



### **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

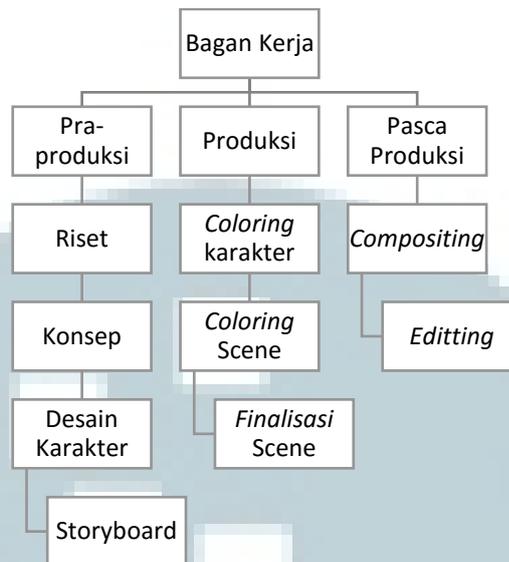
#### 3.1. Gambaran Umum

Halmahera : *Pongana Mo Nyawa* merupakan film animasi yang mengangkat mengenai Suku Togutil dengan genre *adventure*. Film ini bercerita mengenai permasalahan yang dihadapi oleh Suku Togutil yang terancam punah akibat kerusakan hutan oleh aktivitas pertambangan nikel di Halmahera Timur dalam bentuk simbolik berupa metafora dan metonimia. Pembuatan film menggunakan teknik *minimal animation*.

Film ini berlatar di pedalaman hutan Halmahera Timur yang kondisinya kian memburuk seiring dengan tercemarnya aliran sungai. Sebagai suku primitif yang masih bergantung akan hasil hutan, hal ini sangat berdampak buruk terhadap keberlangsungan hidup suku Togutil.

Dalam perancangan karakter untuk film, tahapan kerja yang perlu dilakukan oleh penulis dapat dilihat melalui diagram berikut :

U M N



Gambar 3.1. Bagan Kerja

### 3.2. Sinopsis

Seorang roh penjaga Suku Togutil, Nuhu, menyadari ada yang tidak beres dengan kondisi hutan yang kian memburuk. Jumlah populasi sukunya pun kian berkurang hingga berada pada tahap mengkhawatirkan. Hingga suatu hari, ia merasakan kehadiran makhluk lain yang kerap mengawasi dirinya. Didorong oleh rasa ingin tahu, akhirnya ia mendapati bahwa makhluk tersebut merupakan seorang roh penjaga Suku Moro yang berupa gadis dengan perawakan yang belum pernah ia temui sebelumnya. Seolah tersihir, ia mengikuti roh tersebut, hingga akhirnya perjalanan itu mempertemukan Nuhu dengan penyebab dari kerusakan hutan, yaitu *creature* yang disebut Mala, atau bencana dalam bahasa setempat. Dengan bantuan tak terduga dari semua roh penjaga suku lainnya, mereka berusaha bertempur melawan Mala.

### 3.3. Konsep Karakter

Dalam film Halmahera : *Pongana Mo Nyawa*, terdapat tiga karakter utama yang masing-masing merupakan roh yang merepresentasikan Suku Togutil, Suku Moro, dan perusahaan pertambangan nikel. Sebelum merancang karakter, penulis melakukan penelitian mengenai suku-suku tersebut yang mencakup pakaian, peralatan, kepercayaan, kebudayaan, dan kearifan lokal berdasarkan bahan literatur dan referensi visual. Hal tersebut kemudian diterapkan kedalam rancangan karakter dengan bantuan metafora dan metonimia.

Mengingat konsep karakter bukan manusia biasa, maka desain karakter yang dibuat oleh penulis haruslah imajinatif dan sejalan dengan latar belakang karakter. Oleh karena itu, penulis mengambil referensi karakter *The Forest Spirit* dalam film animasi *Princess Mononoke* dan *Coatl Quetzal* dalam animasi *Journey to Agartha* sebagai referensi perancangan karakter.

#### 1. *The Forest Spirit* dalam animasi *Princess Mononoke*

*Princess Mononoke* bercerita mengenai pertempuran antar sekelompok manusia yang merusak hutan untuk mendapatkan *iron* dengan roh-roh penjaga hutan. Roh tertinggi dikenal dengan *The Forest Spirit*, atau Dewa Kehidupan dan Kematian, yang mengambil rupa seekor rusa pada siang hari dan *creature* raksasa pada malam hari. *The Forest Spirit* memiliki banyak kemampuan, seperti berjalan diatas air, menyembuhkan, hingga membunuh hanya dengan melalui sentuhan. Kemampuan “menghidupkan” dan “mematikan” tersebut

diperlihatkan melalui tumbuhan yang hidup serta bermekaran dibawah kakinya dan langsung layu ketika ia berlalu.



Gambar 3.1. *The Forrest Spirit* dalam *Princess Mononoke*  
(*Princess Mononoke*, 1997)

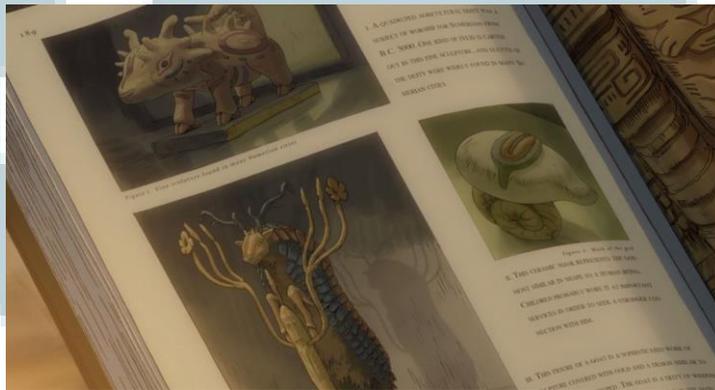


Gambar 3.2. *The Night Walker* dalam film *Princess Mononoke*  
(*Princess Mononoke*, 1997)

## 2. *Coatl Quetzal* dalam animasi *Journey to Agartha*

Dalam animasi *Journey to Agartha*, terdapat sesosok *creature* yang disebut *Coatl Quetzal*. Film ini bercerita mengenai petualangan

menuju *Agartha*, suatu tempat yang dipercaya dapat mengabulkan segala permohonan. *Coatl Quetzal* sendiri merupakan dewa yang menuntun manusia semenjak muda hingga dewasa. Namun seiring dengan berkembangnya kemanusiaan, keberadaan dewa semakin tidak diperlukan sehingga mereka menyadari bahwa tugasnya telah berakhir. Dewa-dewa tersebut kemudian turun ke bawah tanah bersama dengan sekelompok kecil manusia dan menjadi penjaga gerbang menuju *Agartha*. Rupa *Coatl Quetzal* sendiri beragam dan berangkat dari patung dewa di Sumaria sekitar 3000 tahun yang lalu.



