



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Animasi

Animasi adalah nafas kehidupan untuk sebuah gambar (*still picture*). Secara spesifik animasi merupakan urutan gambar yang bergerak cepat, dan menciptakan sebuah illusi optic sehingga membuat gambar terlihat bergerak (Withrow, 2009). Selain itu animasi merupakan salah satu media bercerita tanpa batas. Dalam film animasi kita bisa melewati aturan aturan yang ada, seperti hukum gravitasi, ruang waktu, dan menciptakan sesuatu yang tidak mungkin. Walau pun sebuah animasi terkesan bebas, film animasi tetap lah harus melewati proses perencanaan dan perancangan (Blazer, 2016).

White (2012) Sebuah konsep perancangan tidak bisa di remehkan di dalam film animasi, desain tokoh tentu memiliki peranan yang penting, namun pada nyatanya 95% audience yang menonton film cenderung akan memperhatikan *environment* yang ada. Maka dapat di simpulkan bahwa *environment* juga tidak bisa diremehkan begitu saja (hlm 41)

2.2. Environment

Suasana yang dibangun adalah salah satu faktor yang membuat sebuah film animasi sukses. *Environment* dalam sebuah film animasi bisa berbentuk berupa dunia biasa dengan realita, atau dunia fantasi yang penuh dengan keajaiban. Walaupun

environment bisa dibuat sedemikian rupa, *audience* harus tetap bisa mengetahui dengan jelas waktu dan tempat pada *environment*, hal ini akan membuat cerita semakin baik. Brook Keesling mengatakan bahwa sebuah *environment* bisa menjadi sangat bagus tetapi terkadang justru dapat mengacaukan. Selain itu *environment* bisa merusak cerita, tokoh dan bahkan benar benar menghilangkan ide pokok dari cerita tersebut (Blazer, 2016). Segala sesuatu yang ada di sekitar kita memiliki sebuah bentuk dasar, sehingga bentuk dasar tersebut bisa di kaitkan dengan bentuk dan ide yang lebih menarik (Taylor, 2013). Dalam buku *animated Storytelling: simple steps for creating animation and motion* Blazer juga mengatakan bahwa *space, line, shape, color, contrast, dan texture* adalah elemen dasar visual yang bisa menciptakan dan menambah nilai cerita (hlm 290).

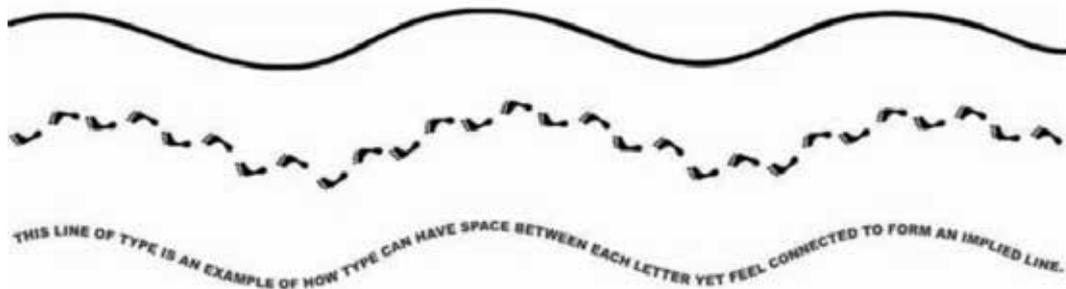
2.3. Elemen visual dalam desain

Elemen visual terdiri dari garis, bentuk, volum, value, warna dan tekstur. Penggunaan setiap elemen visual dapat digunakan secara bersamaan atau pun terpisah. Sama hal nya seperti seorang musisi yang memerlukan sebuah note atau pun kata bagi seorang penulis. Elemen desain adalah komponen utama untuk membentuk sebuah karya (Hashimoto dan Clayton, 2009)

1. Line

Menurut Hashimoto & Clayton (2009), *Line* atau garis adalah bagian paling dasar dari elemen desain. Banyak desainer membuat sebuah sketsa dasar dengan cepat menggunakan sebuah garis. Ada banyak macam garis diantaranya adalah garis tipis, garis tebal, garis tegas, garis melengkung, garis lurus dan garis tajam. Selain itu

garis juga dapat memperjelas sebuah bentuk. Penggunaan berberapa garis dapat memberikan sebuah *value*, selain memberi kesan *value*, pengulangan sebuah garis dapat membentuk sebuah pola dan juga tekstur. Terdapat 2 jenis garis, yaitu *visual line* dan juga *implied line*. *Visual line* adalah sebuah garis biasa, sedangkan *implied line* merupakan sebuah garis yang terbentuk secara tidak langsung. *Implied line* terbentuk dari sebuah elemen lain secara berurutan dan pada akhir nya membentuk sebuah garis (hlm 6)



Gambar 2. 1 *Line*

(*Visual Desain Fundamentals: A Digital Approach* / Hashimoto & Clayton / 2009)

2. *Shape*

Shape atau sebuah bentuk mempunyai panjang dan lebar, selain itu bentuk (*shape*) adalah gambar 2D yang tidak menunjukkan berat dan ke dalaman. Saat melihat sebuah benda dari jarak yang jauh, hal pertama yang disadari adalah bentuk. Garis, *value*, atau pun warna tidak akan begitu diperhatikan secara spesifik, karena semuanya tercampur menjadi satu menjadi sebuah bentuk dasar. Bentuk (*shape*) adalah sebuah elemen yang dapat di indentifikasi secara langsung dan tepat. Sebuah shape bisa menjadi sebuah bentuk yang realis, *distorted*, *stylized*, abstrak, tidak objektif, *rectilinear*, dan *curvilinear*.

