



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 III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam proyek tugas akhir ini, penulis akan memproduksi sebuah film animasi pendek berjudul 'Lost' dengan genre drama fantasi, *adventure*. Proses pengerjaan aset dalam film dikerjakan menggunakan aplikasi illustrator lalu dilanjutkan dengan proses compositing menggunakan aplikasi after effect. Dalam proses perancangan film ini penulis memiliki peran sebagai perancang *environment*. Untuk merancang *environment* dalam film 'Lost' penulis melakukan beberapa proses seperti penelitian data data literatur dan juga analisa referensi sejenis.

3.1.1. Sinopsis

Film 'Lost' bercerita mengenai seorang remaja laki laki bernama Aaron, yang terlalu fokus akan pekerjaan sehingga tanpa ia sadari, ia tidak lagi memperhatikan lingkungan sekitarnya. Aaron mulai merasa penat akan rutinitas nya, hingga suatu saat Aaron tertidur, ia mengalami sebuah mimpi buruk. Ia bermimpi bahwa ia tersesat di sebuah hutan pegunungan yang lebat dan banyak mata yang mengintainya. Bukan hanya itu, di hutan tersebut juga terdapat bayangan misterius yang tiba tiba mengejarnya. Terdapat suatu transisi saat Arron dikejar oleh bayangan tersebut. Transisi tersebut akhirnya memberi Arron pada pandangan yang berbeda, Arron memperhatikan sebuah bunga yang indah dan juga kumpulan kumpulan semut yang akhir nya memberikan nya perspektif baru akan suatu

keadaan. Sesaat setelah ia memperhatikan bunga dan semut semut, ia mendengar suara burung. Suara burung tersebut seperti ingin memberi tahu Aaron jalan keluar dari hutan tersebut. Dan benar saja, akhirnya Aaron berhasil keluar dari hutan tersebut dan langsung terbangun dari tidur.

3.1.2. Posisi Penulis

Posisi penulis pada penulisan ini adalah sebagai peneliti pada proses penerapan dan perancangan *environment* sebagai bagian dari *mise en scene*.

3.2. Tahapan Kerja

Proses perancangan *environment* pada film 'Lost' ini diawali dengan proses pembentukan cerita, konsep dan suasana yang ingin dibangun. Setelah menetapkan cerita, konsep dan suasana, penulis mencari referensi terkait dan melakukan riset literatur. Setelah mendapatkan kesimpulan dari referensi dan juga riset, barulah penulis melanjutkan proses pemilihan isen - isen yang akan diaplikasikan pada desain tanaman dan juga *mise en scene*.

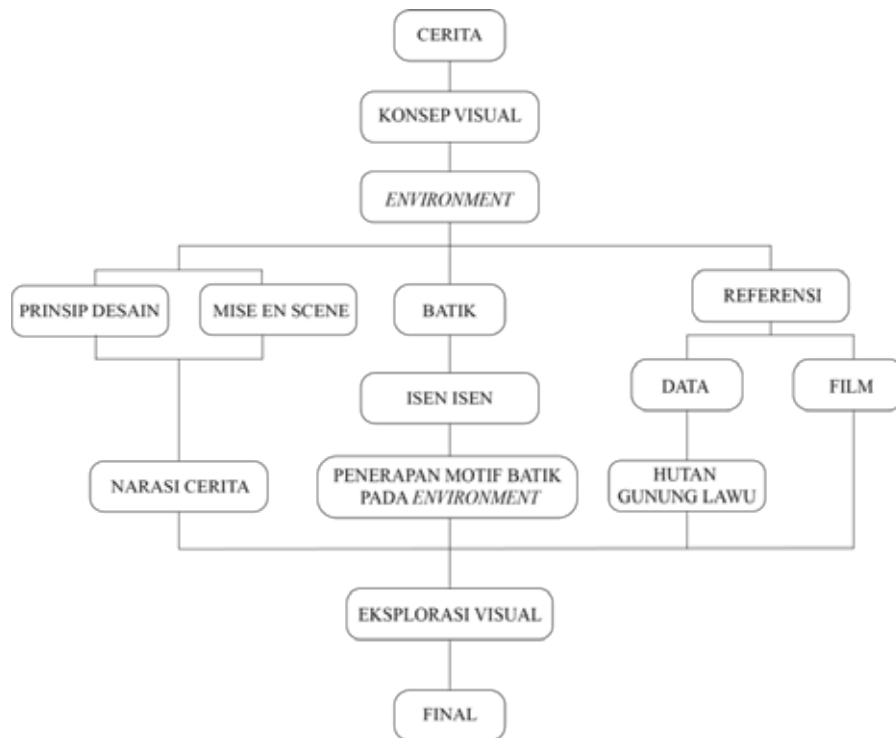


Table 3. 1 Bagan Skema Perancangan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