Gambar 3.1. Patung Dewa Sumeria  
(*Journey to Agartha*, 2010)



Gambar 3.2. *Coatl Quetzal* sebagai penjaga gerbang  
(*Journey to Agartha*, 2010)

### 3.4. Konsep Properti

Properti dalam film Halmahera : *Pongana Mo Nyawa* mengambil referensi utama dari Suku Togutil dimana ada sebagian yang diambil langsung dan sebagian telah dimodifikasi atau disesuaikan dengan film.

#### 1. Pakaian

Sebagai suku primitif, Suku Togutil pedalaman belum memakai pakaian. Kebanyakan masih bertelanjang dada dan hanya mengenakan kain tradisional untuk menutupi organ vital. Kain tersebut dibuat dari kulit pohon Torkowe yang sudah tua dan berwarna kekuningan. Pembuatan kain itu sendiri memakan waktu kurang lebih satu hari, dimana kulit pohon yang telah dikupas kemudian dipukul-pukul untuk menghaluskan seratnya dan dijemur seharian (Si Bolang : Kisah Anak Suku Tobelo Dalam, 2015). Bagi orang Togutil, pakaian merupakan milik pribadi, dimana tidak diperbolehkan untuk dipinjam atau dipakai orang lain. Pakaian yang terbuat dari kulit pohon tersebut dapat bertahan selama satu tahun.

UMMN



Gambar 3.5. Orang Togutil

(<http://visitmalut.com/tinymcpuk/images/image/Suku%20pedalaman%20Togutil%2C%20Halmahera%20Timur.jpg>)

Dalam film Halmahera : *Pongana Mo Nyawa*, penulis menggunakan kain tersebut untuk karakter Nuhu sebagai representasi Suku Togutil dan sedikit disesuaikan pada Narwastu sebagai representasi Suku Moro. Pemakaian kain tersebut pada Suku Moro didasari karena keduanya sama-sama sebagai suku primitif di wilayah yang berdekatan.

## 2. Pemukiman

Rumah Suku Togutil terbuat dari kayu berupa rumah panggung dengan beratapkan daun rumbia atau daun woka tanpa dinding. Bahan rumah yang terbuat dari kayu diikat dengan rotan atau tali. Struktur fisik rumah orang Togutil sendiri terdiri dari beberapa tipe, yaitu tipe sederhana, sedang, dan lengkap. Hal ini ditandai dari besar tempat hunian, dimana tipe paling sederhana hanya terdiri dari satu bangunan (*o tau ma amoko*) dengan ukuran kurang lebih 1.5 x 2 m. Walau tak bersekat ataupun berdinding, di dalam

bangunan tersebut terdapat balai-balai (*o dangiri*) sebagai tempat menerima tamu sekaligus tempat tidur, sedangkan dapur hanya berupa tungku api (*o rikana*) yang merangkap sebagai pengusir nyamuk dan penghangat. Untuk tipe yang lebih besar, tipe sedang, terdapat penambahan satu gubuk sebagai dapur di luar gubuk utama, sedangkan tipe lengkap ditandai dengan beberapa gubuk sebagai tempat tidur anak-anak yang sudah dewasa namun belum berkeluarga atau gubuk tamu.

Baik suku togutil dalam maupun luar yang telah dirumahkan oleh pemerintah daerah, rumah mereka tidak dilengkapi kakus. Biasanya mereka mandi di sungai, sedangkan untuk buang air besar dilakukan di semak-semak sekitar pemukiman atau sekitar sungai dengan cara menggali tanah. Umumnya, mereka membangun pemukiman di tepi sungai dalam kawasan hutan atau berjarak 100 – 200 m dari tepi sungai.



Gambar 3.6. Rumah orang Togutil  
([http://2.bp.blogspot.com/\\_\\_\\_-vdjw-v5Ow/S5c5X5IxdII/AAAAAAAAAHI/Rbfc0hFX144/s1600/togutil+house.JPG](http://2.bp.blogspot.com/___-vdjw-v5Ow/S5c5X5IxdII/AAAAAAAAAHI/Rbfc0hFX144/s1600/togutil+house.JPG))

### **3.5.Character Development**

Terdapat tiga karakter dalam film yaitu Nuhu sebagai Roh Penjaga Suku Togutil, Narwastu sebagai Roh Penjaga Suku Moro, dan Mala sebagai *creature* yang merupakan representasi dari perusahaan pertambangan nikel.

#### **3.5.1. Nuhu**

Nuhu merupakan karakter utama dalam film yang merupakan representasi Suku Togutil. Masyarakat Togutil memiliki kebiasaan untuk memberi nama pada bayi yang berumur lima hari dari kondisi tempat anak tersebut dilahirkan. *Nuhu* memiliki arti pulau di tengah danau.

##### **A. Fisiologi**

Bentuk fisiologi karakter Nuhu mengambil referensi dari kearifan lokal Suku Togutil. Sebagai suku primitif yang menganut paham animisme, masyarakat Togutil percaya bahwa setiap tumbuhan memiliki jiwa dan perasaan seperti halnya manusia. Pohon sebagai elemen penting bagi masyarakat Togutil terlihat dari tradisi menanam pohon setiap adanya kelahiran (Melalatoa, 1995).

Pemanfaatan pohon atau tumbuhan harus dilakukan dengan baik dan diambil sesuai kebutuhan. Jika orang Togutil menebang sebatang pohon, maka ia harus menggantinya dengan menanam sepuluh pohon baru (Anak Perempuan Lahir Tanam 3 Pohon, 2015).

##### **B. Sosiologi**

Merujuk pada kepercayaan dan kearifan lokal, masyarakat Togutil sangat dekat dengan alam. Masyarakat Togutil percaya akan adanya kekuatan dan

kekuasaan terbesar yaitu *Jou Ma Dutu* atau *O Gikiri-Moi* (Nyawa/jiwa) (Melalatoa, 1995). Kepercayaan terhadap adanya makhluk halus yang menempati seluruh lingkungan hidup, baik dalam benda alami maupun ciptaan manusia, menyebabkan masyarakat Togutil sangat menghormati lingkungan hidup.

