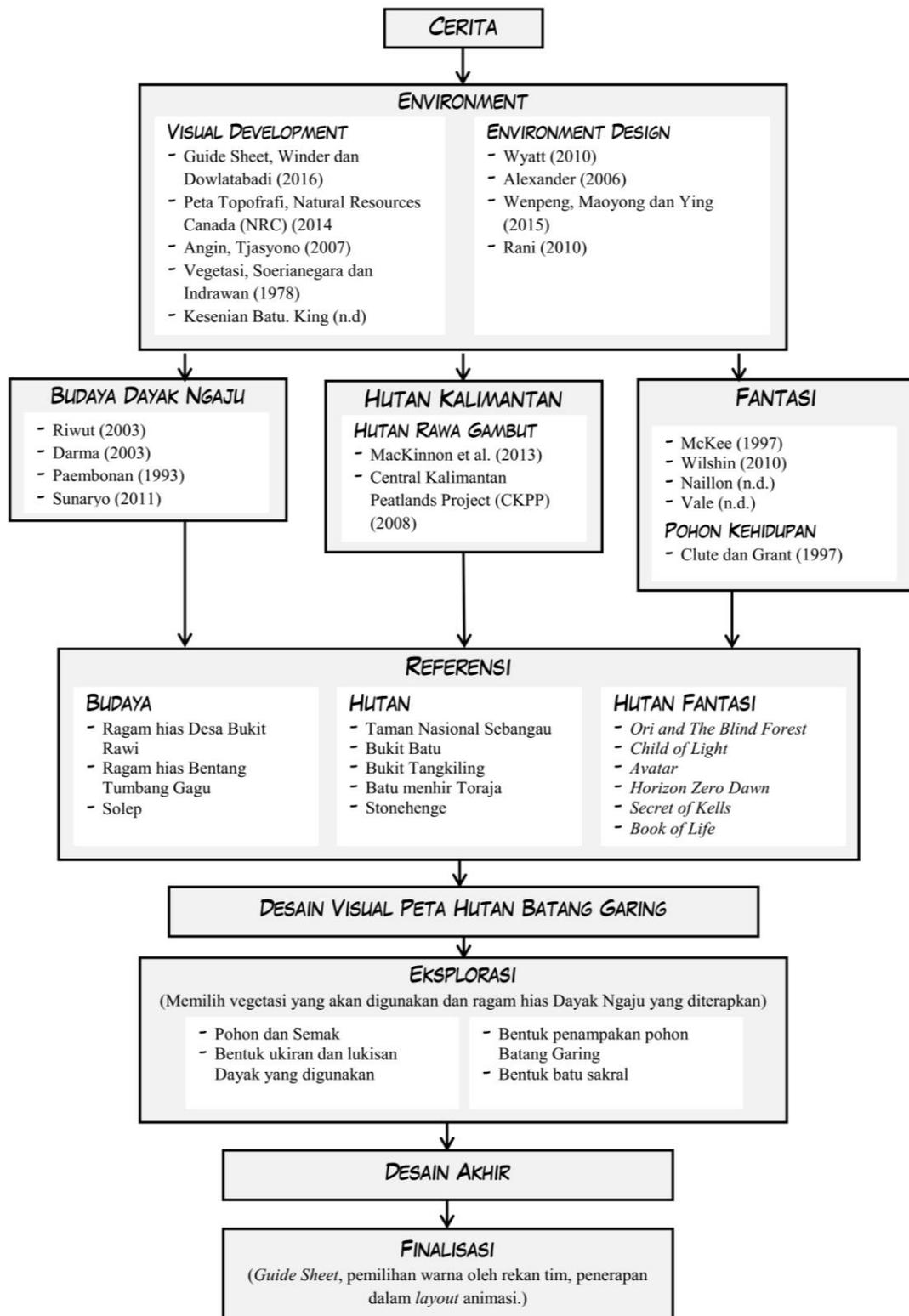
dan orang-orang desa melihat kejadian tersebut dan menyadari bahwa Karuhei mengatakan hal yang sebenarnya. Ayah Karuhei pun meminta maaf kepada Karuhei dan ikut membantu Karuhei memadamkan sisa kebakaran, dibantu oleh para siluman yang akhirnya bersahabat dengan manusia.

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Posisi penulis pada laporan ini adalah sebagai peneliti dalam proses perancangan untuk menemukan konsep *environment* yang sesuai untuk menyampaikan cerita yang sesuai untuk animasi “*Batang Garing*”. Penulis mendesain peta pulau Borneo, desain tanaman dalam hutan biasa maupun hutan sakral, dan pohon *Batang Garing*. Hasil desain akhir dari perancangan *environment* diterapkan ke dalam animasi dalam bentuk *environment sheet* yang kemudian dijadikan acuan untuk penyusunan *layout background* dalam animasi.

### **3.2. Tahapan Kerja**

Dalam penulisan laporan ini, penulis menggunakan metodologi kualitatif untuk mengumpulkan data. Penulis melakukan penelitian data pustaka dari buku atau jurnal mengenai teori pembuatan *environment* serta informasi mengenai hutan Kalimantan Tengah, khususnya vegetasi endemik di hutan rawa gambut dan juga sifat tanah dataran rendah. Kemudian data mengenai suku Dayak Ngaju, dari adat dan ragam hias yang mereka gunakan. Penulis juga akan mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang berhubungan dengan budaya Dayak Ngaju yang ada di Kalimantan Tengah dan masalah lingkungan hidup yang terjadi disana, khususnya kebakaran hutan.



Gambar 3.1. Skema tahapan Kerja  
(Dokumentasi Pribadi)

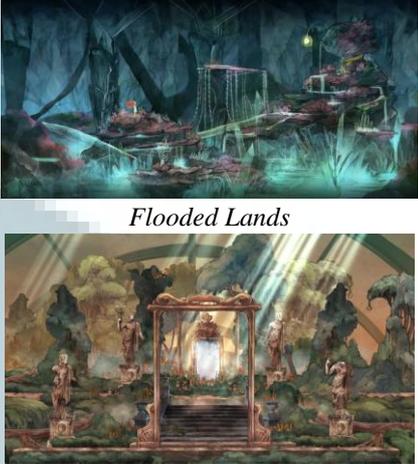
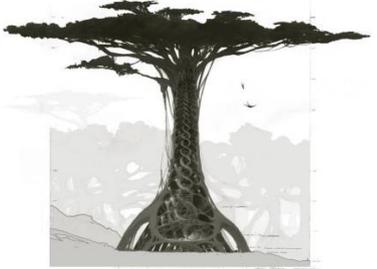
### 3.3. Acuan

Berikut merupakan acuan-acuan yang penulis gunakan sebagai referensi untuk perancangan konsep *environment* pada film animasi “*Batang Garing*”.

#### 3.3.1. Acuan Hutan Fantasi

Tabel 3.1. Acuan Fantasi

No.	Nama	Deskripsi singkat	Visual
1.	<i>Ori and the Blind Forest</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permainan <i>platform</i> dua dimensi</li> <li>- Dikembangkan oleh Moon Studios dan dipublikasikan oleh Microsoft Studio pada tahun 2015.</li> <li>- Menceritakan Ori, yang diadopsi oleh makhluk yang bernama Naru. Namun, kemudian suatu hari hutan Nibel serta sumber makanan menjadi berkurang dan menyebabkan Naru meninggal. Oleh karena itu Ori melakukan perjalanan menolong <i>Spirit Tree</i> agar dapat mengembalikan hutan Nibel seperti sebelumnya.</li> <li>- Referensi pembuatan vegetasi yang ada di hutan <i>Batang Garing</i> dan</li> <li>- Pohon <i>Spirit Tree</i> menjadi referensi pembuatan pohon kehidupan <i>Batang Garing</i></li> </ul>	 <p>Pohon <i>Spirit Tree</i></p>  <p>Peta hutan Nibel</p>  <p>Kondisi hutan Nibel</p>
2.	<i>Child of Light</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permainan <i>platform</i> dua dimensi</li> <li>- Dikembangkan dan dipublikasikan oleh Ubisoft pada tahun 2014</li> <li>- Menceritakan Aurora yang pada suatu hari ia tiba-tiba terbangun di sebuah dunia mistik bernama Lemuria. Di</li> </ul>	 <p>Pohon dan bola cahaya pada salah satu level di permainan</p>