3. Volume

Volume dapat didefinisikan sebagai elemen 3D visual yang memiliki panjang, lebar, dan kedalaman. Secara realistis, volume harus dapat diamati dari berbagai macam sudut (Hal 21).

4. Value

Value berkaitan dengan gelap dan terang. Cahaya dapat menghasilkan sebuah kontras, sehingga hal ini dapat memberikan gambaran yang lebih jelas seperti sebuah kedalaman.

5. Warna

Warna adalah bagian dari elemen cahaya. Cahaya yang bersinar melalui prisma dapat dipecahkan menjadi berbagai macam warna (hal 24).

6. Texture

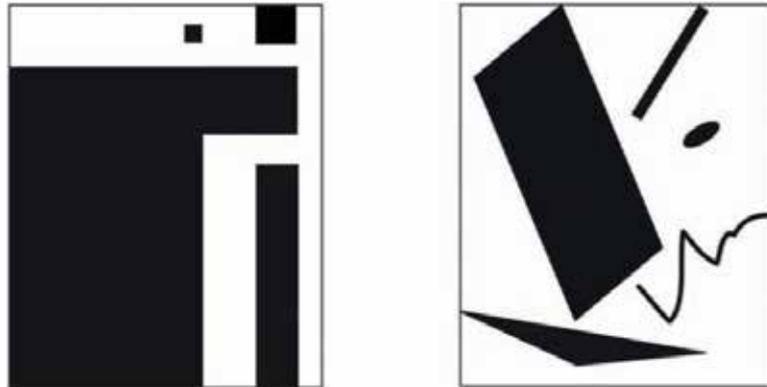
Menurut Hashimoto dan Clayton (2009) *Texture* adalah corak dari sebuah permukaan. Terdapat 2 tipe dari *tekstur* yaitu *tactile* dan *implied*. *Tactile* adalah tekstur yang bisa disentuh dan bisa dirasakan, sedangkan *implied* adalah *tekstur* yang tidak bisa dirasakan secara langsung dan tidak dapat di sentuh. *Implied texture* merupakan ilusi dari sebuah *texture*. Di dalam buku *desain principles and problem* di kata kan bahwa *texture* di dalam sebuah seni lebih mengarah pada visual *texture* atau sensasi yang dirasakan saat melihat sebuah gambar atau visual (Hal 150).

2.4. Prinsip desain

Elemen dalam desain mengarah pada komponen-komponen yang digunakan pada sebuah karya visual, sedangkan prinsip desain adalah bagaimana cara menggunakan elemen-elemen tersebut. Prinsip desain mengarah pada hal psikological, atau berdasarkan persepsi setiap orang, terhadap elemen visual. Hal yang dimaksud adalah teori gestalt, teori ini mengatakan bahwa setiap komponen elemen visual pasti memiliki hubungan satu dengan yang lainnya, sehingga pada akhirnya membentuk suatu kesatuan. Prinsip desain juga dapat ditemukan dalam segala hal (Hashimoto dan Clayton, 2009).

1. Unity atau harmoni

Hashimoto dan Clayton (2009) Unity bicara mengenai suatu kesatuan, sedangkan harmoni adalah kata lain untuk menggambarkan unity. Di dalam unity dan harmoni terdapat sebuah hubungan bagaimana prinsip desain berhubungan dengan persepsi visual yaitu, teori gestalt. Unity dapat diciptakan dengan berbagai cara, diantaranya adalah, penempatan, pengulangan, dan penyambungan. Tiap elemen dalam desain dapat menciptakan unity (hlm 29).



Gambar 2. 2 *Unity dan Harmoni*
(kiri : unity . kanan : kebalikan dari unity)

(*Visual Desain Fundamentals: A Digital Approach / Hashimoto dan Clayton / 2009*)

2. Unity dan penempatan garis

Penempatan elemen secara bersebelahan adalah salah satu cara untuk menciptakan unity. Penempatan garis dapat mempengaruhi segala bentuk yang ada di dalam sebuah karya visual.



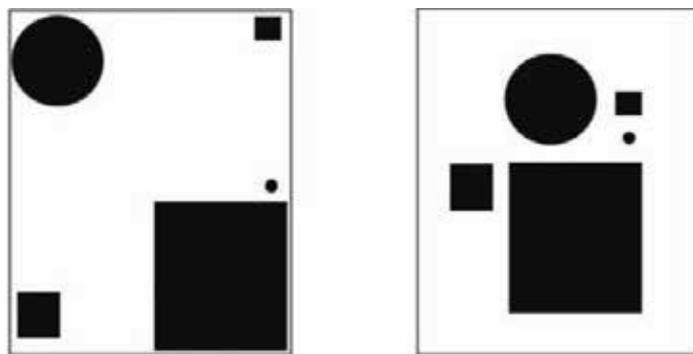
Gambar 2. 3 *Unity dan penempatan garis*

(*Visual Desain Fundamentals: A Digital Approach / Hashimoto dan Clayton / 2009*)

(salah satu contoh garis yang menciptakan unity dalam format kumpulan sebuah informasi)

3. Unity dan penempatan bentuk

Bentuk bentuk yang di letakan secara berjauhan dan di letakkan dekat pada frame akan membuat frame gambar terlihat tebal dan kokoh, sedangkan setiap bentuk yang ada di dalam nya akan terlihat lemah. Selain itu hal ini akan membuat gambar seolah olah menjadi kosong. Berbeda jika bentuk bentuk itu di letakan berdekatan, maka yang dihasilkan adalah gambar yang terlihat lebih kuat.