3.3. Acuan

Untuk mempermudah proses perancang *environment* pada film ‘Lost’, penulis memiliki beberapa acuan referensi. Referensi yang penulis gunakan pada untuk penulisan ini terdiri dari referensi setting tempat, batik, dan juga film yang menerapkan simbol atau pun motif motif pada film.

3.3.1. Referensi setting tempat

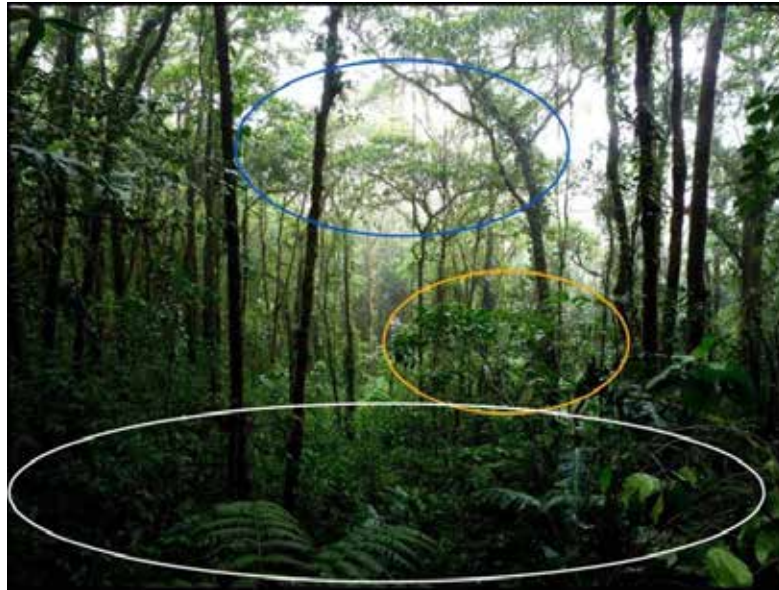
1. Hutan gunung Lawu

Di dalam film animasi berjudul ‘Lost’ tokoh utama bernama Aron bermimpi tersesat di hutan pegunungan yang lebat. Referensi hutan pegunungan pada film ini

adalah hutan yang berada di gunung Lawu, jalur pendakian Jogorogo. Secara geografis hutan yang berada di gunung lawu adalah hutan tropis. Menurut Allaby & Garrat (2006), hutan tropis adalah tempat di mana 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.

Menurut Allaby & Garrat (2006), hutan tropis adalah tempat di mana 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 & Garrat (2006) juga mengatakan bahwa di dalam hutan terdapat sebuah layer. Layer ini terbentuk dari beberapa tingkatan pohon yang lebih tinggi dari pada pohon lain nya. Terdapat 5 layer hutan yaitu, *emergent layer*, *canopy*, *understory*, *shurbs*, dan *at ground level*.

Di dalam sebuah hutan tentu terdapat pohon yang lebih tinggi dari pada pohon lainnya, pohon tersebut disebut sebagai *emergent layer*. Sedangkan pohon yang membentuk seperti payung dan berada di bawah *emergent layer* disebut sebagai *canopy layer*. Pada proses perancangan *environment* film 'Lost', penulis memfokuskan perancangan pada bagian *hurbs* dan *at ground level*. Sedangkan untuk pohon pohon yang sudah mencapai *canopy layer* dan *emergent layer* penulis hanya akan merancang pada bagian batang pohon nya saja.