		<p>dunia tersebut ia ditugaskan untuk mengalahkan Black Queen dan mengembalikan Lemuria seperti semula dan bertemu kembali dengan ayahnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penulis tertarik dengan penggambaran hutan fantasi yang ada di <i>Mathildis Forest</i> dan <i>Greater Lemuria</i> karena mereka mempunyai vegetasi tanaman yang cukup unik untuk dijadikan referensi.</li> </ul>	 <p><i>Flooded Lands</i></p>
<p>3.</p>	<p><i>Avatar</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Film layar lebar</li> <li>- Sutradara James Cameron</li> <li>- Produksi 2009</li> <li>- Menceritakan Jack Sully mendapati misi menggantikan adiknya untuk melaksanakan misi mengendalikan “avatar” yang menyerupai Na’vi penduduk asli Pandora agar dapat merebut sumber daya dari <i>Tree of Souls</i>. Namun, akhirnya Sully jatuh hati pada Neytiri dan justru berbalik memihak penduduk Pandora.</li> <li>- Menggabungkan hutan tropis dengan tema fantasi.</li> <li>- Adanya pohon raksasa, <i>Hometree</i>. Mengingat pohon <i>Batang Garing</i> juga dibuat raksasa</li> </ul>	 <p>Hutan Pandora pada malam hari</p> <p>Hutan Pandora pada siang hari</p> <p>Vegetasi hutan Pandora</p>  <p>Pohon <i>Hometree</i></p>

4.	<i>Horizon Zero Dawn</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permainan <i>platform</i> tiga dimensi</li> <li>- Dikembangkan dan dipublikasikan oleh Sony Entertainment pada tahun 2017</li> <li>- Menceritakan Aloy seorang pemburu dan pemanah yang hidup di dunia dimana robot berkuasa. Tidak ingin terus menjadi orang buangan selama hidupnya, ia menetapkan untuk menemukan bahaya yang terus menahannya dalam tempat berlingung.</li> <li>- Penulis tertarik dengan bagaimana mereka menerapkan kesenian pada lingkungan mereka sehari-hari, sebagai contoh penerapan budaya Dayak Ngaju dengan hutan.</li> </ul>	 <p>Kesenian yang diterapkan sehari-hari oleh Suku Nora</p>  <p><i>Rocky Mountain Park</i></p>
5.	<i>Secret of Kells</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Film layar lebar animasi dua dimensi buatan Cartoon Salon.</li> <li>- Disutradarai oleh Tomm More dan Nora Twomey</li> <li>- Produksi pada tahun 2009</li> <li>- Bertempat di Irlandia, Brendan belajar mengenain seni kaligrafi kuno, namun hal tersebut tidak diperbolehkan oleh pamannya Cellach. Kemudian datanglah Aidan yang merekrut Brendan untuk menyelesaikan segala tugas magis yang berbahaya.</li> <li>- Penulis tertarik dengan desain pohon oak yang di kunjungi oleh Brendan dan Aisling di hutan oak.</li> </ul>	 <p>Pohon Oak</p>  <p>Dasar pohon oak</p>
6.	<i>Book of Life</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Film layar lebar animasi tiga dimensi</li> <li>- Di sutradarai oleh Jorge R. Gutierrez dan di produseri oleh Guillermo del Toro</li> <li>- Produksi tahun 2014</li> <li>- Menceritakan Di kota San Angel Meksiko, Manolo, Maria dan Joaquin telah berteman sejak kecil. Manolo dan Joaquin sama-sama ingin menikahi</li> </ul>	 <p>Desain istana La Muerte</p>

		<p>Maria. Kisah cinta segitiga mereka dijadikan taruhan oleh sepasang suami dan istri dewa.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penulis tertarik dengan desain istana La Muerte yang di desain seperti pohon kehidupan dalam budaya Mexico</li> <li>- Ada juga desain tembok dengan gambar pohon kehidupan di museum.</li> </ul>	 <p>Desain gambar tembok pada museum</p>  <p>Zoom in tempat pada pohon</p>
--	--	---	--

### 3.3.2. Acuan Hutan

Tabel 3.2. Acuan Hutan

No.	Nama	Deskripsi singkat	Visual
1.	Taman Nasional Sebangau	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berada di Kalimantan Tengah.</li> <li>- Posisinya berada diantara Sungai Sebangau dan Sungai Katingan.</li> <li>- Kawasan ini merupakan lahan hutan gambut yang dilalui beberapa sungai, salah satunya Sungai Koran yang berair hitam karena zat tanin yang ada di dalam rawa gambut.</li> <li>- Memiliki luas sekitar 568.700 hektar, merupakan rumah bagi orang utan dan 25 jenis mamalia, 116 jenis burung borneo, 36 jenis ikan, serta sekitar 166 jenis flora.</li> <li>- Penulis menjadikan hutan ini sebagai daerah hutan tinggal suku Dayak Ngaju berada.</li> </ul>	 <p>Pemandangan hutan Sebangau</p>  <p>Foto perairan Sebangau</p>
2.	Bukit Batu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salah satu tempat wisata spiritual di Kalimantan Tengah.</li> <li>- Tempat pertapaan Pahlawan Nasional Tjilik Riwut.</li> <li>- Digunakan sebagai referensi bentuk batu yang ada di Pohon <i>Batang Garing</i>. Bukit Batu merupakan kumpulan batu-batu</li> </ul>	 <p>Batu keramat</p>

		yang membentuk gugusan bukit yang berada ditengah hutan belantara.	 <p>Batu Gaib</p>
3.	Bukit Tangkiling	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salah satu tempat wisata yang berada di Kalimantan Tengah.</li> <li>- Terdapat batu yang berbentuk seperti perahu, yang konon merupakan sebuah banama atau bahtera yang berubah menjadi batu.</li> <li>- Penulis tertarik dengan bentuk batu Banama yang bisa dijadikan referensi untuk bentuk batu yang ada di pohon <i>Batang Garing</i>.</li> <li>- Terdapat rumah <i>Pasah karamat</i> yang merupakan tempat sesajen untuk roh yang bersemayam disana. Penulis menyadari bahwa di setiap tempat-tempat yang sakral, mereka memiliki tanda berupa bendera kuning.</li> </ul>	 <p>Batu Banama</p>  <p><i>Pasah Keramat</i></p>
4.	Batu menhir Toraja	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berada di Tana Toraja, Sulawesi Selatan</li> <li>- Batu ini dibuat untuk penghormatan kepada pemuka adat/bangsawan yang meninggal</li> <li>- Sebagai salah satu referensi batu untuk pohon <i>Batang Garing</i>.</li> </ul>	 <p>Batu menhir di Tana Toraja</p> 
5.	Stonehenge	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Monumen prahistorik</li> <li>- Berada di Inggris</li> <li>- Dibangun sekitar 5000 tahun yang lalu.</li> <li>- Batu disusun untuk kepentingan astronomi</li> <li>- Sebagai referensi batu yang mengelilingi pohon <i>Batang Garing</i>.</li> </ul>	 <p>Stonehenge</p>

### 3.3.3. Acuan Budaya

Tabel 3.3. Acuan Budaya

No.	Nama	Deskripsi singkat	Visual
1.	Ragam Hias Desa Bukit Rawi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salah satu Desa Dayak Ngaju yang terletak di Desa Bukit Rawi, Kecamatan Kahayan Tengah, Kabupaten Pulang Pisau, Kalimantan Tengah.</li> <li>- Penulis menjadikan ragam hias yang ada di Desa Bukit Rawi ini sebagai referensi patung-patung dan sandung yang akan ada dalam film animasi <i>Batang Garing</i>.</li> </ul>	 <p style="text-align: center;"><i>Sandung</i></p>  <p style="text-align: center;"><i>Sandung dan sapundu lainnya</i></p>
2.	Ragam Hias Bentang Tumbang Gagu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Merupakan salah satu Bentang yang masih tersisa di kawasan Kalimantan Tengah, tepatnya di pinggir Sungai Kalang.</li> <li>- Didirikan oleh Singa Jaya Antang dan keluarganya pada tahun 1870-1879.</li> <li>- Merupakan tempat dilaksanakannya perjanjian Tumbang Anoi yang merupakan peristiwa bersejarah bagi suku Dayak.</li> <li>- <i>Sapundu</i> yang berada di Bentang ini terlihat sudah sangat tua, oleh karena itu penulis menjadikannya sebagai referensi untuk membuat patung-patung yang terlihat lebih tua ketimbang yang yang lainnya.</li> </ul>	 <p style="text-align: center;"><i>Sapundu</i></p>  <p style="text-align: center;"><i>Sapundu lainnya</i></p>
3.	<i>Solep</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Solep</i> merupakan sebuah tabung yang terbuat dari bambu tebal, <i>humbang betong</i>.</li> <li>- Digunakan untuk acara ritual oleh seorang <i>Damang</i>, yang kemudian diturunkan untuk anak dan cucunya.</li> <li>- Gambar yang ada didalam <i>solep</i> tersebut merupakan gambaran mengenai agama Kaharingan, yang dimana mereka</li> </ul>	 <p style="text-align: center;"><i>Solep yang ada pada bambu</i></p>