Masyarakat Togutil dikenal sangat menjaga keluarganya sehingga memiliki tingkat kewaspadaan yang cukup tinggi terhadap orang asing. Pada Maret 2015, terjadi penangkapan dua suku Togutil Akejira, Bokum dan Nuhu, oleh kepolisian setempat karena diduga membunuh dua warga Waci, Mas'ud (40) dan Marlan Watoa (9) pada Juli 2014 (Sebagian Sudah Berbaur, 2015). Hal ini mengundang perhatian publik karena terdapat banyak kejanggalan, salah satunya daerah pembunuhan yang bukan merupakan wilayah Togutil Akejira. Penangkapan ini membuat suku Togutil Akejira keluar dari hutan dan berjaga di pinggiran desa dengan membawa panah, mereka mengira Bokum dan Nuhu telah diculik.

Kasus tersebut mampu menggambarkan ikatan kekerabatan yang kuat dalam satu kelompok masyarakat Togutil. Syaiful Madjid, peneliti Komunitas Togutil yang cukup lama menghabiskan waktu dengan mereka, mengakui bahwa selama bergaul dengan pria Togutil, belum pernah sekalipun ia dipertemukan dengan anak dan istri mereka (Anak Perempuan Lahir Tanam 3 Pohon, 2015).

### C. Psikologi

Suku Togutil diperkirakan muncul sekitar tahun 1927 seiring dengan adanya pungutan pajak atau *belasting* dari pemerintahan Belanda (Melalatoa, 1995). Usia ini terbilang muda untuk ukuran suatu suku primitif. Merujuk pada hal tersebut, penulis membuat ukuran waktu yang berbeda antara dunia manusia dengan dunia roh. Karakter Nuhu sendiri sejatinya merupakan representasi Suku Togutil yang dirancang dalam bentuk roh penjaga. Apabila satu tahun dalam dunia roh setara dengan sepuluh tahun dalam dunia nyata, maka karakter Nuhu berumur sekitar Sembilan tahun, dimana apabila dihitung 1927 hingga sekarang maka Nuhu berumur 87 tahun dalam dunia nyata.

Orang Togutil sangat menjaga batas wilayah. Salah satunya seperti areal *Mialolingiri* (kawasan sumber pencaharian bahan makanan pokok) yang harus dapat dimanfaatkan dan dikelola bersama-sama. Apabila ada orang yang tertangkap melakukan perusakan, maka ia akan dikenakan sanksi berupa penyitaan seluruh peralatan memukul sagu atau denda berupa uang yang telah disepakati jumlahnya. Dahulu, apabila ingin masuk kedalam kawasan tersebut meski tidak melakukan aktivitas apapun, harus mendapat izin dari *o dimono*. Saat ini hal tersebut sudah tidak berlaku, namun walau tidak diberlakukan secara ketat, masyarakat pada umumnya menyadari bahwa merusak kawasan tersebut tidak hanya merusak sumber daya alam tetapi juga mengkhianati leluhur sebagai pemilik sumberdaya. Dalam Bahasa Togutil, larangan ini disebut *bohono nasrusaha dumule opeda makoano* atau *mihigu maya ua mangi*

*opeda idimono* (dilarang untuk merusak kawasan sagu raja atau dilarang merusak tanaman sagu tanpa izin dari orang yang dituakan).

Selain itu, terdapat juga larangan untuk merusak atau mengambil tanaman dalam suatu kawasan tertentu dalam satu periode tertentu yang disebut *buko*. Kawasan yang dikenai *buko* ditandai dengan tanda khusus seperti rumah-rumahan kecil berukuran 50 x 50 cm lalu digantungkan sebuah botol yang diikat pita/kain kecil atau adanya pohon tertetu yang digantung botol dengan pita kecil atau tanda khusus lainnya. Pemasangan *buko* umumnya dilakukan secara perorangan maupun kelompok yang dilakukan oleh pemilik lahan, *gomatere*, atau *o dimono*. Larangan ini umumnya bertujuan untuk melindungi jenis tanaman agar tidak dirusak atau diambil dalam jangka waktu tertentu sekaligus penghormatan terhadap leluhur. Walau tidak ada ritual apapun, apabila ada yang melanggar, masyarakat percaya bahwa ia akan sakit ataupun mengalami hal yang tidak menyenangkan dan bahkan dapat membahayakan dirinya. Kuatnya kepercayaan yang ada membuat masyarakat Togutil sangat mematuhi larangan atau pantangan yang ada serta memiliki penghormatan yang tinggi antar satu sama lain, baik antar sesama ataupun dengan lingkungan hidup.