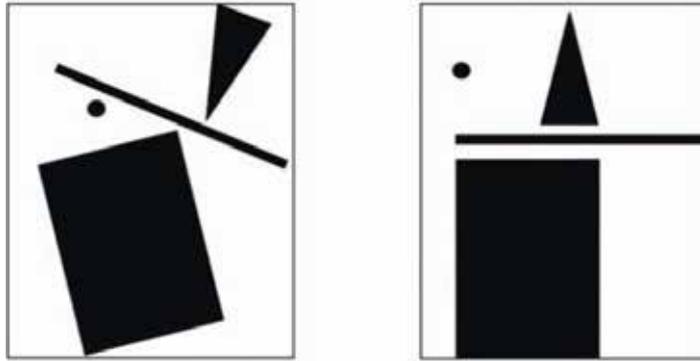


Gambar 2. 4 *Unity* dan penempatan bentuk

(kiri gambar yang terlihat kosong karena di letakan berjauhan. Gambar di kanan bentuk bentuk nya di letakan berdekatan sehingga membuat nya terlihat lebih kuat)

(Visual Desain Fundamentals: A Digital Approach / Hashimoto dan Clayton / 2009)

bentuk bentuk yang di letakan secara acak akan membuat nya terlihat lebih menyenangkan, tetapi penting juga mebuat sebuah hubungan antara perancangan agar mudah untuk dikenali. Meletakkan sebuah garis sejajar dengan sebuah bentuk akan membantu mempermudah menyatukan sebuah bentuk desain sehingga desain mudah untuk dikenali.

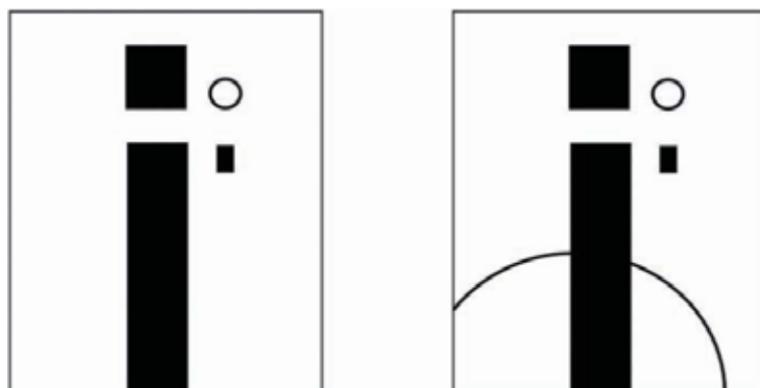


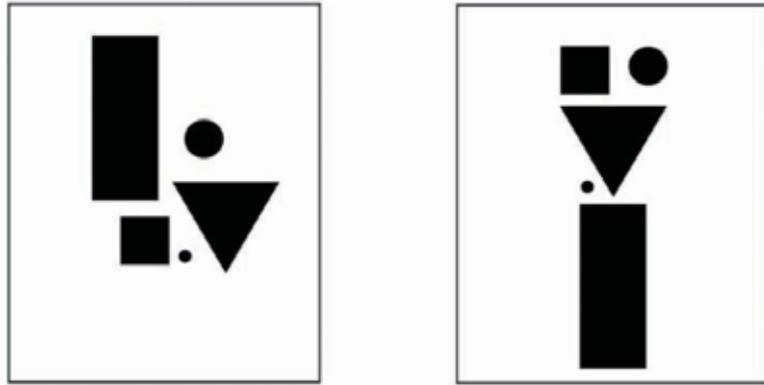
Gambar 2. 5 *Unity* dan penempatan bentuk
(kiri, bentuk yang di letakan secara acak. Kanan gambar yang di letakan sejajar
dengan rapih)

(*Visual Desain Fundamentals: A Digital Approach* / Hashimoto dan Clayton / 2009)

4. Pengulangan garis

Hashimoto dan Clayton (2009) Pengulangan adalah bagian dari *unity* yang bisa diterapkan pada elemen apa pun. Pengulangan garis dapat menyatukan sebuah komposisi. Pengulangan garis dalam sebuah komposisi dapat membantu menghubungkan seluruh bagian desain (hlm 34). Zelanski dan Fische (2006) Pengulangan juga dapat membentuk tiap elemen desain menjadi sebuah pattern (hlm 36).



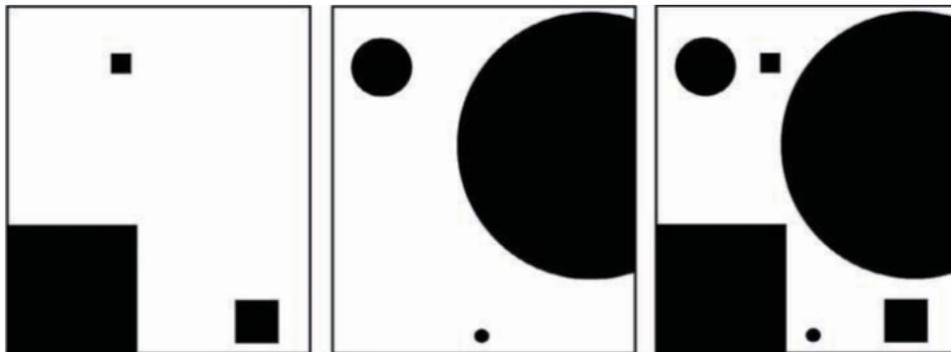


Gambar 2. 6 Pengulangan Garis

(*Visual Desain Fundamentals: A Digital Approach* / Hashimoto dan Clayton / 2009)

5. Pengulangan bentuk

Terdapat 2 jenis bentuk, diantaranya adalah *rectilinear* dan *curvilinear*. *Rectilinear* adalah bentuk yang kaku sedangkan *curvilinear* adalah bentuk yang melengkung, biasanya *curvilinear* mengarah pada hal hal yang berada di alam.