		<p>mempercayai bahwa dunia terbagi menjadi tiga, yaitu dunia atas, dunia manusia dan dunia bawah.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penulis menjadikan objek tersebut sebagai referensi gambar khas suku Dayak Ngaju yang nanti akan digunakan untuk diterapkan dalam <i>environment</i>.</li> </ul>	 <p>Gambar dari <i>Solep</i> tersebut</p>
--	--	---	---

### 3.4. Eksplorasi

#### 3.4.1. Peta Pulau Borneo

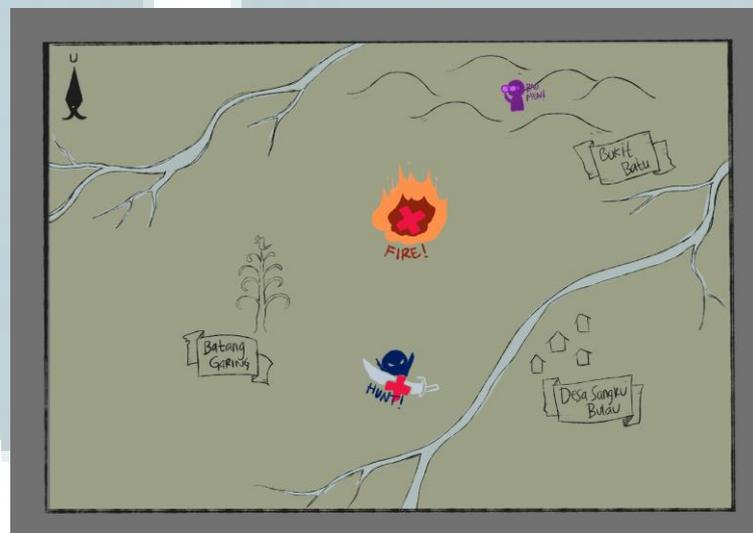
Pulau Borneo merupakan sebuah wilayah yang menjadi area kejadian dalam film animasi “*Batang Garing*”. Dalam pulau tersebut ada tiga lokasi yang menjadi fokus utama, yaitu hutan *Batang Garing*, tempat pohon kehidupan berada, desa Dayak Ngaju, tempat tinggal tokoh utama dan Bukit Batu. Penulis mengambil referensi dari peta hutan Sebangau yang di mana dia merupakan hutan rawa gambut yang masih ada di Kalimantan Tengah.



Gambar 3.2. Peta hutan Sebangau

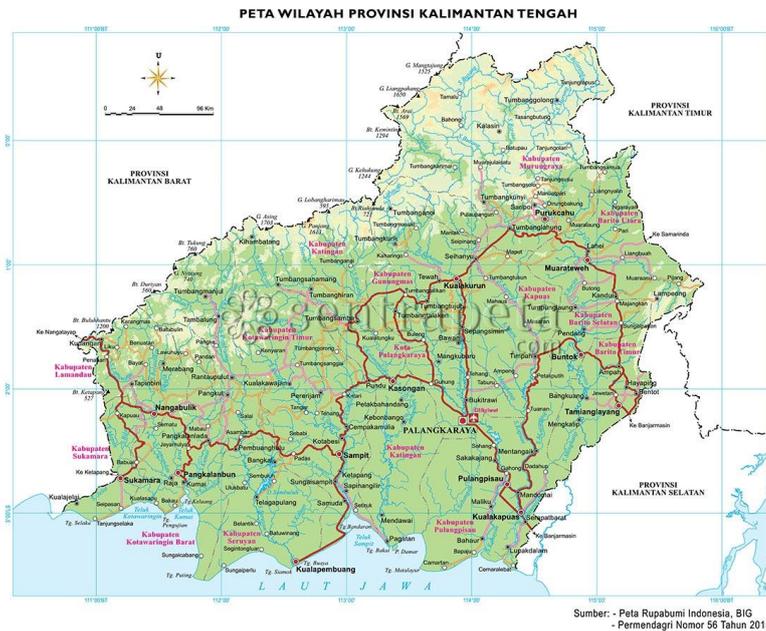
([https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/ce/Sabangau\\_River.jpg/300px-Sabangau\\_River.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/ce/Sabangau_River.jpg/300px-Sabangau_River.jpg), n.d.)

Dari gambar peta tersebut, terlihat hutan rawa gambut di kelilingi oleh sungai-sungai. Oleh karena itu penulis mencoba membuat sketsa awal dimana hutan *Batang Garing* yang dibuat dikelilingi oleh sungai-sungai. Penulis juga menggambarkan beberapa tempat spesifik dimana lokasi kejadian penting dalam setiap *act* dalam film akan terjadi. Berikut merupakan sketsa awal dari peta pulau Borneo.



Gambar 3.3. Sketsa awal peta hutan *Batang Garing*  
(Dokumentasi Pribadi)

*Batang Garing* berada di tengah-tengah hutan di kelilingi oleh sungai. Desa Sangku Bulau yang kemudia penulis ganti menjadi Desa Dayak Ngaju merupakan tepat Karuhei tinggal. Bukit Batu merupakan dataran tinggi dimana penjahat memperhatikan dari kejauhan dalam film. Dari sketsa awal tersebut kemudian penulis membuatnya menjadi sebuah pulau kecil agar lebih terlihat menarik. Penulis juga mengambil referensi dari peta Kalimantan Tengah sebagai referensi karena orang Dayak Ngaju banyak yang bertempat tinggal disana. Berikut adalah sketsa kedua pulau Borneo.



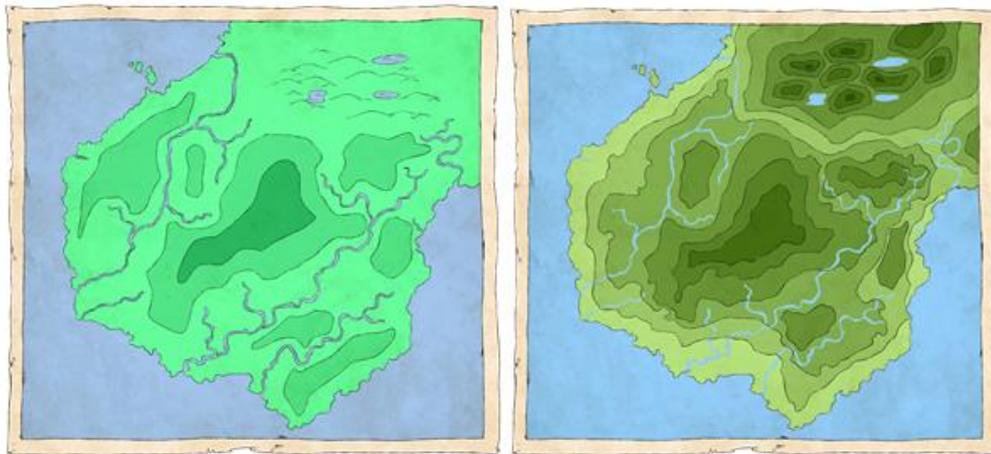
Gambar 3.4. Gambar peta wilayah Kalimantan Tengah 2015

(<http://sentrapeta.com/wp-content/uploads/2016/10/peta-atlas-provinsi-kalimantan-tengah-sentrapeta.jpg>, 2016)



Gambar 3.5. Sketsa akhir peta Pulau Borneo  
(Dokumentasi Pribadi)

Dalam konsep cerita terdapat dua tipe hutan, yaitu hutan sakral dan hutan biasa. Sebelum menentukan pembagian dua daerah hutan tersebut, penulis membuat beberapa detail peta berdasarkan tipe-tipe hutan serta topografi ketinggian hutan untuk mempermudah membagi tinggi vegetasi pohon dan ketinggian tanah yang ada disana.



Gambar 3.6. Peta Vegetasi (kiri), topografi Hutan Borneo (kanan)  
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah dibuat peta vegetasi dan topografi, penulis menjadikan kedua peta tersebut sebagai bahan pertimbangan untuk membagi hutan sakral dengan hutan biasa. Jika dilihat dari peta sketsa akhir, pohon *Batang Garing* berada pada bagian tengah dan permukaan paling tinggi di hutan. Dalam konsep animasi ini, hutan sakral merupakan hutan yang melindungi pohon *Batang Garing*, oleh sebab itu penulis membatasi hutan sakral tidak jauh dari pohon *Batang Garing*. Berikut merupakan gambar pembagian hutan. Dalam lingkaran putih merupakan hutan sakral yang melindungi pohon *Batang Garing*, sedangkan diluarnya merupakan hutan biasa.