Gambar 3. 1 Contoh Layer Hutan tropis

(<https://images.app.goo.gl/uiUBB3sZyrR2XWzB8>)

(lingkaran berwarna biru menggambarkan layer under story, lingkaran berwarna orange menggambarkan layer hurbs dan lingkaran putih menggambarkan layer at ground level)

2. Gunung Lawu pos Jurang Mele

Pemilihan referensi gunung lawu pada jalur jogorogo ini sendiri berdasarkan persamaan kondisi rintangan yang akan dilewati oleh tokoh utama. Jalur jogorogo bukanlah jalur umum yang biasa dilewati oleh para pendaki sehingga vegetasi yang ada di sana cenderung lebih lebat. Terdapat beberapa pos pada jalur pendakian jogorogo, yaitu pos Ngundal, Bulak akasia, Jurang mele, Bulak peperangan, hingga Hargo dalem. Untuk lebih spesifik, penulis memilih pos Jurang mele. Pos Jurang mele sendiri berada di ketinggian 2.202 – 2.512 mdpl.

Berdasarkan ketinggian Pos Jurang mele maka dapat disimpulkan bahwa pos Jurang mele adalah hutan pegunungan atas. 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.



Gambar 3. 2 Gunung Lawu pos Jurang mele

((<https://youtu.be/SSwhXNQylzU>)



(kondisi vegetasi dan medan yang berada pada jalur pendakian Jogorogo)



3. Vegetasi tumbuhan jalur pendakian Jojorogo pos Jurang mele



Selain referensi tempat, penulis pun membutuhkan referensi tumbuhan apa saja yang ada di jalur Jogorogo khususnya pos Jurang mele (pegunungan atas). Referensi dari tumbuhan-tumbuhan ini yang nantinya akan menjadi patokan dari desain *environment* film 'Lost'. Pada ketinggian 2.202 mdpl terdapat sekitar 9 jenis flora yang tumbuh di antaranya adalah



Table 3. 2 Vegetasi tumbuhan jalur pendakian Jogorogo pos Jurang mele



No	Vegetasi tumbuhan jalur pendakian Jogorogo pos Jurang mele ketinggian 2.202 mdpl	Keterangan
1	<div data-bbox="496 714 873 992" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="523 1019 847 1055">Gambar 3. 3 Bunga Akasia</p> <p data-bbox="395 1070 975 1137">(sumber : https://images.app.goo.gl/en1DmfroCNSz2avr9)</p> <div data-bbox="531 1202 837 1568" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="539 1603 829 1639">Gambar 3. 4 Biji Akasia</p> <p data-bbox="395 1655 975 1722">(sumber : https://images.app.goo.gl/LYYUsEBM14sjpsm)</p>	<p data-bbox="1010 714 1347 1218">Tanaman akasia, berduri dan memiliki tinggi 2 hingga 15 meter. Jika di deskripsikan secara visual tanaman akasian ini memiliki bunga dengan bentuk lingkaran lingkaran dan sangat banyak.</p>


No	Vegetasi tumbuhan jalur pendakian Jogorogo pos Jurang mele ketinggian 2.202 mdpl	Keterangan
2	<p data-bbox="555 577 815 611" style="text-align: center;"><i>Ageratum conyzoides</i></p>  <p data-bbox="416 913 954 994" style="text-align: center;">Gambar 3. 5 Bunga Bandotan atau <i>Ageratum conyzoides</i></p> <p data-bbox="384 1014 983 1081" style="text-align: center;">(sumber : https://images.app.goo.gl/qPTFX6s5nUybZ8gP6)</p>  <p data-bbox="416 1556 954 1637" style="text-align: center;">Gambar 3. 6 Bunga Bandotan atau <i>Ageratum conyzoides</i></p> <p data-bbox="384 1657 983 1753" style="text-align: center;">(sumber : https://images.app.goo.gl/YkmWGM5er5L9QAQe6)</p>	<p data-bbox="1010 987 1337 1357">Tanaman bandotan, memiliki tinggi hingga 120 cm. Secara visual tanaman ini memiliki bunga serabut serabut kecil dan melengkung.</p>