Tabel 3.1. Tabel Korelasi Data Karakter Nuhu

No	Korelasi dengan Desain	Data	Sumber
Fisiologi			
1	Manusia Setengah Pohon	Kearifan Lokal Suku Togutil yang menganggap pohon sebagai elemen penting dalam hidup. Hal ini ditunjukkan melalui tradisi menanam pohon ketika adanya kelahiran serta penanaman kembali sepuluh pohon baru ketika menebang satu pohon.	Melalatoa, M. J. (1995). <i>Ensiklopedi suku bangsa di Indonesia: L-Z</i> . Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI. Anak Perempuan Lahir Tanam 3 Pohon. (2015, Maret 31). <i>Malut Post</i> , p. 9. Ngarbingan, A. (2008, Oktober 31). <i>Lomba YPHL : Pohon Sebagai Simbol Kelahiran : Mempertimbangkan Pemahaman Lokal tentang Pohon dalam Upaya Pemulihan Kerusakan Hutan</i> . Retrieved from Kabar Indonesia: <a href="http://www.kabarindonesia.com/berita.php?pil=4&amp;jd=Lomba+YPHL+%3A+Pohon+Sebagai+Simbol+Kelahiran+%3A+Mempertimbangkan+Pemahaman+Lokal+tentang+Pohon+dalam+Upaya+Pemulihan+Kerusakan+Hutan&amp;dn=20081031180705">http://www.kabarindonesia.com/berita.php?pil=4&amp;jd=Lomba+YPHL+%3A+Pohon+Sebagai+Simbol+Kelahiran+%3A+Mempertimbangkan+Pemahaman+Lokal+tentang+Pohon+dalam+Upaya+Pemulihan+Kerusakan+Hutan&amp;dn=20081031180705</a>
2	Properti	Kondisi asli Suku Togutil seperti rumah yang berupa rumah panggung semi permanen beratapkan daun woka serta pakaian yang berupa kain penutup organ vital terbuat dari kulit kayu yang dikeringkan.	<i>Si Bolang : Kisah Anak Suku Tobelo Dalam (2015). [Motion Picture]</i> .
3	Fisik anak kecil	Suku Togutil diperkirakan muncul sekitar tahun 1927, jika dihitung hingga sekarang, maka Suku Togutil baru berumur sekitar 87 tahun dan tergolong muda untuk ukuran sebuah suku.	Melalatoa, M. J. (1995). <i>Ensiklopedi suku bangsa di Indonesia: L-Z</i> . Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI.
Sosiologi			
4	Menghormati lingkungan hidup	Suku Togutil percaya bahwa seluruh benda di lingkungan hidup memiliki roh.	Melalatoa, M. J. (1995). <i>Ensiklopedi suku bangsa di Indonesia: L-Z</i> . Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI.
5	Waspada terhadap orang asing	Sebagai suku primitif, Suku Togutil tertutup terhadap keberadaan suku asing.	Sebagian Sudah Berbaur. (2015, Maret 31). <i>Malut Post</i> , p. 9. Doa, B. A. (2011, Juni 6). <i>Halmahera Utara</i> . Retrieved from Mengenal Suku Togutil: <a href="http://www.halmaherautara.com/artl/107/mengenal-suku-togutil">http://www.halmaherautara.com/artl/107/mengenal-suku-togutil</a>
6	Sangat menjaga anggota keluarga	Seringnya terjadi penculikan oleh suku lain membuat Suku Togutil sangat waspada dan menjaga seluruh anggota keluarganya.	Anak Perempuan Lahir Tanam 3 Pohon. (2015, Maret 31). <i>Malut Post</i> , p. 9. Sebagian Sudah Berbaur. (2015, Maret 31). <i>Malut Post</i> , p. 9.
7	Nomaden	Suku Togutil tergolong sebagai suku yang nomaden dan masih sangat tergantung akan hasil hutan.	Doa, B. A. (2011, Juni 6). <i>Halmahera Utara</i> . Retrieved from Mengenal Suku Togutil: <a href="http://www.halmaherautara.com/artl/107/mengenal-suku-togutil">http://www.halmaherautara.com/artl/107/mengenal-suku-togutil</a>
Psikologi			
8	Menganut paham animisme	Suku Togutil percaya akan adanya kekuatan dan kekuasaan terbesar yaitu <i>Jou Ma Dutu</i> .	Melalatoa, M. J. (1995). <i>Ensiklopedi suku bangsa di Indonesia: L-Z</i> . Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI.
9	Patuh terhadap pantangan dan larangan	Kepercayaan terhadap roh membuat suku Togutil sangat menghormati pantangan ataupun larangan. Suku Togutil percaya hal buruk akan menimpa apabila melanggar.	Karim, K. A., Thohari, M., & Sumardjo. (2006). <i>Pemanfaatan Keanekaragaman Genetik Tumbuhan oleh Masyarakat Togutil di Sekitar Taman Nasional Aketajawe Lolobata</i> . Bogor: IPB.

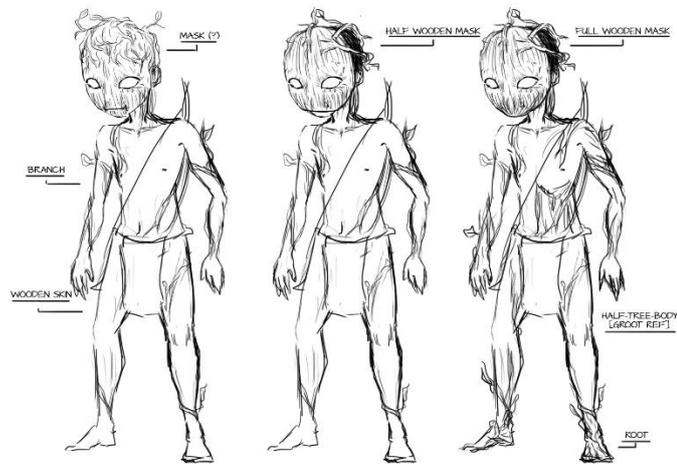
#### D. Sketsa/Drafting Karakter Nuhu

Pentingnya tumbuhan serta lingkungan hidup bagi masyarakat Togutil menjadi konsep utama dalam perancangan fisik karakter Nuhu. Dalam proses sketsa, Nuhu digambarkan menjadi manusia setengah pohon dimana hal tersebut merujuk pada kearifan lokal yang dimiliki oleh masyarakat Togutil.



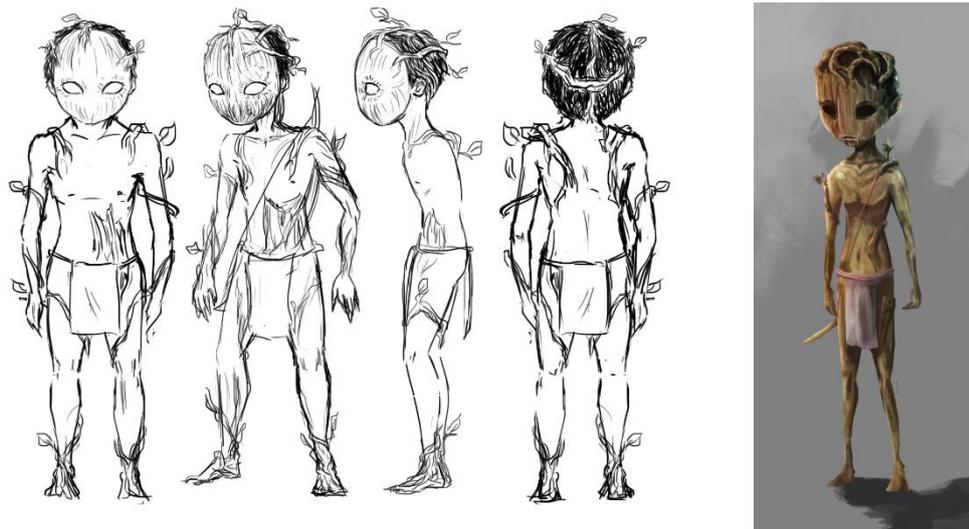
Gambar 3.7. Gambar kiri merupakan referensi pakaian dan gambar tengah serta kanan merupakan referensi fisik karakter Nuhu

Dari referensi tersebut dilanjutkan ke tahap sketsa awal untuk memberi gambaran mengenai karakter Nuhu. Berikut adalah pengembangan awal karakter Nuhu.