Gambar 2. 7 Pengulangan Bentuk

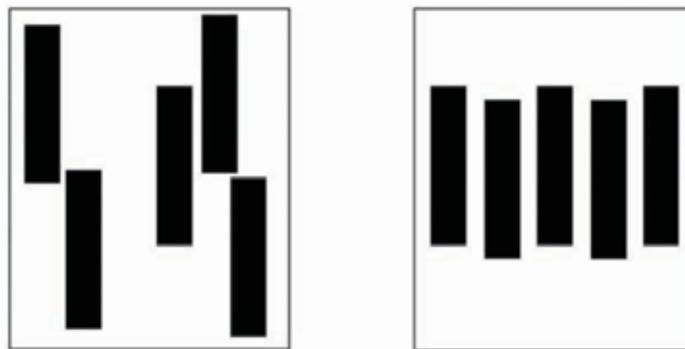
(gambar paling kiri pengulangan bentuk *rectilinear*, tengah pengulangan bentuk *curvilinear*, paling kanan kombinasi dari *rectilinear* dan *curvilinear*)

(*Visual Desain Fundamentals: A Digital Approach* / Hashimoto dan Clayton / 2009)

2.5. Rhythm

Prinsip desain lain yang terkait erat dengan pengulangan adalah *rhythm*. *Rhythm* menciptakan kesatuan dengan mengulangi elemen-elemen yang sama ataupun berbeda dengan cara yang dapat diprediksi. *Rhythm* berbeda dari pengulangan dalam elemen yang acak.

Terdapat dua jenis *rhythm* di antara nya adalah *alternating rhythm* dan *progressive rhythm*. Dalam *alternating rhythm*, terdapat dua elemen yang kontras. Kedua elemen ini berulang-ulang, satu demi satu. *Progressive rhythm* adalah perubahan pada rangkaian elemen yang diulang. Elemen-elemen ini berubah dari satu elemen ke elemen lainnya, perubahan yang terjadi adalah perubahan dalam penambahan atau pengurangan ukuran atau bahkan berat berat (hal 38).



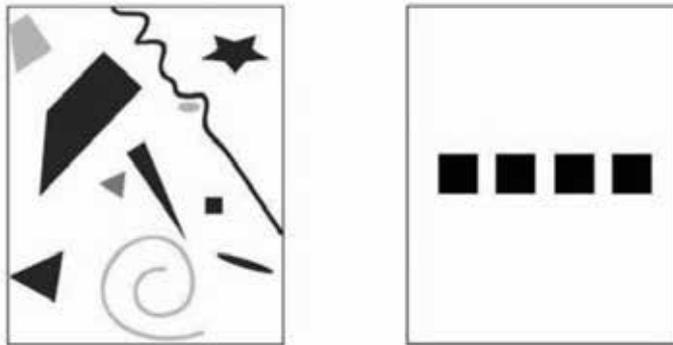
Gambar 2. 8 *Rhythm*

(gambar sebelah kiri adalah pengulangan tanpa *rhythm* sedangkan gambar sebelah kanan adalah pengulangan dengan *rhythm*)

(*Visual Desain Fundamentals: A Digital Approach* / Hashimoto dan Clayton / 2009)

2.6. Variety

Ketika semuanya hal terlalu terstruktur saat disatukan, maka hal tersebut akan sangat mudah ditebak dan membosankan. *Variety* memberikan hal menarik pada kontras. Kontras mengacu pada perbedaan antar elemen. Sedangkan *Unity* berusaha untuk mencapai hal sebaliknya dengan membangun kesamaan antar elemen. Meskipun kedua hal tersebut sangat berbeda, *Unity* dan *Variety* memiliki dua kesamaan: 1) keduanya dapat diterapkan pada setiap atau semua elemen desain, dan 2) desain yang sukses terdiri dari keseimbangan antara kedua prinsip ini. Terlalu banyak *Variety* menyebabkan kekacauan. Terlalu banyak *Unity* itu membosankan. Dengan menemukan keseimbangan yang baik maka sebuah karya dapat menjadi suatu hal yang luar biasa (hal 43).



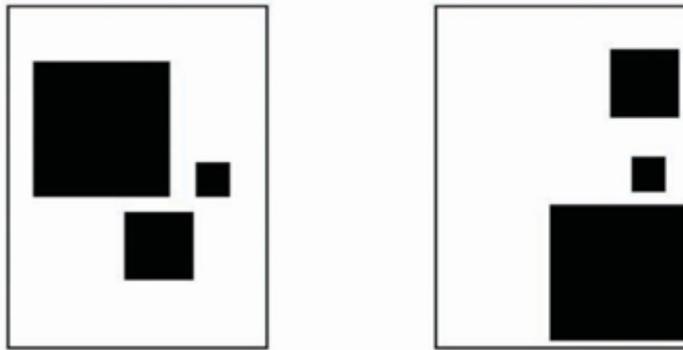
Gambar 2. 9 *Variety & Unity*

(gambar sebelah kiri adalah *Variety* gambar sebelah kanan adalah *Unity*)

(*Visual Desain Fundamentals: A Digital Approach* / Hashimoto dan Clayton / 2009)