No	Vegetasi tumbuhan jalur pendakian Jogorogo pos Jurang mele ketinggian 2.202 mdpl	Keterangan
3	<p data-bbox="568 568 799 600" style="text-align: center;"><i>Anaphalis javanica</i></p>  <p data-bbox="416 983 954 1066" style="text-align: center;">Gambar 3. 7 Bunga edelweiss atau <i>Anaphalis javanica</i></p> <p data-bbox="384 1084 983 1149" style="text-align: center;">(sumber : https://images.app.goo.gl/VFXEtyzwBJdVs2n19)</p>  <p data-bbox="416 1565 954 1648" style="text-align: center;">Gambar 3. 8 Bunga edelweiss atau <i>Anaphalis javanica</i></p> <p data-bbox="384 1666 983 1731" style="text-align: center;">(sumber: https://images.app.goo.gl/v4FWGvs4Gt9pbEZU7)</p>	<p data-bbox="1011 1010 1342 1375">Tanaman edelwis jawa, tinggi 1 – 8 meter. Secara visual tanaman edelweis ini memiliki beberapa lingkaran pada tengah bunga.</p>

No	Vegetasi tumbuhan jalur pendakian Jogorogo pos Jurang mele ketinggian 2.202 mdpl	Keterangan
4	<p style="text-align: center;"><i>Casuarina junghuniana</i></p>  <p style="text-align: center;">Gambar 3. 9 Cemara gunung atau <i>Casuarina junghuniana</i> (sumber : https://images.app.goo.gl/r8zXSMTUg4dFA36u9)</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 3. 10 Cemara gunung atau <i>Casuarina junghuniana</i> (sumber : https://images.app.goo.gl/iz8s5QK58fSPZuYx8)</p>	<p>Cemara gunung, memiliki tinggi kurang lebih 8 – 10 meter. Memiliki Bentuk pohon yang mudah di kenali dan batang yang bersisik.</p> <p>(https://rimbakita.com/pohon-cemara/)</p>

No	Vegetasi tumbuhan jalur pendakian Jogorogo pos Jurang mele ketinggian 2.202 mdpl	Keterangan
5	<p style="text-align: center;"><i>Chromolaena odorata</i></p> <hr style="width: 10%; margin: auto;"/>  <p style="text-align: center;">Gambar 3. 11 Rumput minjangan atau <i>Chromolaena odorata</i></p> <p style="text-align: center;">(sumber : https://images.app.goo.gl/cpe7sTdFxM4p3FNZ8)</p> <hr style="width: 10%; margin: auto;"/>  <p style="text-align: center;">Gambar 3. 12 Rumput minjangan atau <i>Chromolaena odorata</i></p> <p style="text-align: center;">(sumber : https://images.app.goo.gl/8ST7BqFV3Jb6XZQV7)</p> <hr style="width: 10%; margin: auto;"/> <hr style="width: 10%; margin: auto;"/>	<p>Rumput minjangan, memiliki tinggi hingga 3 meter. Jika di lihat dari segi visual, rumput minjangan memiliki bunga dengan serabut serabut memanjang.</p>




No	Vegetasi tumbuhan jalur pendakian Jogorogo pos Jurang mele ketinggian 2.202 mdpl	Keterangan
6	<p style="text-align: center;"><i>Cyperus rotundus</i></p>  <p style="text-align: center;">Gambar 3. 13 Teki ladang atau <i>Cyperus rotundus</i> (sumber : https://images.app.goo.gl/61ih1kK5mSP2GUqh9)</p>	<p>Teki ladang, memiliki tinggi 140 cm dan daunnya memiliki panjang kurang lebih 5 – 20 cm. Secara visual teki ladang memiliki daun dengan garis tengah.</p>
7	<p style="text-align: center;"><i>Imperata cylindrical</i></p>  <p style="text-align: center;">Gambar 3. 14 Alang alang atau <i>Imperata cylindrical</i> (sumber : https://images.app.goo.gl/sRCYNCrfNHLChUCP8)</p>	<p>Alang – alang atau ilalang, memiliki tinggi 20 cm – 1,5 m. Tanaman ilalang secara visual memiliki bunga yang terlihat seperti memiliki serabut serabut halus dan juga bintik bintik</p>