Gambar 3.7. Pemisahan hutan sakral dan hutan biasa  
(Dokumentasi Pribadi)

#### 3.4.2. Hutan *Batang Garing*

Hutan *Batang Garing* merupakan sebuah hutan rawa yang dimana di pedalamannya terdapat pohon kehidupan yang bernama *Batang Garing*. Hutan ini mengambil referensi hutan fantasi dan unsur ragam hias budaya Dayak Ngaju. Hutan ini menjadi penting karena menjadi lokasi utama dimana Karuhei dan Ayahnya berinteraksi, baik saat berburu siluman, dan saat berusaha untuk memadamkan hutan *Batang Garing*, selain itu hutan ini juga menjadi tempat dimana Karuhei melihat pelaku yang membakar hutan tersebut.

Penulis membagi hutan *Batang Garing* menjadi dua bagian hutan, yang pertama hutan sakral dan hutan biasa. Perbedaannya adalah, hutan sakral memiliki unsur-unsur ragam hias Dayak seperti ukiran pada batang pohon dan coretan dengan ragam hias Dayak Ngaju agar terlihat lebih mistis dan menunjukkan bahwa itu merupakan tempat spiritual yang tidak boleh diganggu. Sedangkan

hutan biasa, seperti hutan pada umumnya, namun penulis menambahkan beberapa tumbuhan yang unik agar tidak terkesan biasa saja.

Sebelum memulai eksplorasi, penulis menentukan ciri khas vegetasi tumbuhan yang akan diterapkan dalam film. Jika kita mengobservasi ragam hias Dayak Ngaju, ragam hias mereka identik dengan garis-garis tajam, garis spiral, dan lingkaran-lingkaran. Oleh karena itu penulis berusaha membuat konsep hutan dengan mempertahankan ciri khas tersebut. Selanjutnya, penulis mencari beberapa vegetasi yang sering ditemukan pada hutan rawa gambut, mulai dari tumbuhan endemik sampai tumbuhan yang unik. Berikut merupakan daftar vegetasi hutan *Batang Garing* yang penulis pilih.

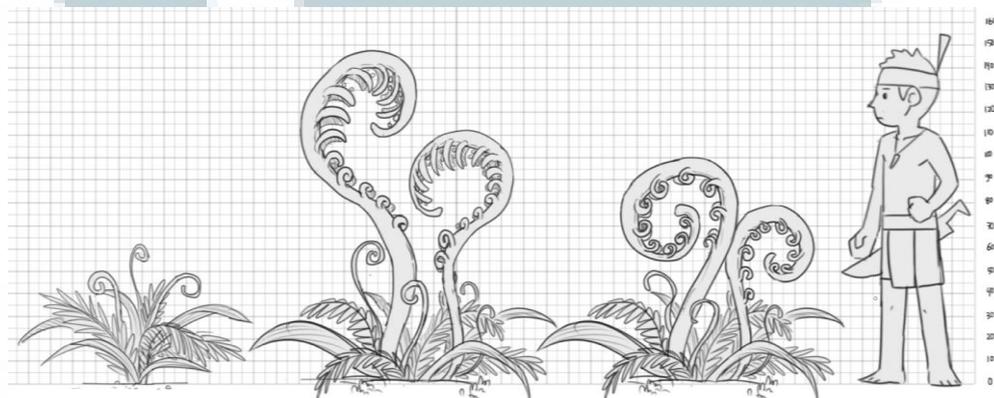
Tabel 3.4. Daftar vegetasi hutan Batang Garing

No.	Nama Tumbuhan	Referensi Visual
1.	<i>Rafflesia Arnoldi</i> (Bunga Bangkai)	
2.	<i>Dischidia Rafflesiana</i> (Kantung Semut)	
3.	Tanaman Pakis/ <i>Cycas</i>	

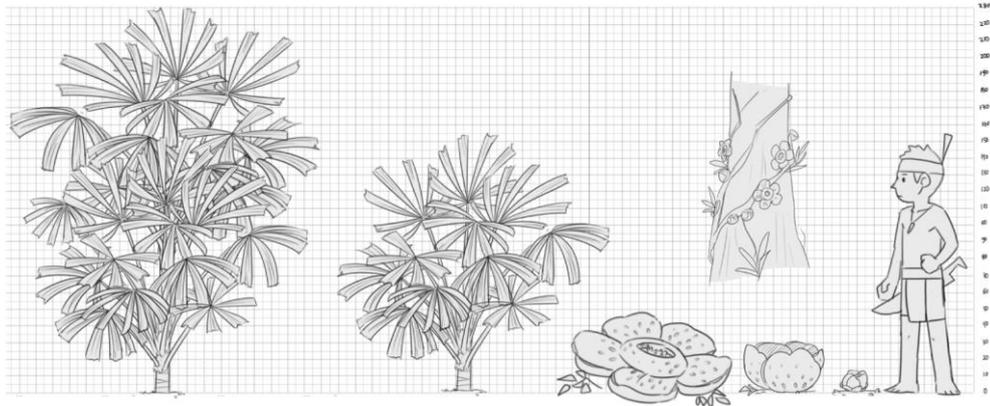
4.	<i>Licuala paludosa</i> (palas)	
5.	Tanaman Palem	
6.	<i>Poikilospermum</i> <i>Suaveolens</i> (Ara Hantu)	
7.	<i>Shorea Pauciflora</i> (Pohon Meranti) dari famili <i>Dipterocarpaceae Sp.</i>	
8.	<i>Mycena chlorophos</i> (Jamur bercahaya)	

9.	Paku tanduk rusa ( <i>Platycterium ridleyii</i> )	
10.	Tanaman Anggrek ( <i>Dendrobium dianae</i> )	

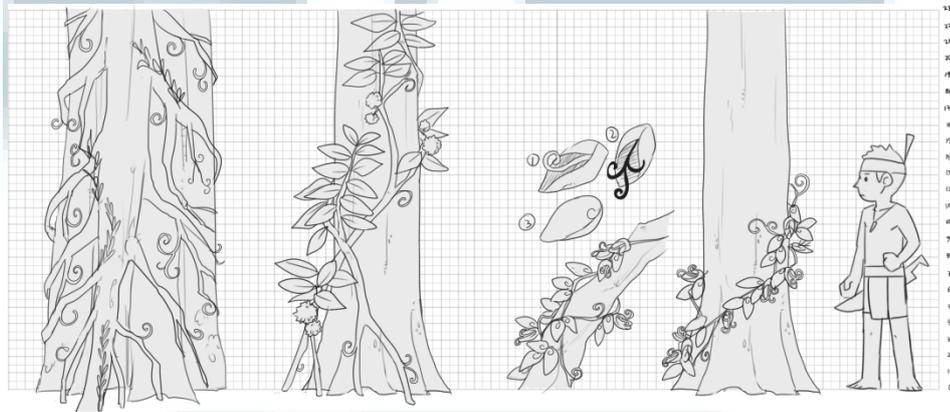
Dari tabel referensi tersebut penulis mencoba membuat beberapa sketsa awal vegetasi hutan menyesuaikan dengan unsur budaya Dayak Ngaju dalam film.



Gambar 3.8. Sketsa awal eksplorasi tumbuhan pakis  
(Dokumentasi Pribadi)



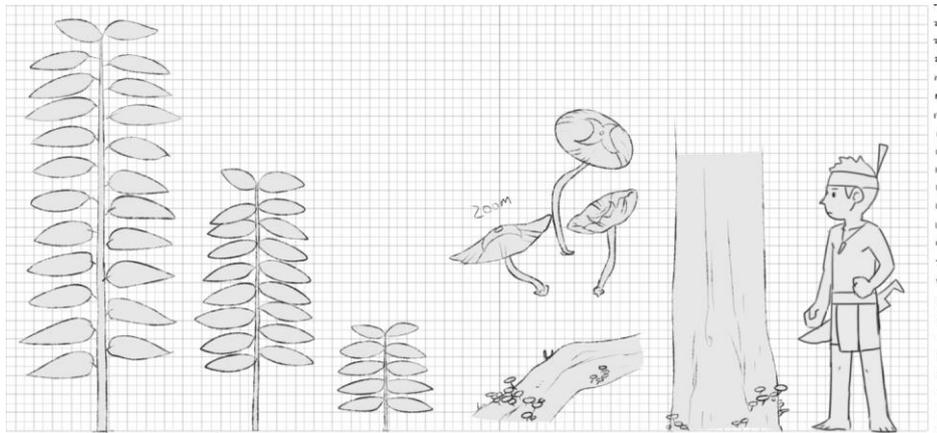
Gambar 3.9. Sketsa eksplorasi awal tumbuhan palas (kiri) dan bunga rafflesia (kanan)  
(Dokumentasi Pribadi)