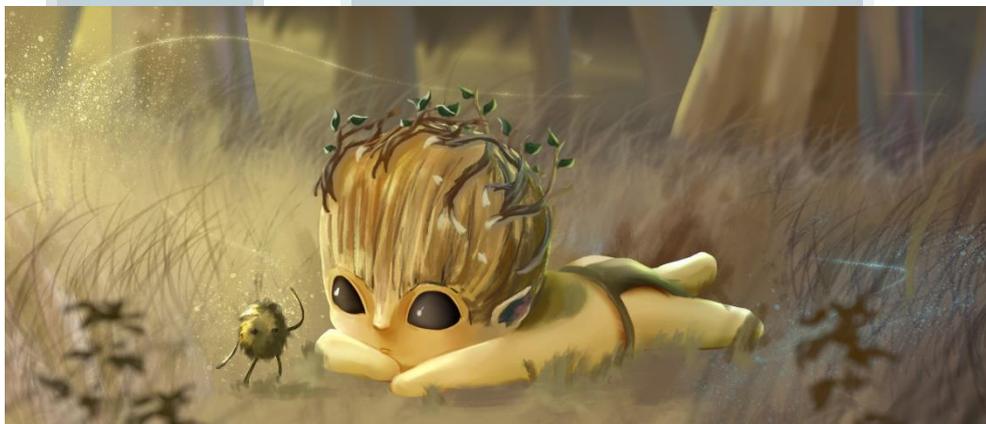
Gambar 3.8. Alternatif karakter Nuhu

Pengembangan karakter di atas berupa pengembangan bentuk fisik terutama bagian kepala untuk menimbulkan kesan ‘pohon’. Konsep yang ingin disampaikan adalah membentuk karakter Nuhu seperti anak kecil berusia 9 tahun dengan tubuh sangat kurus merujuk pada kondisi Suku Togutil yang kian memburuk seiring dengan deforestasi.



Gambar 3.9. Character sheet Nuhu

Memasuki tahap *model sheet*, penulis menyadari karakter Nuhu terlalu *humanoid* sehingga hampir tidak dapat dibedakan dengan manusia biasa. Terlebih setelah melewati tahap *coloring*, Nuhu terkesan menyeramkan dan kurang cocok dengan konsep sosiologi karakter. Penulis kemudian melakukan pengembangan kembali dengan lebih menekankan kepolosan dan keluguan dari seorang anak kecil pada karakter Nuhu.



Gambar 3.10. Eksperimen karakter Nuhu

### 3.5.2. Narwastu

Berperan sebagai karakter pendamping, Narwastu merupakan roh penjaga representasi dari suku Moro. Suku Moro sendiri pada awalnya merupakan penduduk dari kerajaan yang cukup makmur dan terkuat di Kepulauan Moro pada awal abad 14, Tolo (Platenkamp, 1993). Keberadaannya menarik perhatian kesultanan Ternate, dimana pada 1549 Sultan Hairun dari Ternate mulai menyerang dan berusaha menguasai Kerajaan Tolo dengan bantuan Portugis. Hal ini berlangsung hingga 1613, dimana beberapa penduduk Tolo yang tersisa melarikan diri ke Bicoli, Halmahera. Namun pelarian tersebut berakhir naas dimana seluruh penduduk ditangkap dan dihancurkan oleh pasukan Ternate.

Pada tahun 1617, kawasan tempat pelarian penduduk Tolo telah tertutup oleh hutan dan tidak ada tanda-tanda kehidupan. Takut mengalami nasib serupa, penduduk Tolo yang tersisa di pulau Morotai terpaksa menyerah pada pasukan ternate. Di bawah penerus pemerintahan Sultan Modafar dari Ternate (1610-1627), 800 penduduk yang tersisa dijadikan budak baik oleh Ternate maupun Tidore. Pada tahun 1724, François Valentijn, seorang misionaris belanda menulis dalam bukunya *Uitvoerige beschryving der vyf Moluccos (Extensive description of the five Moluccas)* bahwa Suku Moro telah menjadi masa lalu (Platenkamp, 1993).

Menurut masyarakat setempat, Suku Moro dipercaya masih ada hingga sekarang dalam dunia ghaib. Masyarakat percaya bahwa Suku Moro dapat menjelma menjadi pepohonan ataupun binatang. Keberadaannya sangat disegani oleh penduduk setempat (Alif, 2015). Sebagai suku asli yang telah punah, Suku Moro menjadi dasar pemilihan karakter pendamping untuk Suku Togutil yang terancam punah agar tidak bernasib serupa.

### **A. Fisiologi**

Bentuk fisik Narwastu mengangkat konsep flora dan fauna endemik Maluku. Hal ini bertujuan sebagai penyeimbang karakter Nuhu, dimana Nuhu mengangkat konsep pepohonan. *Narwastu* sendiri memiliki arti ‘wewangian’ dalam Bahasa setempat. Pada pengembangan konsep awal, Narwastu mengambil referensi bunga begonia dan tumbuhan akar wangi. Dalam perkembangannya, penulis memasukkan unsur fauna endemik Maluku yaitu burung bidadari. Burung bidadari dipilih karena memiliki nasib yang hampir

serupa dengan penduduk Moro, dimana kini keberadaannya terancam punah akibat deforestasi dan perburuan illegal.



Gambar 3.11. Referensi flora endemik Maluku, gambar kanan merupakan bunga begonia sedangkan kiri merupakan tanaman akar wangi (<http://www.harnas.co/files/images/760420/2014/12/25/ilustrasi--bunga-begonia-jenis-lain.jpg>)



Gambar 3.12. Referensi fauna endemik Maluku, Burung Bidadari (<https://kicauan.files.wordpress.com/2014/10/burung-bidadari-halmahera-4.jpg/>)

## B. Sosiologi

Walau kasat mata, Suku Moro dipercaya hidup selayaknya manusia biasa dan berkelompok (Alif, 2015). Terdapat beberapa cerita rakyat setempat mengenai Suku Moro, salah satunya seperti seorang kasim yang tidak sengaja membunuh ular yang merupakan jelmaan Suku Moro. Alih-alih dihukum, sang kasim dimaafkan dan diberi sebungkah perak atas kejujuran dan ketidaktahuannya (Alif, 2015). Selain itu, terdapat pula cerita tentang warga muslim yang

mendapat bantuan dari Suku Moro tatkala terjadinya perang antar agama di Pulau Halmahera. Menurut Platenkamp (1993), pada tahun 1556 penduduk Moro menganut agama Kristen dimana kemudian dipaksa beralih ke Muslim oleh Kerajaan Ternate. Terlepas dari kebenaran cerita rakyat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa Suku Moro memiliki toleransi yang tinggi antar sesama.

