



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. Sejarah Animasi dan Animasi 2D

Richard Williams mengatakan bahwa animasi merupakan sebuah ilusi membuat gambar seolah – olah bergerak (2001). Di dalam bukunya, dia mempertanyakan mengapa animasi itu sangat menarik dan alasannya adalah melihat hasil gambar yang kita buat seolah – olah bergerak, berjalan, berbicara dan berpikir adalah hal yang sangat unik dan luar biasa. Dia juga mengatakan bahwa dari zaman purba kita sudah pernah mencoba membuat gambar yang bergerak. Salah satunya adalah sekitar 35.000 tahun yang lalu, banyak gambar binatang seperti babi hutan yang digambarkan memiliki 8 kaki membuat pergerakan berlari atau berjalan (hal 11). Ada lagi pada 1600 Sebelum Masehi di Egypt, banyak kolom yang di setiap kolomnya digambarkan figur seorang dewi yang memiliki posisi berbeda - beda (hlm. 12).

Beliau juga mengatakan bahwa pada tahun 1824 Peter Mark Roget menemukan kembali prinsip vital yaitu '*the persistence of vision*'. Yang artinya, bahwa mata kita menahan suatu gambar yang dilihat secara sementara. Dari prinsip tersebut, muncul banyak alat optik seperti *The Thaumatrope*, *The Phenakistoscope*, *The Zoetrope*, *The Praxinoscope* dan *The Flipper Book* (hlm.

13–14). *The Flipper Book* terutamanya masih digunakan pada animator klasik sebagai alat bantu untuk melihat kesalahan gambar sebelum dimasukkan ke video. Sekarang kita tidak perlu belajar *flipbook* karena teknologi yang sudah maju.

Di dalam bukunya, William memperkenalkan animator – animator yang memiliki dampak besar pada dunia perfilman dan animasi. Pada tahun 1906 rilis sebuah animasi dengan nama *Humorous Phases of Funny Faces* (hal 15) yang merupakan kombinasi pertama dari sebuah gambar dan potografi. Animasi tersebut dibuat oleh 2 orang yaitu Thomas Edison sang Inventor dan James Stuart Blackton seorang kartunis. Edison sebagai potografernya dan Blackton yang menggambar cuplikan gambar – gambar tersebut sebanyak 3000 kali. Maka dari itu Blackton dijuluki sebagai nenek moyang dari animasi kartun. Satu tahun setelah itu, Emile Cohl membuat film animasi pertama di Folies Bergères Paris dengan nama *Fantasmagorie* (hal 16).

Dari animasi Cohl, muncul sebuah diktum animasi yaitu ‘*Don’t do what a camera can do – do what a camera can’t do!*’. Yang artinya adalah jangan lakukan apa yang camera lakukan – lakukan apa yang camera tidak bisa lakukan. Dan pada tahun 1914, McCay menggambar *Gertie The Dinosaur* dan disiarkan secara langsung interaksi dia dan si Gertie. Animasi tersebut memulai sebuah kepribadian dalam animasi, penonton seolah – olah mengerti bahwa Gertie itu ada.

Beliau menjelaskan animasi – animasi dari Disney terkenal yang mungkin kita sudah kenali sejak kecil. Tahun 1928, kartun Mickey Mouse di animasi *Steamboat Willie* adalah animasi pertama dengan musik yang sinkron dengan

gerakannya. Animator Ward Kimball yang menganimasi Jiminy Cricket di *Dumbo* mengatakan bahwa dampak yang timbul dari animasi yang membuat suara ini sangat luar biasa. Dari *Steamboat Willie* muncul *The Skeleton Dance* yaitu animasi dengan skor musik. Dan Disney membuat animasi berwarna pertama di tahun 1932 dengan nama *Flowers and Trees* dilanjutkan dengan *Three Little Pigs* dan *Snow White and the Seven Dwarfs*. Animasi *Snow White* menandai sebagai fondasi dari Disney dan melahirkan ‘Golden Age’ dari animasi yaitu *Pinocchio*, *Dumbo*, *Bambi* dan *Fantasia*, juga dengan *Silly Symphonies* dan animasi pendek Donald Duck dan Mickey Mouse.