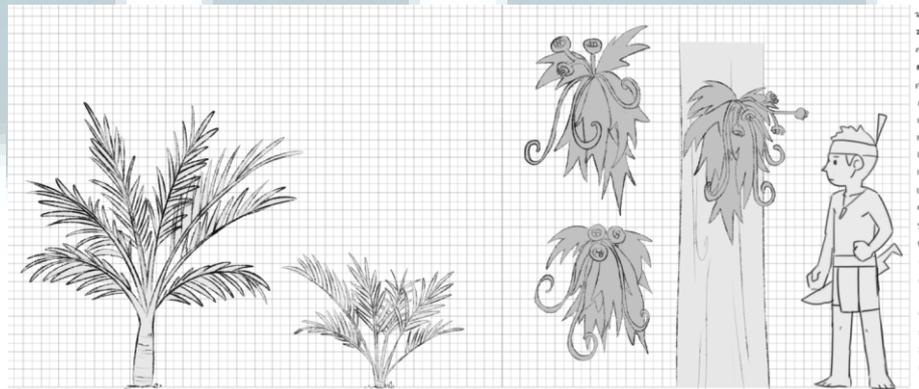
Gambar 3.10. Sketsa eksplorasi awal vegetasi pohon ara (kiri) dan kantung semar (kanan)  
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.11. Sketsa eksplorasi pohon meranti  
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.12. Sketsa eksplorasi anak pohon meranti (kiri) dan jamur bercahaya (kanan)  
(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.13. Sketsa eksplorasi tumbuhan palem (kiri) dan tumbuhan anggrek (kanan)  
(Dokumentasi Pribadi)

Dalam pembuatan vegetasi tersebut penulis menggunakan beberapa referensi hutan dalam film *Avatar* dimana vegetasi yang ada di dalam hutan Pandora memiliki pohon yang besar serta tumbuhan berukuran raksasa sampai ukuran kecil. Pembuatan tumbuhan tersebut mengambil referensi dari dunia nyata, namun dibuat ulang dengan menambahkan unsur imajinasi, menggabungkan beberapa unsur tanaman dan menyesuaikan kondisi lingkungan pada planet Pandora. Dalam hutan tersebut tampak semak belukar yang unik dan subur. Oleh

karena itu penulis mencoba membuat beberapa tanaman yang awalnya kecil, kemudian membuatnya menjadi raksasa.



Gambar 3.14. Hutan Pandora

(*Avatar*, 2009)

Penulis menggunakan referensi dari *Child of Light*, yang merupakan permainan bertema fantasi. Namun, dalam beberapa hutan, penulis melihat bahwa hutan fantasi tidak selalu identik dengan tumbuhan yang unik dan aneh, namun juga bisa dengan menambahkan beberapa unsur seperti bola cahaya yang ada dalam hutan di salah satu level pada permainan ini.



Gambar 3.15. Pohon bola cahaya

(*Child of Light*, 2013)

Dalam konsep cerita, penulis membuat hutan sakral yang ada di sekitar pohon *Batang Garing*. Jika menerapkan referensi seperti dalam permainan *Child*

*of Light*, dalam hutan sakral dapat menambahkan vegetasi dengan unsur budaya berupa ragam hias dan seni rupa budaya Dayak Ngaju. Untuk referensi ragam hias Dayak Ngaju, penulis hanya mengambil beberapa ragam hias yang bisa diterapkan, salah satunya yaitu *Jata*, *Kalalwit*, *Tanduk Muang*, *Karekot Bajei*, *Lamantek*, *Kambe Rawit*, dan *Rajah Cacak*.



Gambar 3.16. Sketsa ukiran pada pohon  
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis membuat ukiran pohon berdasarkan referensi yang didapat dari ragam hias *Kambe Rawit* yang mempunyai ciri menampakkan tampak wajah dari mata, hidung, alis, mulut, hingga sebagian badan. Kemudian ukiran tersebut diterapkan pada pohon seperti pada ukiran *sapundu*.

Selanjutnya penulis membuat beberapa contoh penerapan gambar ragam hias yang ada pada hutan. Namun untuk penggunaan ragam hias penulis mengambil beberapa ragam hias yang akan sering digunakan, seperti ragam hias *Jata*, *Kalalwit*, *Tanduk Muang*, *Karekot Bajei*, *Lamantek*, dan *Rajah Cacak*. Ragam hias ini akan menyala pada malam hari untuk memberi kesan fantasi.



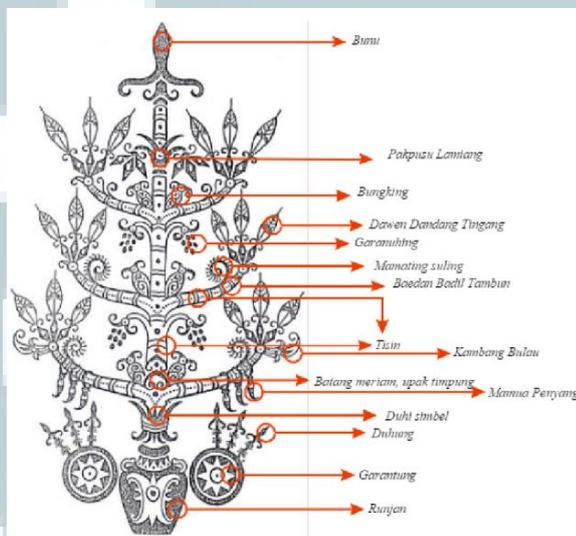
Gambar 3.17. Penerapan ragam hias pada pohon sakral  
(Dokumentasi Pribadi)

Proses penerapan vegetasi pada film animasi dimulai dari *storyboard* yang dibuat oleh rekan tim, kemudian dibuatlah sketsa dan *lineart* untuk melihat *layout* animasi. Setelah sudah disetujui oleh tim kemudian penulis memberikan warna sementara atau warna hitam putih untuk mengetahui kedalaman hutan lalu diberikan kepada rekan tim untuk diwarnai sesuai dengan suasana. Selanjutnya dikembalikan lagi kepada penulis untuk dibuat detail dan dirapikan untuk finalisasi dan digabungkan bersama animasi karakter.

### **3.4.3. Pohon *Batang Garing***

Pohon *Batang Garing* merupakan pohon kehidupan yang diambil dari legenda suku Dayak Ngaju. Dalam cerita ini diceritakan bahwa pohon ini merupakan tempat tinggal burung enggang/tinggang yang merupakan jelmaan dari Bapak Angkasa. Pohon ini juga merupakan tempat yang sangat sakral bagi masyarakat Dayak Ngaju karena merupakan tempat dimana semua energi kehidupan berasal dari pohon tersebut, sehingga jika pohon tersebut terancam, maka kehidupan hutan pun akan ikut terancam.

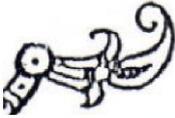
Penulis menggunakan pohon *Batang Garing* menurut Darma (2003) sebagai referensi utama dalam pembuatan pohon dalam animasi. Dalam bukunya, beliau menjelaskan secara detail objek apa saja yang menempel pada pohon *Batang Garing*, sehingga menjadi pertimbangan penulis karena memang sifat pohon *Batang Garing* dalam animasi sangatlah sakral, maka ada baiknya jika mengandung nilai-nilai sesuai dengan aslinya.



Gambar 3.18. Ragam hias *Batang Garing*  
(Kumpulan batik printing khas dayak kalteng, 1997)

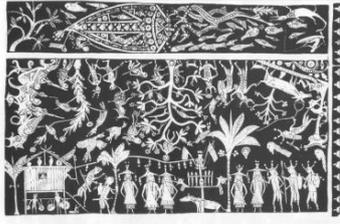
Tabel 3.5. Daftar nama objek yang ada pada pohon *Batang Garing* dan maknanya

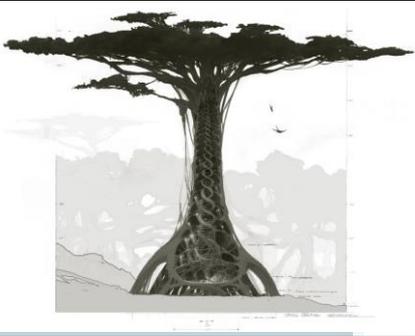
No.	Nama Ragam hias	Gambar	Bentukan yang di Rujuk	Makna
1.	<i>Bunu</i>		Mata Tombak bunu	Pengabdian diri pada Tuhan
2.	<i>Rujan</i>		Tempayan	Kekayaan dan Kemakmuran
3.	<i>Musu lamiang</i>		Menyang pinang dengan manik-manik kaca	Semangat hidup untuk terus berkembang