2.7. Balance

Keseimbangan berat dalam prinsip desain disebut sebagai *balance*. Sesuatu yang terlihat miring, condong atau berat pada sisi lainnya membuat kita merasa tidak nyaman di sebut sebagai *imbalance* (hal 49). Saat suatu sisi memiliki berat yang sama dengan sisi yang lainnya maka hal ini disebut juga sebagai *symmetrical balance* (hal 50). Balanced pada desain yang menggunakan elemen yang berbeda dari yang lain disebut sebagai *asymmetrically balanced*. Berat pada sebuah desain yang berbeda disatukan dengan keseimbangan melalui struktur *grid*, warna dan juga tema. *Symmetrical balance* maupun *asymmetrically balanced* menggunakan titik tumpu, atau titik penyeimbang, untuk mencapai keseimbangan. Titik tumpu pada *symmetrical* berada di tengah komposisi. Sedangkan *asymmetrically* memiliki titik tumpu yang bergeser ke satu sisi atau sisi yang lainnya untuk menjaga keseimbangan antara elemen yang berbeda (hal 60). *Radial balance* adalah jenis keseimbangan lainnya. *Radial Balance* dapat digambarkan sebagai keseimbangan yang memancar keluar dari titik fokus pusat. *Radial Balance* bisa berupa *symmetrical* atau *asymmetrically* hal ini tergantung pada titik fokus yang di letakan. Dalam *Radial Balance* semua perhatian dalam desain akan mengarah kembali ke satu sumber (hal 61)



Gambar 2. 10 *Balance & imbalance*

(gambar sebelah kiri adalah *balance* gambar sebelah kanan adalah *imbalance*)

(*Visual Desain Fundamentals: A Digital Approach* / Hashimoto dan Clayton / 2009)

2.8. Hutan

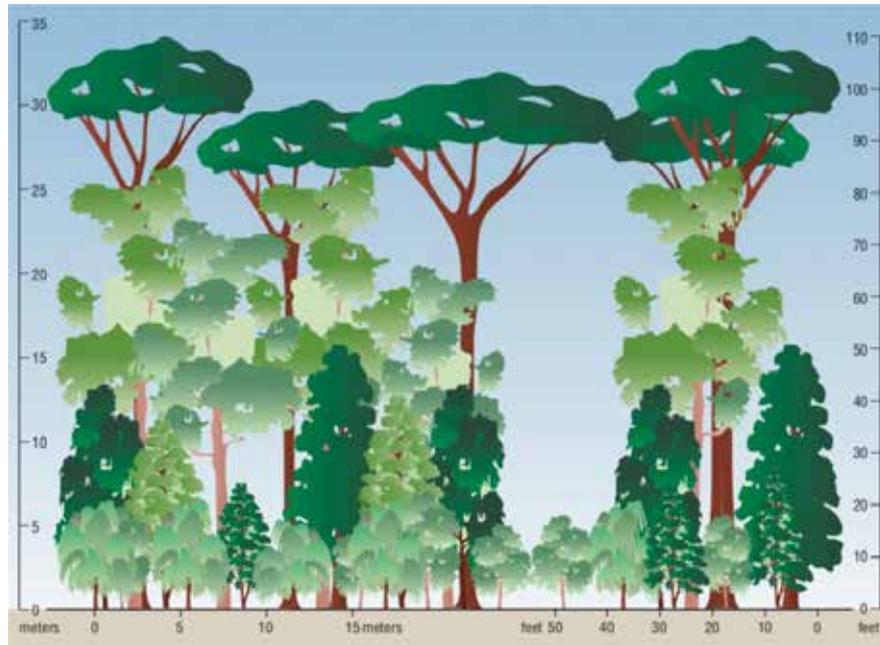
Arifin (2001) Hutan merupakan kumpulan pohon-pohon yang tumbuh dengan rapat, selain terdapat pepohonan di dalam hutan juga terdapat tumbuhan yang memiliki bunga yang beraneka ragam. Setiap pakar memiliki pandangan yang berbeda mengenai hutan. Menurut pakar ekonomi, hutan merupakan investasi jangka panjang dalam bentuk Hak Perusahaan Hutan (HPH). Sedangkan jika menurut para ilmuwan hutan menjadi lebih banyak variasi, tergantung dari spesialisasi ilmu. Ahli silvikultur memiliki pandangan bahwa hutan adalah kelompok tumbuhan yang sebagian besarnya adalah pohon atau vegetasi tumbuhan berkayu yang tumbuh memenuhi suatu area yang luas. Sedangkan menurut ahli ekologi, hutan merupakan masyarakat tumbuhan yang didominasi oleh pohon-pohon dan memiliki keadaan lingkungan yang berbeda dengan lingkungan yang berada di luar hutan (hal 11).

2.9. Hutan Tropis

Hutan tropis terletak pada garis khatulistiwa diantara 23.45 derajat LU hingga 23.45 LS. Hutan tropis adalah tempat di mana pohon-pohon menjulang tinggi dan saling bersaing untuk mendapatkan sinar matahari. Mahkota mahkota pohon yang menjulang tinggi pun membentuk sebuah kanopi yang hampir menghalangi cahaya untuk menyentuh lantai hutan. Allaby & Garratt, (2006) Banyak pohon-pohon yang dihiasi oleh tanaman merambat, dimana pada akhirnya daun dari tanaman merambat ini akan mencapai mahkota mahkota pohon dan menutupi batang pohon. Selain itu pada saat pohon itu mati, tanaman merambat ini akan tetap hidup (hal 1).

Di dalam sebuah hutan terdapat beberapa pohon yang lebih tinggi dari pada pohon lainnya, sehingga hal ini membuat hutan memiliki sebuah layer. Setiap layer akan mendukung tanaman dan hewan-hewan tertentu. Layer pada hutan memiliki berbagai macam variasi, hal ini tergantung pada jenis hutan. Diantara variasi layer hutan, hutan dataran rendah tropis adalah hutan yang memiliki layer yang paling banyak, maka layer ini dianggap sebagai layer yang dapat mewakili layer hutan tropis. Terdapat 5 layer hutan dataran rendah tropis yaitu, emergent tree, canopy, understory, shrubs, at ground level (Allaby & Garratt, 2006).