### **C. Psikologi**

Menurut Platenkamp (1993), Suku Moro memiliki sejarah yang cukup kelam. Sejarah itu sendiri tertulis sejak Bangsa Portugis berlabuh di Maluku Utara pada awal abad 16 dan menemukan Pulau Morotai. Pada tahun 1556, tercatat terdapat sebanyak 46 hingga 47 desa Moro dengan masing-masing berpenduduk sekitar 700 hingga 800 yang memeluk agama Kristen. Enam tahun kemudian, terhitung terdapat 36 desa Kristen dengan masing-masing berpenduduk sekitar 1000 orang (Platenkamp, 1993). Namun terjadi perpecahan antara Kristen dan Muslim akibat adu domba dari pihak Portugis. Penduduk Moro sendiri merupakan penganut Kristen dengan pusatnya di Pulau Morotai. Pada tahun 1570, Sultan Hairun dari Kerajaan Ternate menggempur serangan pada penduduk Kristen di Pulau Morotai (Lobato, 1995). Perang ini berakhir kelam dengan punahnya Suku Moro (Platenkamp, 1993).

Tabel 3.2. Tabel Korelasi Data dengan Karakter Narwastu

No	Korelasi dengan Desain	Data	Sumber
Fisiologi			
1	Makhluk Ghaib	Kepercayaan masyarakat setempat	Alif, B. (2015, Juni 26). <i>Suku Moro yang Misterius</i> . Retrieved from Kompasiana: <a href="http://www.kompasiana.com/bundaalif/suku-moro-yang-misterius_5500086ea33311237050fae7">http://www.kompasiana.com/bundaalif/suku-moro-yang-misterius_5500086ea33311237050fae7</a>
2	Burung Bidadari	Memiliki nasib serupa dengan Suku Togutil dimana burung bidadari termasuk kedalam hewan yang dilindungi karena terancam punah akibat berkurangnya habitat secara signifikan oleh deforestasi.	Wahono, T. (2010, Juni 06). <i>Burung Bidadari di Ambang Kepunahan</i> . Retrieved from Kompas: <a href="http://sains.kompas.com/read/2010/06/06/11420954/Burung.Bidadari.di.Ambang.Kepunahan">http://sains.kompas.com/read/2010/06/06/11420954/Burung.Bidadari.di.Ambang.Kepunahan</a>
Sosiologi			
3	Disegani oleh suku lainnya	Sebagai suku asli yang telah punah dan dipercaya masih ada sebagai suku ghaib, masyarakat setempat percaya bahwa Suku Moro memiliki kemampuan ghaib yang besar sehingga keberadaannya yang kasat mata sangat disegani.	Alif, B. (2015, Juni 26). <i>Suku Moro yang Misterius</i> . Retrieved from Kompasiana: <a href="http://www.kompasiana.com/bundaalif/suku-moro-yang-misterius_5500086ea33311237050fae7">http://www.kompasiana.com/bundaalif/suku-moro-yang-misterius_5500086ea33311237050fae7</a>
Psikologi			
4	Misterius dan tertutup	Suku Moro dipercaya sebagai suku ghaib yang kasat mata, hal ini menyebabkan keberadaan Suku Moro dianggap sangat misterius.	Alif, B. (2015, Juni 26). <i>Suku Moro yang Misterius</i> . Retrieved from Kompasiana: <a href="http://www.kompasiana.com/bundaalif/suku-moro-yang-misterius_5500086ea33311237050fae7">http://www.kompasiana.com/bundaalif/suku-moro-yang-misterius_5500086ea33311237050fae7</a>
5	Memiliki toleransi yang tinggi	Kepercayaan masyarakat setempat bahwa Suku Moro kerap membantu secara ghaib dalam perang antar suku di Maluku.	Platenkamp, J. D. (1993). <i>Tobelo, Moro, Ternate : The Cosmological Valorization of Historical Events</i> . Münster: westfälische wilhelms-universität münster.

#### D. Sketsa/Drafting Karakter Narwastu

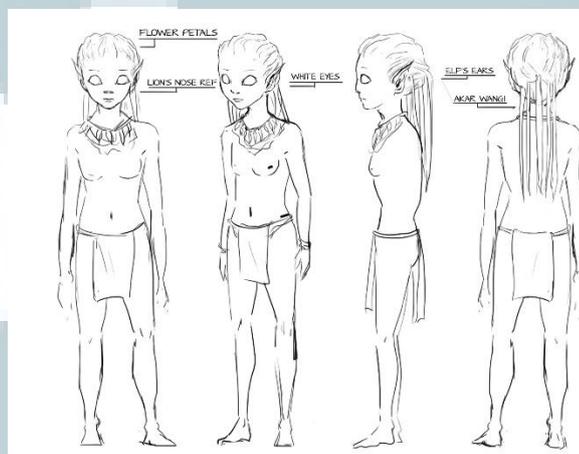
Pada tahap awal, penulis menggunakan referensi utama flora endemik Maluku, yaitu *Begonia aketajawensis* Ardi. Bunga begonia ini sendiri merupakan tanaman endemik Maluku dan merupakan spesies yang baru ditemukan di Taman Nasional Aketajawe Lolobata, Halmahera, Kepulauan Maluku pada 2011 lalu (Ardi & Thomas, 2015). Tidak adanya referensi visual Suku Moro asli membuat penulis mengambil referensi dari flora dan fauna endemik Maluku. Untuk fauna pada awalnya mengambil referensi kucing hutan.