4.	<i>Kambang bulau</i>		Bunga emas, kelopak terbuka	Menjadi teladan dan contoh yang baik
5.	<i>Dandang Tingang</i>		Bulu ekor enggang	Mengendalikan diri, menjaga dan memelihara alam
6.	<i>Bungking</i>		Batang pohon yang membesar seperti tumor	Bekal hidup
7.	<i>Garanuhing</i>		Benda berbentuk bulat yang menimbulkan bunyi gemerincing	Berucap yang baik
8.	<i>Suling ringung tingang</i>		Ranting pohon seperti suling	Sifat gotong royong dan keharmonisan
9.	<i>Badil Tambun</i>		Laras senjata	Selalu ingat pada Tuhan dan tidak lupa dengan tanah kelahirannya
10.	<i>Tampung Penyang</i>		Buah berbentuk penyang	Hidup dengna melakukan perbuatan baik
11.	<i>Batang meriam</i>		Berbentuk seperti batang pohon dan lurus mengarah ke atas. Pada bagian ujung atas diameter mengecil	Melindungi alam dengan akal dan budi
12.	<i>Upak timpung</i>	-	Kulit kayu dari kain. Hanya digambarkan secara verbal.	Keragaman suku bangsa yang berbeda-beda
13.	<i>Tisin</i>		Cin-cin	Memberikan pedoman hidup bagi manusia lain

14.	<i>Duhi simbol</i>		Duri dan lumut	Sifat ulet dan pandai
15.	<i>Duhung</i>		Mata tombak	Persatuan dan kesatuan serta kekuatan dan kekokohan
16.	<i>Gaarantung</i>		Gong	Memberikan contoh teladan hidup yang baik.

Tabel 3.6. Daftar referensi pohon Kehidupan

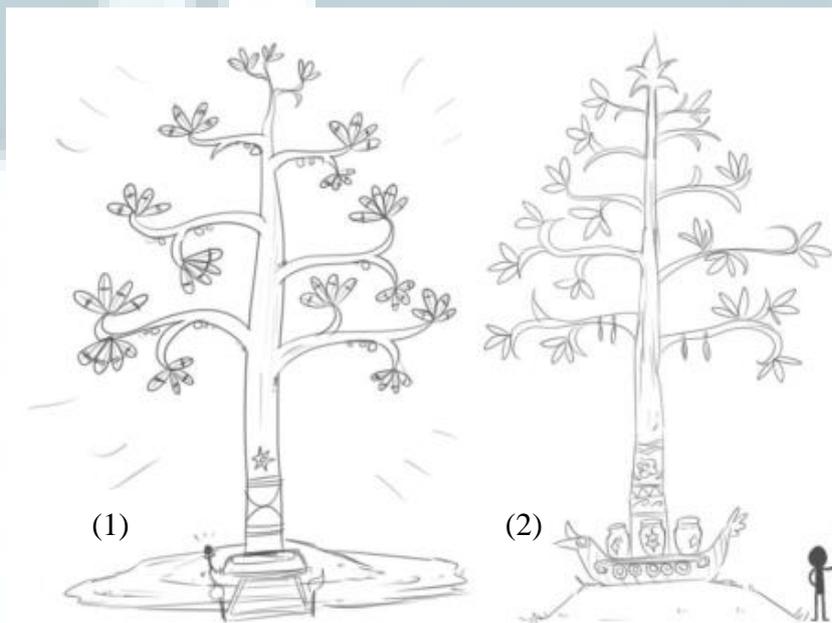
No.	Nama	Referensi Visual
1.	Gambar pada Tabung Bambu/ <i>Solep</i>	 <small>Plate X. Images on the bamboo tube representing Naga Dayak religious iconography, after having been turned round. Section A. II on view.</small>
2.	Batu-batu yang terletak di Bukit Batu dan Bukit Tangkiling	
3.	<i>Pasah karamat</i> yang terletak di Bukit Batu dan Bukit Tangkiling	
6.	<i>Bunu</i> / Tombak	
5.	<i>Garuhing</i>	

5.	<i>Mayang Pinang</i>	
6.	<i>Spirit Tree</i>	
7.	<i>Hometree</i>	
8.	<i>Istana La Muerte</i>	
9.	Desain Museum pada film animasi <i>Book of Life</i>	

		
10.	Pohon Oak pada film animasi <i>Secret of Kells</i>	
11.	<i>Penyang/ Jimat</i>	
13.	Gambaran pohon <i>Batang Garing</i> yang lain	

14.	Stonehenge	
15.	Batu Menhir Toraja	

Pada tahap awal eksplorasi, penulis membuat beberapa sketsa pohon *Batang Garing* dengan ukuran yang tidak terlalu besar dan sederhana mengikuti sesuai dengan referensi *Batang Garing* awal.



Gambar 3.19. Sketsa awal bentuk pohon *Batang Garing*  
(Dokumentasi Pribadi)

Gambar 3.19 (1) menggambarkan pohon *Batang Garing* dengan daun bulu burung Enggang, di pohon tersebut terdapat ukiran-ukiran, dan ada pula batu sebagai simbolisasi dunia bawah. Pohon di kelilingi oleh kolam dengan air suci dengan jembatan sebagai gambaran penghubung antara dunia atas dengan

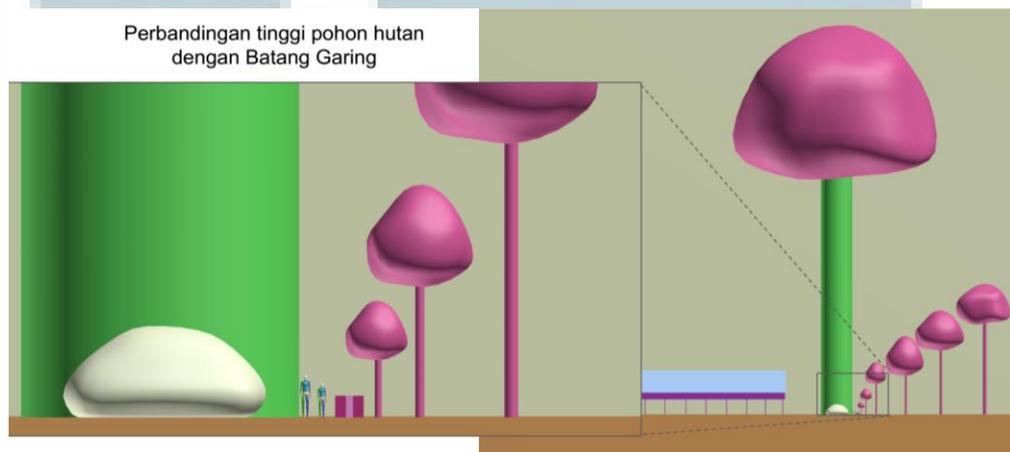
manusia. Sedangkan gambar 3.19 (2) menggambarkan pohon dengan daun biasa yang jarang. Dibawah pohon terdapat perahu yang disebutkan dalam legenda penciptaan dunia Dayak Ngaju sebagai kapal yang di naiki oleh *Kahungkup Bungking Garing*. Diatasnya terdapat guci/belanga, karena menurut Dayak Ngaju belanga merupakan benda sakral yang digunakan dalam ritual-ritual, dan dalam ceritanya, pohon *Batang Garing* tumbuh didalam belanga tersebut.

Setelah beberapa pertimbangan kemudian penulis membuat sketsa dasar lainnya, namun kali ini dengan menambahkan *Pasah Karamat*, rumah kecil tempat sesajen yang diletakkan pada tempat keramat sebagai persembahan bagi masyarakat Dayak untuk roh yang bersemayam pada tempat tersebut. Selain itu penulis juga menambahkan unsur gambar ukiran pada batu dan pohon yang menceritakan mengenai budaya Dayak Ngaju. Penulis mencoba membuat batu menjadi seperti pot pengganti belanga untuk pohon *Batang Garing*.



Gambar 3.20. Sketsa kedua bentuk pohon *Batang Garing*  
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah prasidang satu, penulis mendapat masukan bahwa perbandingan pohon *Batang Garing* dengan Karuhei tidak mengesankan bahwa pohon tersebut merupakan pohon kehidupan yang mempunyai peran penting dalam hutan *Batang Garing*. Sehingga ada baiknya untuk membuat pohon tersebut menjadi lebih besar dan raksasa, serta berumur. Agar terlihat bahwa pohon tersebut merupakan pohon kehidupan yang sudah ada sebelum kehidupan dalam pulau tersebut terbentuk. Penulis membuat perbandingan tinggi pohon menggunakan media tiga dimensi terlebih dahulu untuk memudahkan penulis saat memperkirakan seberapa besar ukurannya.



Gambar 3.21. Perbandingan tiga dimensi tinggi pohon dengan manusia  
(Dokumentasi Pribadi)

Dalam gambar diatas perbandingan pohon dimulai dari ketinggian 5 meter, 10 meter, 20 meter, 30 meter, 40 meter, dan yang paling tinggi 50 meter. Penulis membuat perbandingan tinggi pohon *Batang Garing* 150 meter yang merupakan tinggi dua kali lipat dari pohon tertinggi di hutan tersebut. Kemudian penulis juga memasukkan perbandingan tinggi Karuhei, 148 centimeter dan Mantikei sang ayah, 180 centimeter.