2.9.1. Layer hutan tropis



Gambar 2. 11 Layer Hutan Tropis

(*Tropical Forests: Biomes of the Earth* / Allaby dan Garrat / 2006)

1. Emergent layer

Berkenkamp (2008) Emergent layer merupakan layer paling atas dari hutan hujan tropis. Rata rata tinggi dari pohon pada layer ini adalah 61 meter (hal 10). Allaby dan Garratt, (2006) Pohon pohon yang ada pada layer ini adalah pohon yang paling tinggi dari pada pohon lain nya (hal 71). Berkenkamp (2008) juga mengatakan pada layer ini tumbuhan cukup mendapatkan sinar matahari, kira kira sekira sekitar 25% (hal 10).

2. Canopy layer

Allaby dan Garratt, (2006) Canopy layer berada setelah emergent layer. Pohon yang ada pada layer ini memiliki tinggi 18 hingga 27 meter. Canopy layer biasa nya

menutup cahaya, sehingga cahaya tidak bisa masuk menembus ke forest floor (lantai hutan, lapisan paling bawah). Curah hujan yang sangat deras di hutan tropis pun tidak benar benar di rasakan oleh lantai hutan, karena daun daun pada canopy layer bekerja seperti sebuah payung (hal 42).

3. Understory

Berkenkamp (2008) Tumbuhan yang tumbuh pada layer ini memiliki ketinggian kurang lebih 3 meter. Pada layer ini hanya sedikit cahaya yang bisa masuk (hal 11). Berberapa pohon yang ada pada ketinggian ini adalah pohon kecil yang nanti nya akan tumbuh setinggi pohon yang ada pada canopy layer dan emergent layer (Allaby & Garratt, 2006).

4. Shurbs

Allaby dan Garratt, (2006) Pada layer ini terdapat pohon pohon kecil berukuran kurang lebih 5 meter (hlm 167).

5. At ground level

Allaby dan Garratt, (2006) Pada layer ini terdapat rerumputan, pohon, tumbuhan tumbuhan obat, dan tumbuhan paku yang memiliki tinggi kurang lebih 1 meter (hlm. 167).

2.10. Hutan pegunungan

Hutan yang ada di daerah pegunungan tropis disebut sebagai *montane forest* (Allaby dan Garratt, 2006). Selain itu salah satu ciri khusus yang dimiliki hutan jenis ini adalah atap nya yang sering di selimuti awan. Formasi hutan pegunungan ini juga dinamakan sebagai hutan lumut, hutan kabut, atau hutan awan. Karena

suhu yang rendah awan atau kabut menjadi salah satu faktor pembentukan hutan ini. Formasi ini juga disebut sebagai hutan lumut, karena pepohonan dan lantai nya sering kali tertutup oleh lumut yang tumbuh subur. tanah di hutan ini cukup subur namun cenderung bergambut (Turangan, Fadhilla, & Gunawan, 2014).

Hutan pegunungan ini memiliki suhu yang rendah dan memiliki karakteristik yang berbeda pada tiap level nya. Hal ini menyebabkan hutan pegunungan tropis memiliki vegetasi yang berbeda pada tiap level nya (Holzman, 2008). Supriatna (2014) Hutan pegunungan tropis yang berada di gunung merapi tidak memiliki hutan sub alpin, melainkan hanya hutan pegunungan bawah, hutan pegunungan atas dan ekosistem ladani (hlm 199).

1. Sub montana (Pegunungan bawah)

seperti yang dikutip oleh Supriatna (2014) Hutan pegunungan bawah berada pada ketinggian 1200 – 1800 m dpl, tumbuhan yang berada pada ketinggian ini didominasi oleh pohon yang tingginya mencapai 60 meter. Pakis dan paku banyak yang tumbuh melekat pada pohon hingga ketinggian pohon 15 m. Jenis ini merupakan komponen yang umum di daerah pegunungan, terutama pegunungan bawah (Whitten dkk, 1999) (hal 199)

2. Hutan Pegunungan atas

Supriatna (2014) mengutip bahwa Hutan pegunungan atas berada pada ketinggian 1800 – 3000 m dpl, ciri yang mencolok dari hutan pegunungan atas adalah banyaknya lumut yang menutupi permukaan tanah dan menempel di setiap ranting pepohonan yang terdapat 2-3 m di atas permukaan tanah. Di atas zona yang

terselimuti kabut, epifit yang sering dijumpai adalah *usnea sp.* atau lumut janggut yang merupakan lumut kerak (Lichens) (Whitten dkk, 1999) (hal 199). Menurut Kartawinata (2016), Semakin tinggi posisi ketinggian suatu wilayah maka semakin kecil diameter pohon yang tumbuh pada ketinggian tersebut. Tumbuhan yang tumbuh pada pegunungan atas biasanya lebih sedikit daripada pegunungan bawah.

3. Ekosistem ladan

Supriatna (2014) Ekosistem Ladan adalah wilayah yang berdekatan dengan perkampungan. Ekosistem buatan ini didominasi tanaman palawija seperti ketela, cabai merah, dan jagung. (hal 199)

2.11. Vegetasi tumbuhan di gunung Lawu jalur Jogorogo

Gunung Lawu merupakan salah satu gunung yang berada di Indonesia. Gunung ini terdapat di pembatas antara Jawa Tengah dan Jawa Timur. Secara geografis gunung Lawu berada di sekitar 111°15' BT dan 7°30'LS. Gunung Lawu memiliki ketinggian 3265 m.dpl dan menduduki urutan ke 6 dalam '7 *summits of Java*' atau bisa diartikan sebagai '7 puncak tertinggi yang berada di pulau Jawa'. Selain itu, gunung Lawu memiliki status sebagai gunung berapi "istirahat".