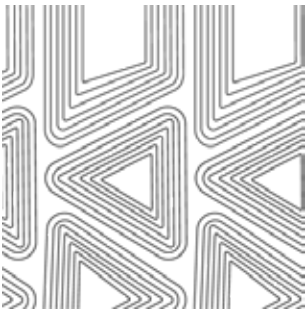
	Vegetasi tumbuhan jalur pendakian Jogorogo pos Jurang mele ketinggian 2.202 mdpl	Keterangan
8	<p style="text-align: center;"><i>Pinus merkusii</i></p>  <p style="text-align: center;">Gambar 3. 15 Pohon pinus atau <i>Pinus merkusii</i> (sumber : https://images.app.goo.gl/N2JB96ngBHxmTTVF6)</p>	<p>Pohon pinus / tusam Sumatra, Memiliki tinggi berkisar 25 – 45 cm. Secara visual batang dari pohon pinus ini terlihat seperti memiliki garis garis besar dan juga sebuah tekstur yang kasar.</p>

3.3.2. Isen-isen

Seperti yang dijelaskan pada Bab II, isen-isen bukanlah sebatas hiasan atau motif pengisi yang terdapat pada kain batik, tetapi setiap isen-isen pun memiliki sebuah arti. Pada film ‘Lost’ isen-isen akan menjadi bagian dari *mise en scene*. Berikut adalah referensi isen-isen yang penulis tetapkan untuk *scene 13 shot 1*.

Table 3.2. Isen - isen batik

No.	Isen-isen batik	Pola Isen - isen	Keterangan
1	 <p>Gambar 3. 16 Isen-isen cecek pengisi latar (Isen-Isen, Dalam Batik Tati Suroyo, The Passion of Tati Suroyo / Bambang, As / 2012)</p>  <p>Gambar 3. 17 Isen-isen cecek pada motif (Isen-Isen, Dalam Batik Tati Suroyo, The Passion of Tati Suroyo / Bambang, As / 2012)</p>	 <p>Gambar 3. 18 Isen-isen cecek pengisi latar (Sumber : Dokumentasi Pribadi)</p>	<p>Isen-isen cecek biasanya digunakan untuk mengisi latar pada batik. Selain mengisi latar, isen-isen cecek biasanya juga di temui pada motif batik. Isen-isen cecek ini memiliki arti sebagai kerja keras.</p>

No.	Isen-isen batik	Pola Isen - isen	Keterangan
2.	 <p data-bbox="411 824 727 1025">Gambar 3. 19 Isen-isen omah gareng (Isen-Isen, Dalam Batik Tati Suroyo, The Passion of Tati Suroyo / Bambang, As / 2012)</p>	 <p data-bbox="778 864 1054 1025">Gambar 3. 20 Isen-isen omah gareng (Sumber : Dokumentasi Pribadi)</p>	<p data-bbox="1098 465 1294 1104">Isen-isen ini berbentuk garis yang terus mengecil dan isen-isen ini memiliki arti sebagai upaya manusia dalam mencapai tujuan hidup.</p>