Gambar 3.13. Kucing hutan yang menjadi referensi karakter Narwastu

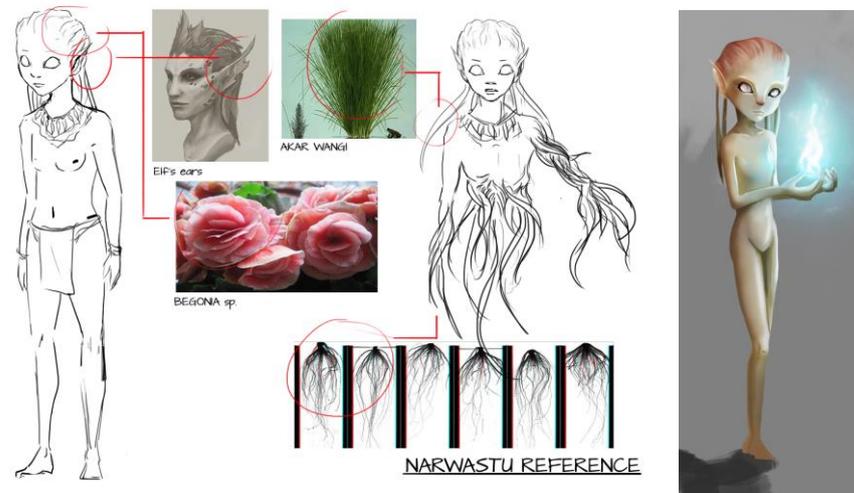
(<https://purrandroardotcom1.files.wordpress.com/2015/03/1024px-ocelot-tom-smylie-usfws.jpg?w=584&h=38>)

Dari referensi tersebut kemudian dikembangkan menjadi sketsa awal untuk fisik karakter Narwastu. Berikut adalah pengembangan karakter Narwastu.



Gambar 3.14. Sketsa awal karakter Narwastu

Sebagai roh ghaib yang sangat disegani oleh penduduk setempat, sketsa awal karakter Narwastu dianggap terlalu *humanoid* dan kurang cocok dengan konsep *character development*.



Gambar 3.15. Referensi dan hasil *coloring* karakter Narwastu

Menanggapi hal tersebut, penulis kembali melakukan pengembangan ulang mengenai konsep karakter Narwastu. Pada tahap ini, penulis mengambil referensi utama fauna endemik Maluku, burung bidadari. *Standardwing Semioptera Wallacii* atau Burung bidadari ini dapat ditemukan di Halmahera, Kasiruta, dan Bacan. Populasi burung bidadari kian menurun dan telah masuk kedalam kategori hewan dilindungi akibat deforestasi (Sibley & Monroe, 1990). Penulis ingin membawakan pesan bahwa deforestasi tidak hanya mengancam suku, namun juga fauna dan flora endemik Maluku.



Gambar 3.16. Eksperimen karakter Narwastu

### 3.5.3. Mala

Mala merupakan karakter antagonis yang merepresentasikan perusahaan pertambangan nikel di Halmahera. Karakter ini digambarkan sebagai *creature* yang merusak dan mencemari hutan serta menjadi pokok permasalahan dari ancaman kepunahan baik bagi Suku Togutil maupun flora fauna yang ada. Dalam Bahasa setempat, Mala memiliki arti ‘bencana’.

#### A. Konsep

Konsep karakter Mala merujuk pada proses pertambangan nikel itu sendiri. Terdapat dua teknik pertambangan nikel, yaitu sistem tambang terbuka atau tertutup (Octa, Manggala, & Yudha, 2015). Dalam prosesnya, terdapat beberapa tahapan antara lain:

### 1. *Land Clearing*

Pada proses ini, vegetasi yang terdapat diatas cadangan nikel dibersihkan terlebih dahulu untuk memudahkan pembongkaran dan penggalian material tanah penutup bijih nikel.

### 2. *Top Soiling*

*Top soil* atau tanah pucuk merupakan lapisan tanah yang mengandung humus dan unsur hara penting untuk kesuburan tanah. Pada tahap ini, lapisan tanah pucuk dikeruk dan ditimbun pada lokasi terpisah.

### 3. Pengupasan dan pengangkutan tanah penutup (*overburden*)

Lapisan ini merupakan lapisan tanah yang tidak mengandung atau memiliki kadar nikel rendah namun memiliki endapan cadangan timah pada bagian bawah. Untuk menambangnya, diperlukan pengupasan dan pengangkutan lapisan tanah penutup (*overburden*).

### 4. Penambangan bijih nikel

Tahapan penambangan menggunakan kombinasi peralatan *back hoe* dan *dump truck*. Pada lapisan dibawah *overburden*, terdapat endapan bijih nikel. Penambangannya dilakukan dengan dikeruk yang kemudian diangkut ke lokasi pengolahan.

Secara umum, terdapat dua teknik pengolahan bijih nikel (Octa, Manggala, & Yudha, 2015), yaitu :

#### 1. Pirometalurgi

Proses pengolahan bijih nikel dilakukan dengan pengekstraksian menggunakan suhu tinggi. Teknologi ini digunakan untuk kriteria bijih dengan kadar nikel tinggi (kadar Ni > 1.5%).

## 2. Hidrometalurgi

Proses pengolahan bijih nikel dilakukan dengan pengekstraksian bijih nikel menggunakan proses pelindian (*leaching*) dengan *reagent-reagent* tertentu. Teknologi ini biasa digunakan untuk pengolahan bijih nikel dengan kadar rendah.