Penulis juga membandingkannya dengan desain pohon *Batang Garing* lainnya. Hal ini untuk melihat, unsur apa yang identik dengan *Batang Garing*, agar dapat membuat desain yang dengan mudah di kenali oleh orang lain. Berikut adalah desain lain dari pohon *Batang Garing* yang penulis temukan.



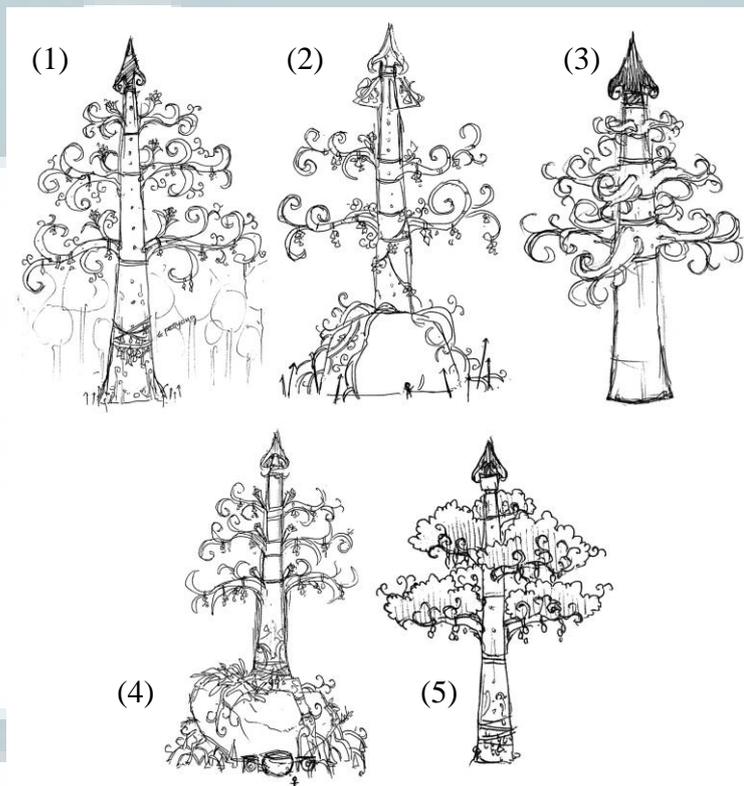
Gambar 3.22. Ragam Hias pohon *Batang Garing* yang lain  
([http://budaya-indonesia.org/f/9148/quicchote\\_iO\\_32126BF6-B642-4AC2-8C2E-C1034C60D925cdv\\_photo\\_002\\_20141026\\_071837\\_572.jpg](http://budaya-indonesia.org/f/9148/quicchote_iO_32126BF6-B642-4AC2-8C2E-C1034C60D925cdv_photo_002_20141026_071837_572.jpg), 2014 (1),  
[https://ecs7.tokopedia.net/img/cache/300/product-1/2015/11/21/5257539/5257539\\_48846b7a-449d-47e2-be5f-15d945ac36ca.jpg](https://ecs7.tokopedia.net/img/cache/300/product-1/2015/11/21/5257539/5257539_48846b7a-449d-47e2-be5f-15d945ac36ca.jpg), 2015 (2), [https://ecs7.tokopedia.net/img/cache/300/product-1/2015/11/21/5257539/5257539\\_561fe59f-f49b-4c89-969a-ed8b78c04b3b.jpg](https://ecs7.tokopedia.net/img/cache/300/product-1/2015/11/21/5257539/5257539_561fe59f-f49b-4c89-969a-ed8b78c04b3b.jpg), 2015 (3), &  
[https://2.bp.blogspot.com/-gq5CJul\\_z6M/VscsdL8KiiI/AAAAAAAAATk/cO7-I0wQ240/s1600/batang%2Bgaring.jpg](https://2.bp.blogspot.com/-gq5CJul_z6M/VscsdL8KiiI/AAAAAAAAATk/cO7-I0wQ240/s1600/batang%2Bgaring.jpg), 2016 (2))

Dari desain pohon *Batang Garing* diatas, penulis mengidentifikasi objek atau ciri khas yang sering digunakan. Salah satunya adalah penggunaan belanga, bentuk tiang pohon yang tegak lurus yang diujungnya berbentuk seperti tombak, memiliki tiga pasang ranting pohon yang ujungnya melingkar, terdapat dua pasang gong dan terakhir memiliki daun yang merupakan bulu burung enggang. Berikut adalah beberapa sketsa awal dari desain pohon *Batang Garing*.

Selain mengambil referensi dari beberapa desain pohon *Batang Garing* lainnya, penulis juga mengambil referensi dari beberapa animasi yang juga

memiliki objek yang menyerupai pohon *Batang Garing*, seperti Pohon Oak pada animasi *Secret of Kells* dan Istana La Muerte dan lukisan dinding pada animasi *Book of Life*. Kedua referensi tersebut sama-sama memiliki kesamaan, yaitu berbentuk pohon dengan ranting spiral dan dominan berbentuk tumpul/lingkaran.

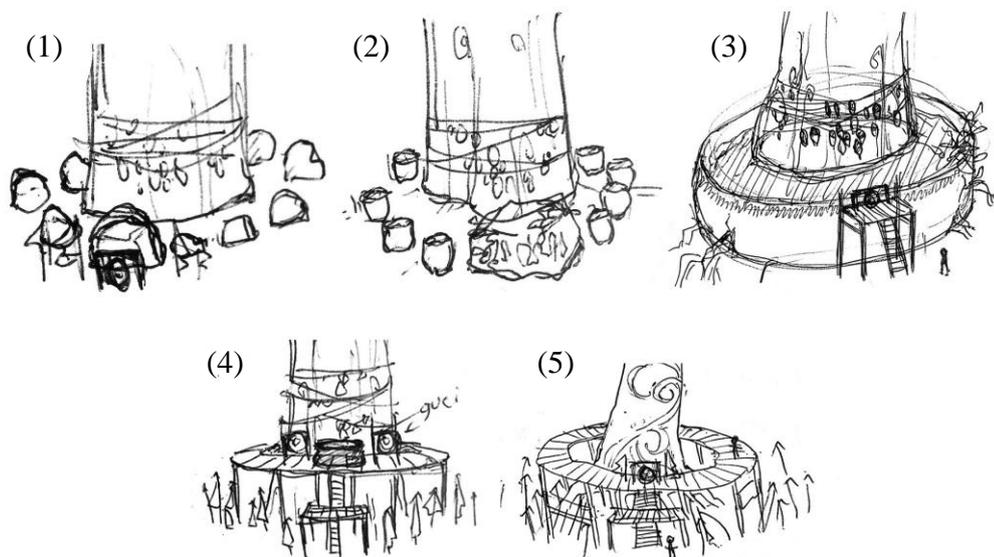
Dari perbandingan dan referensi yang sebelumnya dibahas, penulis membuat sketsa eksplorasi *Batang Garing* lainnya. Berikut gambar eksplorasi pohon *Batang Garing* yang lain. Penulis mencoba membuat desain pohon *Batang Garing* berdasarkan deskripsi oleh Darma (2003) dan ditambah referensi dari desain istana La Muerte dari animasi *Book of Life* dan desain pohon Oak dari animasi *Secret of Kells*.



Gambar 3.23. Sketsa Pohon *Batang Garing*  
(Dokumentasi Pribadi)

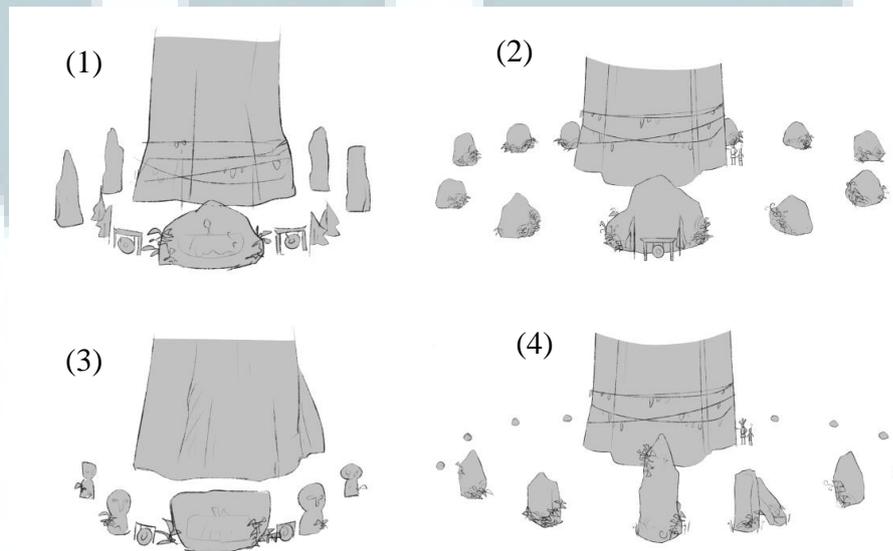
Dari eksplorasi diatas, penulis memilih desain gambar 3.23 (1) karena memiliki desain sederhana dan dinamis dibandingkan desain yang lain. Selain itu dalam segi bentuk, desain tersebut mendekati desain asli pohon *Batang Garing* berdasarkan deskripsi dari Darma (2003). Dari pertimbangan tersebut penulis berharap agar orang lain yang mengetahui *Batang Garing* dapat mengenalinya dengan mudah.