3.3.3. Referensi *environment* film

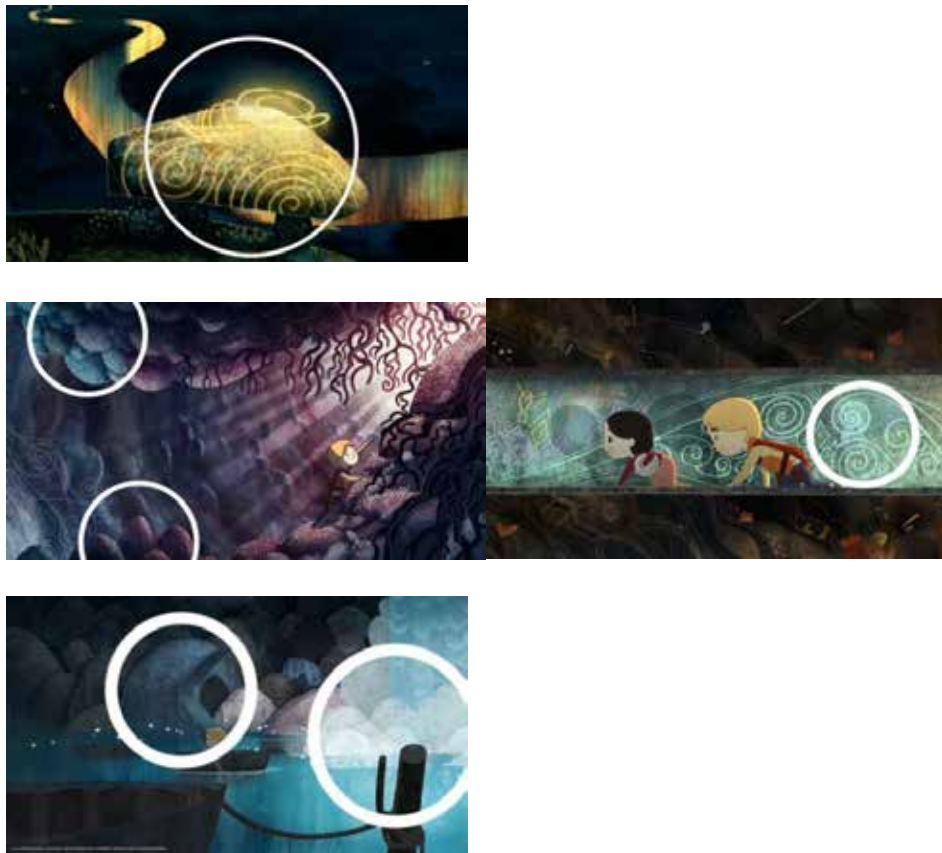
1. *Song of the sea*

Film *Song of the sea* adalah film animasi yang mengangkat sebuah mitologi yang berada di Irlandia. Mitologi yang diangkat adalah mengenai orang-orang Irlandia yang mempercayai bahwa ada makhluk-mahluk di masa lalu dan juga alam yang turut serta mendampingi manusia. Penulis menjadikan film *Song of the sea* sebagai acuan karena, film ini menggunakan simbol-simbol yang diletakkan pada *environment* dengan maksud tertentu. Hal ini sama seperti karya yang akan dirancang oleh penulis. Selain itu, penulis juga akan menjadi film *Song of the sea* sebagai acuan bagaimana menerapkan simbol-simbol tersebut pada *environment*.



Gambar 3. 21 *Simbol celtic* pada *environment Song of the sea*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Pada film *Song of the sea* simbol simbol celtic cenderung muncul pada *environment* yang tidak memiliki banyak detail. Sehingga simbol *celtic* itu sendiri yang akan menjadi detail dari *environment* tersebut.



Gambar 3. 22 simbol *celtic* pada *environment* batu dan air pada film *Song of the sea*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

selain itu tidak semua *environment* diberikan simbol *celtic*. Jika diperhatikan simbol *celtic* pada film cenderung hanya muncul pada *environment* yang berhubungan dengan batu dan juga air.

3.4. Proses Perancangan

Dalam merancang *environment* film animasi berjudul “Lost”, penulis melakukan pendalaman observasi literatur dan juga analisa referensi sejenis. Setelah melakukan observasi dan mendapatkan data, penulis akan melanjutkan proses perancangan *environment* berdasarkan hasil observasi teori elemen visual, prinsip

desain, *mise en scene* dan referensi sejenis. sebelum benar benar masuk pada proses perancang *environment* pada film 'Lost' penulis menentukan terlebih dahulu referensi untuk setting tempat pada film, selain itu perlu diketahui juga flora apa saja yang terdapat di tempat tersebut, simbol atau motif apa yang ingin digunakan dan apa tujuan dari penggunaan simbol atau motif tersebut. Hal yang tidak kalah penting yang perlu diperhatikan adalah kapan simbol atau motif tersebut di muncul dan dimana kedua hal tersebut di diletakan. Setelah dapat menjawab hal hal tersebut baru ah proses perancangan dapat berjalan.

Proses perancangan dimulai dari jalan cerita yang ada pada scene dan shot perancangan yang sudah ditentukan. Dari cerita pada scene dan shot tersebut barulah penulis memutuskan untuk menggunakan isen - isen mana yang dapat mendukung jalan cerita. Setelah menetapkan isen - isen apa saja yang dapat digunakan, barulah selanjutnya isen - isen diaplikasikan pada tanaman yang ada pada jalur Jogorogo pos Jurang mele.