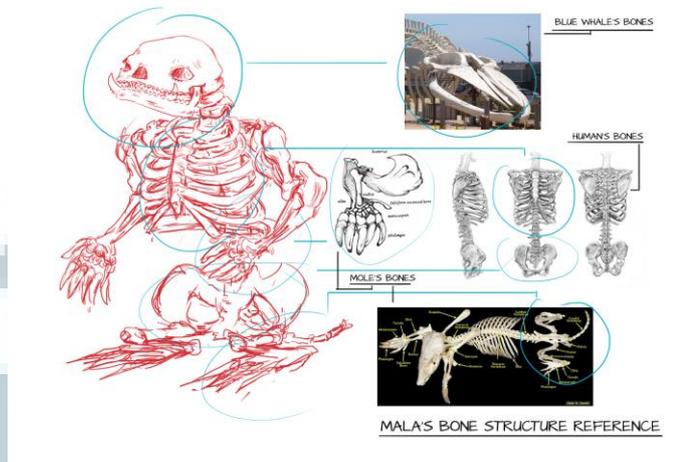
UMMN

Tabel 3.3. Tabel Korelasi Data dengan Karakter Mala

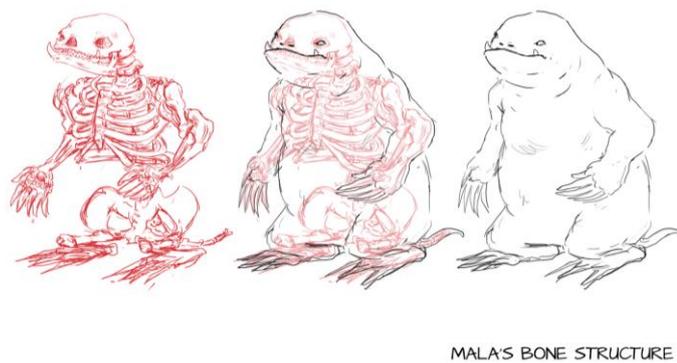
No	Korelasi dengan Desain	Data	Sumber
Fisiologi			
1	<i>Creature</i> unorganik	Makhluk anorganik merupakan representasi dari perusahaan pertambangan nikel yang 'asing'. Berbagai bagian tubuhnya diambil dari alat berat yang digunakan untuk menambang nikel. Bentuk tubuhnya tidak hanya mempresentasikan perusahaan pertambangan nikel yang besar, tapi juga menggambarkan proses pertambangan serta pengolahan Nikel.	Octa, Manggala, & Yudha. (2015, Agustus 10). <i>Sistem Penambangan Nikel</i> . Retrieved from DocSlide: <a href="http://dokumen.tips/documents/sistem-penambangan">http://dokumen.tips/documents/sistem-penambangan</a> -Loho, T. (Director). (2014). <i>How to Make the Things: "How to Mine the Nickel"</i> [Motion Picture].
2	Bentuk tubuh tikus	Tikus tanah dipilih sebagai konsep bentuk tubuh secara keseluruhan sebagai representasi dari sifat pertambangan yang mengeruk tanah serta simbol dari kerakusan yang kerap digambarkan dalam bentuk tikus.	Bono, I. (2013, Maret 11). <i>Family Bono</i> . Retrieved from Kasus Pertambangan di Halmahera: <a href="http://irsandebono.blog.com/2013/03/11/kasus-pertambangan-di-halmahera/">http://irsandebono.blog.com/2013/03/11/kasus-pertambangan-di-halmahera/</a>
Sosiologi			
3	Tidak memiliki ikatan emosional antar satu dengan lainnya (Individualis)	Sifat individualis merupakan indeks dari perusahaan pertambangan yang tidak memiliki keterikatan apapun antar satu dengan lainnya.	Bono, I. (2013, Maret 11). <i>Family Bono</i> . Retrieved from Kasus Pertambangan di Halmahera: <a href="http://irsandebono.blog.com/2013/03/11/kasus-pertambangan-di-halmahera/">http://irsandebono.blog.com/2013/03/11/kasus-pertambangan-di-halmahera/</a>
Psikologi			
4	Egois	Hal ini merujuk pada kasus perusahaan pertambangan yang tidak memikirkan kondisi lingkungan ataupun masyarakat sekitar.	Doaly, T. (2015, Maret 9). <i>Mongabay</i> . Retrieved from Ratusan Izin Tambang di Maluku Utara Libas Wilayah Adat, Kok Bisa?: <a href="http://www.mongabay.co.id/2015/03/09/ratusan-izin-tambang-di-maluku-utara-libas-wilayah-adat-kok-bisa/">http://www.mongabay.co.id/2015/03/09/ratusan-izin-tambang-di-maluku-utara-libas-wilayah-adat-kok-bisa/</a> Marshall, S., Balaton-Chrimes, S., & Pidani, O. (2013, Oktober). <i>Doc Player</i> . Retrieved from Akses untuk keadilan bagi Masyarakat yang Terkena Dampak Pertambangan PT Weda Bay Nickel : Laporan Sementara: <a href="http://docplayer.info/2648-Akses-untuk-keadilan-bagi-masyarakat-yang-terkena-dampak-pertambangan-pt-weda-bay-nickel-laporan-sementara.html">http://docplayer.info/2648-Akses-untuk-keadilan-bagi-masyarakat-yang-terkena-dampak-pertambangan-pt-weda-bay-nickel-laporan-sementara.html</a>
5	Rakus	Beberapa perusahaan tambang terus menambang tanpa memikirkan dampak terhadap lingkungan dan kerap menambang hingga sumber daya habis tak tersisa.	Doaly, T. (2015, Maret 9). <i>Mongabay</i> . Retrieved from Ratusan Izin Tambang di Maluku Utara Libas Wilayah Adat, Kok Bisa?: <a href="http://www.mongabay.co.id/2015/03/09/ratusan-izin-tambang-di-maluku-utara-libas-wilayah-adat-kok-bisa/">http://www.mongabay.co.id/2015/03/09/ratusan-izin-tambang-di-maluku-utara-libas-wilayah-adat-kok-bisa/</a>

## B. Sketsa/drafting Karakter Mala

Menilik dari proses penambangan yang sebagian besar dilakukan dengan pengerukan, karakter Mala pada awalnya mengambil referensi utama hewan pengeruk. Mala mengambil referensi rahang paus biru dan tubuh tikus tanah untuk menunjukkan makhluk pengeruk.



Gambar 3.17. Referensi Mala



Gambar 3.18. Sketsa awal karakter Mala

Dalam pengembangannya, Mala dianggap terlalu menyerupai hewan sehingga tidak merepresentasikan pertambangan. Oleh sebab itu, muncul gagasan untuk menambahkan unsur anorganik pada karakter Mala sehingga dapat menghasilkan rancangan yang kontras dengan dua karakter sebelumnya. Penambahan unsur anorganik salah satunya berupa unsur metal serta rahang bawah yang diganti menjadi pengeruk pada alat berat *back hoe*.



Gambar 3.19. Penambahan unsur metal pada karakter Mala

Setelah melalui proses *coloring*, karakter Mala cenderung lebih menyerupai representasi dari *dump truck* dan polusi sampah dibandingkan dengan pertambahan nikel. Penulis kembali melakukan eksperimen terhadap bentuk fisik Mala.



Gambar 3.20. Perubahan fisik karakter Mala

Setelah melakukan pengembangan, karakter Mala masih terlalu organik sehingga kurang *contrast* dibandingkan dengan dua karakter sebelumnya.

Tidak ada unsur asing yang dapat merepresentasikan perusahaan pertambangan nikel. Oleh sebab itu, seluruh unsur organik pada fisik Mala dihilangkan dan penulis kembali merancang ulang dengan menggunakan unsur anorganik menyerupai *creature golem*.



Gambar 3.21. Eksperimen bentuk fisik Mala

Dari hasil pengembangan, karakter Mala dirasa tidak dapat merepresentasikan perusahaan pertambangan nikel. Pengembangan karakter dirasa semakin menjauh dari konsep awal. Oleh sebab itu, penulis melakukan pengembangan ulang dengan mengambil referensi dasar tikus tanah dan alat berat perusahaan pertambangan seperti *backhoe* dan *dumptruck*.