Selain pohon *Batang Garing*, penulis membuat eksplorasi desain hiasan disekitar pohon *Batang Garing* agar terlihat berbeda. Penulis mencoba menambahkan susunan batu yang terinspirasi dari *Stonehenge*, guci yang merupakan salah satu unsur *Batang Garing* yang dideskripsikan oleh Darma (2003), dan serta bangunan jembatan yang melingkari pohon *Batang Garing* sebagai tempat manusia melakukan ritual.



Gambar 3.24. Sketsa variasi hiasan disekitar pohon *Batang Garing*  
(Dokumentasi Pribadi)

Dari eksplorasi diatas, penulis memilih desain gambar 3.24 (1) yang merupakan susunan batu yang mengelilingi pohon *Batang Garing*. Terinspirasi dari susunan batu *Stonehenge* yang membentuk lingkaran. Konsep penulis menjadikan batu-batu tersebut sebagai batu untuk ritual-ritual dan sebagai monumen untuk menggambarkan sejarah, penghormatan, dan penjaga pohon *Batang Garing*. Batu besar yang berada di tengah juga berfungsi dalam cerita animasi sebagai tempat burung Enggang hinggap saat adegan pertemuannya dengan Karuhei. Selanjutnya penulis melakukan eksplorasi pilihan penempatan batu-batu.



Gambar 3.25. Sketsa variasi kedua hiasan disekitar pohon *Batang Garing*

(Dokumentasi Pribadi)

Pada desain gambar 3.25 (1), penulis mencoba membuat eksplorasi batu-batu yang ada dengan mencoba bentuk-bentuk batu dan penempatan yang bervariasi. Desain gambar 3.25 (1) mengambil referensi dari susunan batu menhir yang berasal dari Tana Toraja dengan dua gong yang merupakan unsur *Batang Garing* dan bendera berwarna kuning yang mengartikan bahwa tempat tersebut merupakan tempat sakral. Desain gambar 3.25 (2) juga mengambil referensi dari

susunan batu menhir namun bentuk batu yang berbeda-beda. Desain gambar 3.25 (3) mengambil referensi batu benbentuk manusia yang ada pada Tana Toraja dengan satu batu benbentuk seperti perahu. Desain gambar 3.25 (4) juga mengambil referensi dari *Stonehenge*, namun hanya ada lima batu utama dan yang lainnya hanya batu kecil biasa yang diletakkan melingkari pohon.

Dari eksplorasi tersebut, penulis memilih desain gambar 3.25 (1) dengan batu sakral di tengah, beberapa batu menhir yang berdiri seperti tiang, dua buah gong dan beberapa tombak dengan bendera kuning. Batu sakral yang ada pada pohon *Batang Garing* agar menggambarkan mengenai legenda suku Dayak Ngaju. Terdapat ukiran-ukiran yang menjadi representasi suatu objek penting atau peristiwa penting dalam suku Dayak Ngaju yang menjadi cikal bakal asalnya pohon *Batang Garing* diciptakan.

Kemudian ada juga gambar yang diukir pada batu dan di lukis pohon *Batang Garing*. Konsep ini dimaksudkan sebagai simbol bahwa manusia menuliskan sejarah sejak dahulu kala. Gambar ini menjadi semacam artefak yang menunjukkan bahwa pohon *Batang Garing* dan Suku Dayak Ngaju mempunyai sejarah yang sudah berlalu lama. Gambar berupa beberapa legenda mengenai adanya pohon *Batang Garing*, dan perjalanan atau peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam suku Dayak Ngaju.



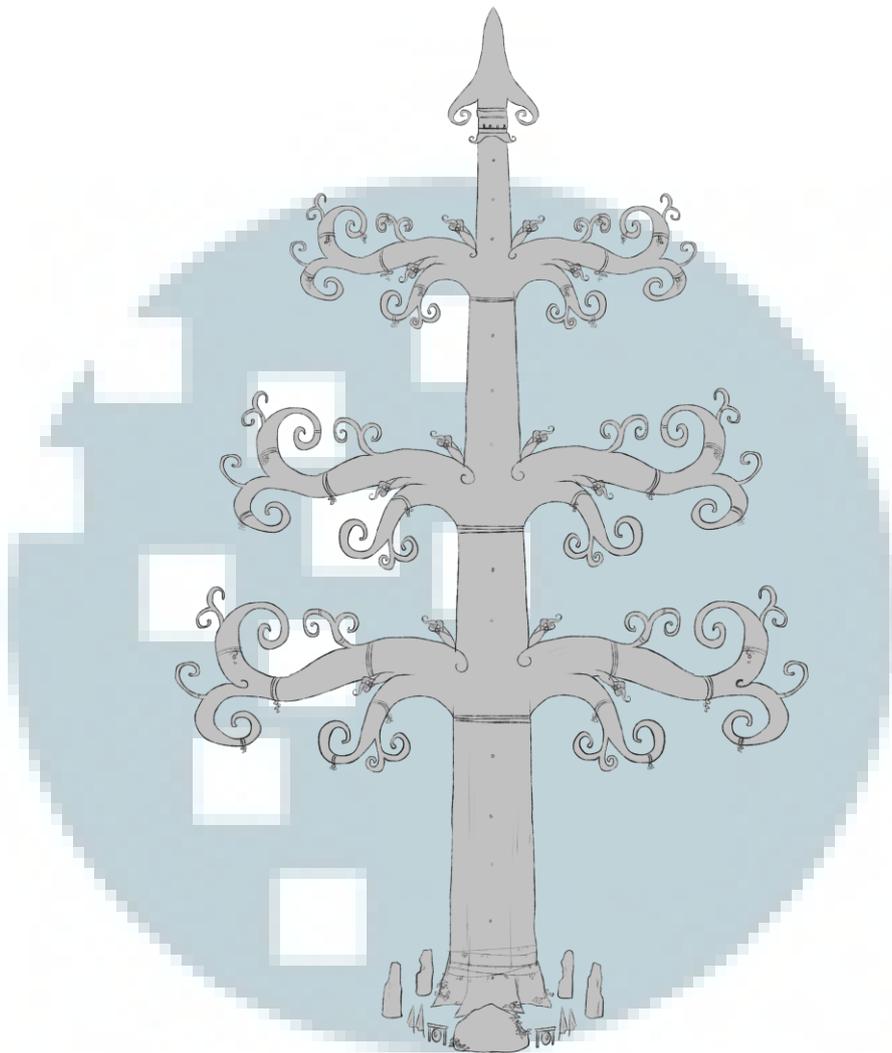
Gambar 3.26. Sketsa ragam hias pada batu

(Dokumentasi Pribadi)

Mengambil referensi dari *Horizon Zero Dawn* dan ilustrasi dari *solep* yang merupakan kerajinan dari bambu suku Dayak Ngaju. Ilustrasi dalam *solep* ini menceritakan mengenai tiga dunia, dari dunia atas, bawah dan manusia. Kemudian ada juga contoh peninggalan dari batu, yang diberi nama *pictograph* yang menggambar sebuah peristiwa/kejadian pada batu sebagai referensi .

Berikut adalah hasil eksplorasi final dari hasil gabungan pohon *Batang Garing* (1) dan batu-batu sakral (1) eksplorasi kedua.

UMMN



Gambar 3.27. Hasil sketsa final pohon *Batang Garing*  
(Dokumentasi pribadi)

Dalam gambar hasil final pohon *Batang Garing* tersebut penulis hanya menggunakan 11 dari 16 unsur yang ada di *Batang Garing*. Salah satunya adalah *Bunu*, *Kambang Bulau*, *Bungking*, *Suling ringung tinggang*, *Tampung penyang*, *Garanuhing*, *Batang meriam*, *Tisin*, *Duhi simbel*, *Duhung*, dan *Gaarantung*.