Cerita pada scene 13 shot 1 dalam perancangan yang dipilih adalah saat dimana karakter Arron bermimpi bahwa ia tiba tiba sudah berada di hutan pegunungan yang lebat. Aaron bisa bermimpi berada di hutan tersebut karena ia terlalu kelelahan. ia terlalu fokus dengan pekerjaan dan tujuannya sehingga lupa bahwa ada orang orang sekitar yang dapat membantu meringankan beban yang dirasakan.

Dari penggalan cerita pada scene 13 shot 1 tersebut, penulis memutuskan untuk menggunakan isen - isen *cecek* sebagai gambaran dari kerja keras dan isen -

isen *omah gareng* sebagai gambaran dari sebuah tujuan. Isen - isen ini selanjutnya akan diaplikasikan pada tanaman tanaman yang ada pada jalur jogorogo pos jurang mele yang ada pada ketinggian 2.202 – 2.512 mdpl.

Gunung Lawu jalur Jogorogo pos Jurang mele adalah referensi setting tempat pada film animasi berjudul “Lost”. Referensi tempat ini juga menjadi acuan bagi penulis untuk dapat mengetahui tumbuhan apa saja yang terdapat pada ketinggian dan jalur tersebut. Pada pos Jurang mele ketinggian 2.202 – 2.512 mdpl ini terdapat 9 jenis tanaman. Dari ke 9 tanaman tersebut penulis hanya memilih 4 diantaranya, hal ini di pertimbangkan dengan teori prinsip desain.

3.4.1. Eksplorasi visual

Dalam eksplorasi visual yang penulis lakukan penulis membaginya menjadi dua tahap yaitu penyederhanaan bentuk dari referensi tanaman lalu tahap kedua adalah penerapan isen - isen batik pada *environment* tanaman.

1. Penyederhanaan bentuk

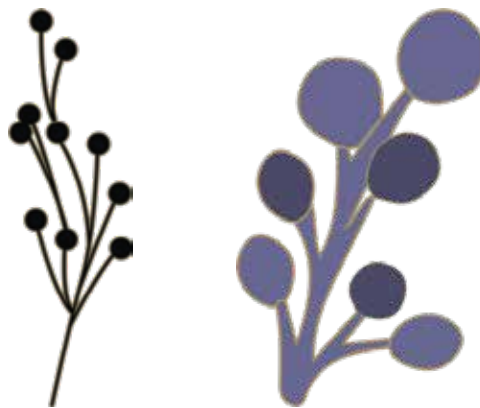
Dalam menyederhanakan bentuk referensi tanaman yang ada penulis menerapkan hasil observasi yang penulis lakukan pada film animasi *Song of the sea*. Film *Song of the sea* menerapkan bentuk yang sederhana dan tidak memiliki detail. Sehingga dalam menggambarkan referensi tanaman yang ada pada jalur Jogorogo pos Jurang mele ini penulis akan menghilangkan detail yang terdapat pada tanaman.

a) Akasia

Pada tanaman akasia penulis mencoba untuk membentuk bagian daun dengan sesederhana mungkin.



Gambar 3. 23 Penyederhanaan bentuk daun pada bunga akasia berdasarkan referensi tanaman dan juga obeservasi terhadap film *Song of the sea*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 24 Penyederhanaan bentuk bunga akasia berdasarkan referensi tanaman dan juga obeservasi terhadap film *Song of the sea*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

b) Pinus

Pada pohon pinus penulis mencoba untuk membentuk nya dengan sesederhana mungkin sehingga daun dari pohon pinus tidak di masukan pada desain environemnet.



Gambar 3. 25 Penyederhanaan bentuk batang pohon pinus berdasarkan referensi tanaman dan juga obeservasi terhadap film *Song of the sea*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 26 Penyederhanaan ranting pada ranting pinus berdasarkan referensi tanaman dan juga obeservasi terhadap film *Song of the sea*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

c) Teki ladang

Tidak jauh berbeda dengan tanaman yang lainnya tanaman teki ladang pun dibentuk dengan sesederhana mungkin seperti yang ada pada film *Song of the sea*.



Gambar 3. 27 Penyederhanaan daun tanaman teki ladang berdasarkan referensi tanaman dan juga obeservasi terhadap film *Song of the sea*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

d) Alang alang

Begitu pula hal nya dengan tanaman alang alang bentuknya dibuat dengan sederhana dengan tidak memberikan detail pada desain.