Gunung Lawu merupakan salah satu gunung yang ramai di datangi oleh para pendaki. Terdapat beberapa jalur pendakian untuk mencapai puncak Gunung Lawu, diantaranya adalah jalur pendakian Cemoro Kandang, yang kedua adalah Candi Cetho. Kedua jalur tersebut berada di kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. Dari arah timur terdapat dua jalur pendakian yaitu Cemoro Sewu yang berada di kabupaten Magetan, Jawa Timur dan Cemoro Mencil atau biasa dikenal juga

sebagai Cemoro Jogorogo, di kabupaten Ngawi, Jawa timur. Jalur Jogorogo bukanlah jalur utama dan jalur umum untuk mendaki gunung Lawu.

Gunung lawu termasuk kedalam hutan dataran tinggi (hutan pegunungan, hutan pengungan tinggi). Arifin (2001) mengatakan bahwa tumbuhan yang tumbuh di dalam hutan memiliki berberapa faktor yang mempengaruhi, salah satu faktor nya adalah faktor lingkungan. Faktor kondisi lingkungan sangat mempengaruhi vegetasi yang ada pada suatu tempat, semakin tinggi suatu tempat maka kelimpahan jenis nya akan semakin sedikit. Seiring dengan bertambahnya ketinggian pada suatu tempat, pohon pohon yang ditemukan pun akan memiliki ukuran batang yang semakin pendek, ranting semakin kecil dan berlekuk lekuk, daun semakin mengecil kecil dan daun nya pun cenderung semakin tebal. Berberapa jenis tumbuhan yang tumbuh pada jalur pendakian jogogrogo adalah sebagi berikut.

Table 2. 1 Vegetasi tumbuhan di gunung lawu jalur Jogorogo

No.	Ordo	Familia	Genus	Spesies
1.			Ageratum	<i>A. conyzoides</i>
2.	Asterales	Asteraceae	Anaphalis	<i>A. javanica</i>
3.			Chromolaena	<i>C. odorata</i>
4.	Caryophyllales	Polygonaceae	Polygonum	<i>P. chinensis</i>
5.	Fabales	Fabaceae	Acacia	<i>A. decurrens</i>
6.	Fagales	Casuarinaceae	Casuarina	<i>C. junghuniana</i>
7.	Gleicheniales	Gleicheniaceae	Gleichenia	<i>G. linearis</i>
8.	Lamiales	Lamiaceae	Solenostemon	<i>S. scutellaroides</i>
9.	Magnoliales	Myristicaceae	Horsfieldia	<i>H. glabra</i>
10.		Melastomataceae	Melastoma	<i>M. malabatricum</i>
11.	Myrtales	Onagraceae	Fuchsia	<i>F. magellanica</i>
12.	Ericales	Myrsinaceae	Myrsine	<i>Myrsine sp</i>
13.	Pinales	Pinaceae	Pinus	<i>P. merkusii</i>
14.		Cyperaceae	Cyperus	<i>Cyperus sp</i>
15.	Poales			<i>Cyperus rotundus</i>
16.		Poaceae	Imperata	<i>I. cylindrical</i>
17.	Polypodiales	Dryopteridaceae	Dryoptris	<i>D. refescens</i>
	12 Ordo	14 Famili	16 Marga	17 Jenis

2.12. Mise en scene

Film dapat menciptakan sebuah makna, dengan cara mengaitkannya dengan sebuah sejarah, lokasi pada dunia nyata, objek, orang atau bentuk seni dan film lainnya (hal 30). Tidak seperti cerita pada sebuah novel, naratif pada film berpengaruh pada hal visual dan elemen suara untuk dapat menyeimbangkan suatu tempat, waktu, karakter, tema, ide dan menciptakan sebuah suasana (hal 83). Naratif dan elemen visual bekerjasama untuk menyeimbangkan sebuah perbedaan (Hal 88). Dalam dunia film naratif, mise en scene membentuk tampilan pada sebuah cerita. Setiap elemen mise en scene setting, karakter, tata cahaya, dan komposisi mempengaruhi pengalaman dari para penonton. (hal 88) . Membuat film dengan menggunakan detail secara sistematis dan terintegrasi tidak hanya untuk menciptakan dunia di layar, tetapi juga untuk menunjukkan pengembangan karakter, menghadirkan motif, memperkuat tema, dan membangun suasana. (hal 88). *Mise en scene* ditentukan selama masa pra-produksi dan juga produksi. Setting pada film dapat berupa lokasi umum atau spesifik, tempat nyata atau imajiner (hal 88).

Keadaan sebuah setting sangatlah berpengaruh pada mise en scene, hal ini dapat dilihat dari tindakan yang terjadi terkait dengan setting tempat tersebut. Seperti yang diketahui sebuah setting memiliki fungsi utama yaitu untuk memberikan informasi terkait tempat dan waktu. Terlepas dari kedua hal tersebut setting juga digunakan untuk memberi informasi terkait ide, tema film, serta penyempurnaan mood pada satu scene atau bahkan keseluruhan film (hal 92). Setting tidak selalu perlu merujuk pada lokasi yang ada atau periode sejarah yang sebenarnya:

sebaliknya setting dapat membangkitkan rasa dan juga dapat mendukung ide-ide tersirat (hal 92). Perlu diperhatikan bahwa hal penting dari sebuah setting adalah fungsi dan keterkaitannya pada sebuah film (hal 93). Setiap elemen visual bekerjasama untuk menghasilkan sebuah makna (hal 124). Jika sebuah elemen visual terlihat tidak seimbang maka hal tersebut menunjukkan sebuah sifat emosi dan bukan menunjukkan suatu keberadaan (hal 120) (Pramaggiore & Wallis, 2008).