Gambar 3. 28 Penyederhanaan bentuk tanaman Alang alang berdasarkan referensi tanaman dan juga obeservasi terhadap film *Song of the sea*
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

2. Penerapan isen - isen

Terdapat dua isen - isen yang sudah ditentukan oleh penulis untuk scene 13 shot 1 diantaranya adalah *cecek* dan juga *omah gareng*. Kedua isen - isen ini akan diterapkan pada setiap desain *environment*.

a) Akasia

Penulis mencoba menerapkan dua macam isen - isen pada tiap *environment* secara terpisah. Kedua isen - isen tersebut diterapkan sesuai dengan referensi penerapan isen - isen pada batik.



Gambar 3. 29 Penerapan isen - isen cecek dan omah gareng pada bentuk bunga tanaman akasia

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 30 Penerapan isen - isen cecek dan omah goreng pada bentuk daun tanaman akasia

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

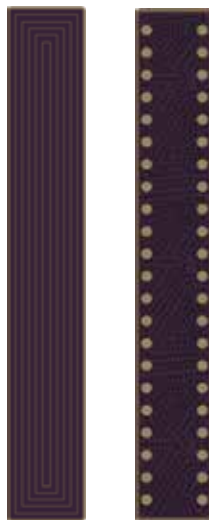
a) Pinus

Sama halnya seperti yang penulis lakukan pada tanaman akasia, pada pohon pinus ini penulis mencoba untuk menerapkan dua macam isen - isen pada tiap *environment* secara terpisah. Kedua isen - isen tersebut diterapkan sesuai dengan referensi penerapan isen - isen pada batik.



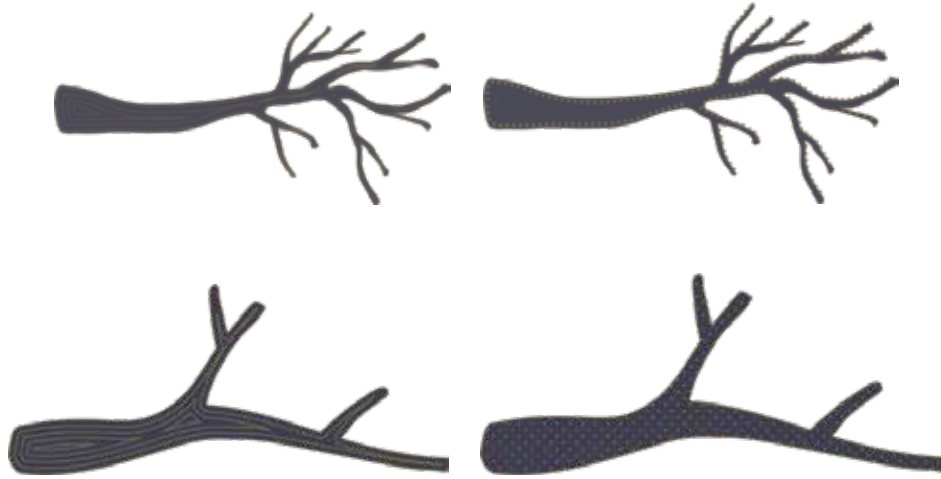
Gambar 3. 31 Penerapan isen - isen cecek dan omah goreng pada bentuk batang pohon pinus

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 32 Penerapan isen - isen cecek dan omah goreng pada bentuk batang pohon pinus

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 33 Penerapan isen - isen cecek dan omah goreng pada ranting pohon pinus berdasarkan (Sumber : Dokumentasi Pribadi)

b) Teki ladang

Tidak berbeda dengan penerapan isen - isen pada *environment* yang lain nya. Penerapan isen - isen pada tanaman teki ladang pun berdasarkan referensi penerapan isen - isen pada batik yaitu mengisi ruang kosong.



Gambar 3. 34 Penerapan isen - isen cecek dan omah goreng pada daun teki ladang berdasarkan

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

c) Alang – alang

Seperti penerapan lain nya, penerapan isen - isen pada tanaman alang alang pun berdasarkan referensi penerapan isen - isen pada batik.



Gambar 3. 35 Penerapan isen - isen cecek dan omah goreng pada alang alang berdasarkan
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)