2.13. Batik

Menurut Agustin (2014), batik adalah budaya Indonesia yang sudah ada sejak jaman dulu dan diwariskan turun temurun (hlm. 540). Selain itu, Lestari (2012) mengatakan bahwa batik adalah kerajinan yang memiliki nilai seni yang tinggi (hlm 3). Secara etimologi dalam Bahasa Jawa kata batik berasal dari kata 'tik' yang berarti titik dan kemudian berkembang menjadi 'batik'. Hastangka (2013), Batik tidak diciptakan oleh faktor ketidak sengajaannya tetapi batik memiliki faktor pembentuk empirik. Faktor empirik membuat para pembatik menginterpretasikan alam, Tuhan dan kehidupan sekitar ke dalam batik (hlm 212).

2.13.1. Motif batik

Menurut Wulandari (2011), motif merupakan susunan kecil yang ada pada kerangka gambar sebuah benda. Motif memiliki unsur bentuk atau objek, skala atau proporsi, dan komposisi (hlm. 201). Kartika (2007), mengatakan bahwa di dalam sebuah motif batik terdapat 3 struktur pola yaitu motif utama, motif pengisi dan isen-isen (hlm. 87). Motif utama adalah unsur pokok yang terdapat di dalam sebuah kain batik, karena motif utama disebut sebagai motif pokok maka biasanya motif

utama juga disebut sebagai ornament pokok atau utama. Di dalam motif utama terdapat gambar-gambar berbentuk tertentu. Kursianto (2013) Motif pengisi adalah pola yang dibentuk untuk mengisi bidang, selain itu motif pengisi juga sering disebut sebagai ornament pengisi. Isen-isen biasanya digunakan untuk memperindah pola pada batik secara keseluruhan. Ornament pokok dan ornament pengisi pun diberi hiasan.

1. Isen-isen

Hamzuri (1981) Isen-isen memiliki arti mengisi atau memberi isi, karena kata isen-isen sendiri berasal dari kata 'isi' (hlm. 16). Samsi (2007), Isen-isen berguna untuk memperindah pola dan motif secara keseluruhan, baik motif utama atau pun motif pengisi. Biasanya isen-isen memiliki bentuk dan nama (hlm. 65) .

a. Isen-isen cecek



Gambar 2. 12 Isen-isen cecek

(Isen-Isen, Dalam Batik Tati Suroyo, The Passion of Tati Suroyo / Bambang, As / 2012)

Isen-isen cecek adalah titik-titik kecil yang disebar untuk mengisi latar yang kosong. Isen-isen cecek memiliki arti sebagai ketekunan dan juga kerja keras.

b. Isen-isen galaran lurus



Gambar 2. 13 Isen-isen Galaran Lurus

(Isen-Isen, Dalam Batik Tati Suroyo, The Passion of Tati Suroyo / Bambang, As / 2012)

Isen-isen galaran lurus terdapat pada latar, isen-isen ini berbentuk garis lurus yang miring sejajar dan juga banyak. Isen-isen galaran lurus memiliki arti kebersamaan.

c. Isen-isen galaran brintik



Gambar 2. 14 Isen-isen Galaran Brintik

(Isen-Isen, Dalam Batik Tati Suroyo, The Passion of Tati Suroyo / Bambang, As / 2012)

Isen-isen galaran brintik adalah isen-isen berbentuk garis yang bergelombang ombak yang sejajar.

d. Isen omah garen



Gambar 2. 15 Isen Omah Garen

(Isen-Isen, Dalam Batik Tati Suroyo, The Passion of Tati Suroyo / Bambang, As / 2012)

Omah garen adalah isen-isen yan membentuk sebuah garis yang kian mengecil. Isen-isen ini memiliki arti sebagai upaya manusia meraih tujuan hidup.

e. Isen beras mawur



Gambar 2. 16 Isen Beras Mawur

(Isen-Isen, Dalam Batik Tati Suroyo, The Passion of Tati Suroyo / Bambang, As / 2012)

dalam isen-isen beras mawur (tumpah) terlihat seperti tumpahan beras. Isen-isen ini memiliki arti sebagai kemakmuran bersama.

f. Isen-isen gribigan



Gambar 2. 17 Isen-isen Gribigan

(Isen-Isen, Dalam Batik Tati Suroyo, *The Passion of Tati Suroyo* / Bambang, As / 2012)

isen-isen ini memiliki pola seperti sebuah anyaman bambu. Arti dari isen-isen ini adalah kekerabatan.

g. Isen-isen grandilan



Gambar 2. 18 Isen-isen Grandilan

(*Visual Desain Fundamentals: A Digital Approach* / Hashimoto & Clayton / 2009)

Isen-isen grandilan adalah isen-isen yang memiliki representasi dari sebuah krikil. Representasi krikil ini menggambarkan krikil krikil yang ada dalam kehidupan

manusia. Bentuk isen-isen ini sendiri seperti sebuah irama kecil kecil yang berkelanjutan.

h. Isen-isen banji



Gambar 2. 19 Isen-isen Banji

(Isen-Isen, Dalam Batik Tati Suroyo, The Passion of Tati Suroyo / Bambang, As / 2012)

isen-isen banji adalah lambang cina yang meyerupai swastika yang telah dikenal sejak zaman hindu budha. Arti dari isen-isen ini adalah sepuluh ribu benda, melambangkan sebuah keabadian.