William dalam bukunya juga memberitahu cara memulai membuat animasi yaitu adalah dari menggambar. Dia mengatakan bahwa menggambar harusnya sudah menjadi kebiasaan, maka sang animator bisa langsung fokus ke aksi, pergerakan, dan timingnya. Untuk bisa menggambar dengan baik salah satunya adalah *Life Drawing*, yaitu menggambar secara langsung dari figur manusia asli. Beliau menjelaskan bahwa life drawing bukan untuk menyombongkan karyamu kepada orang lain tetapi untuk diri kita sendiri, untuk mengetahui seberapa terampilnya kita. William mengutip dari ibunya sendiri mengenai gambar yaitu untuk tidak membuat gaya gambar kita sendiri, melainkan fokus pada gambar itu sendiri karena gaya gambar akan muncul dengan sendirinya.

Ülo Pikkov menjelaskan bahwa animasi film ada 2 kategori atau tipe. Secara umum yaitu animasi dua dimensi (2D) dan animasi tiga dimensi (3D). Animasi 2D ada *hand-drawn animation*, *cut out or silhouettes*, *sand animation*, *direct*

animation (animasi film yang digambar langsung dari film). Animasi 3D menggunakan teknik dengan boneka atau model seperti, *3D computer animation*, *pixilation*, *time-lapse*, *etc.* Beliau juga mengatakan bahwa daftar tersebut bukanlah daftar animasi sepenuhnya karena banyak animasi yang mengimplementasikan kedua tipe tersebut dan menjadi *hybrid* animasi yang berbeda. Animasi 2D terutamanya merupakan animasi yang pertama kali digunakan dan sampai sekarang masih banyak digunakan.

1. *Hand-drawn animation*

Secara harafiah artinya adalah animasi digambar tangan. Animasi ini merupakan animasi yang paling sering dikenal oleh semua orang. Para animator menggambar seri karakter di kertas, yang kemudian dipindai ke komputer, diwarnai dan digabung dengan *background*.

Film animasi hand-drawn yang terkenal adalah Walt Disney *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937).

2. *Rotoscoping*

Teknik animasi ini menjiplak gerakan yang ada pada aksi langsung film. Teknik ini terutama digunakan pada animasi yang ingin mencari *realism* pada gerakan atau *motion* karakter. Rotoscoping diciptakan dan dipatenkan pada tahun 1915 oleh Max Fleischer, salah satu pioneer film animasi. Contoh filmnya adalah *Gulliver's Travels* (1939), oleh Max dan Dave Fleischer.

3. *Cut-out (silhouette) animation*

Karakter dengan bagian tubuh yang dapat digerakan adalah potongan dari kertas dan dimanipulasi tiap *frame* di atas background dan di foto oleh kamera di depannya. Zaman ini, sebagian besar *cut-out animation* di buat dalam komputer, setiap bagian tubuh yang dapat digerakan langsung dapat dianimasikan secara digital. Contoh film yang terkenal adalah buatan Yuri Norshtein's *Tale of Tales (Skazka Skazok, 1979)*.

4. *Sand Animation*

Gambar dan gerakan dibuat menggunakan pasir yang ditaburkan di atas lembar kaca dan di foto oleh kamera. Cahaya menerowongi dari belakang kaca sehingga membuat bagian pasir yang sedikit transparan memunculkan gambar yang menarik. Gambar dan gerakannya di foto tiap frame. Sand Animation hanyalah sebuah istilah untuk teknik tersebut, ada juga yang menggunakan garam, bubuk berwarna dan lain sebagainya. Contoh film untuk teknik ada animasi *Ashes (Hamu, 1994)* oleh Ferenc Cakó.

5. *Direct Animation*

Karakter dan pergerakan mereka digambar, digores dengan jarum atau di stempel langsung di film. Teknik ini merupakan yang paling mudah tetapi sangat menguras waktu. Contoh filmnya adalah *Two Sisters (1991)* oleh Caroline Leaf.

2.1.1. Animasi Siluet

Animasi siluet merupakan salah satu teknik animasi yang tertua dalam sejarah animasi. Animasi siluet juga dapat disebut sebagai *cut-out animation* atau *papercut animation*. Animasi ini merupakan seni yang menunjukkan karakter sebagai bayangan yang biasanya karakter utama kontras dengan backgroundnya (Prayudhi, 2012). Siluet pertama kali digunakan dalam industri film oleh direktor Jerman bernama Lotte Reiniger, dengan film ternamannya yaitu *Cinderella (1922)* dan *The Adventures of Prince Achmed (1926)*. Pada film tersebut, objek yang digunakan dalam pembuatan animasi berupa kertas dan kain kaku.



Gambar 2.1. *The Adventures of Prince Achmed*

(Sumber : <https://breadnbeyond.com/articles/the-history-of-silhouette-animation/>)

Dengan perkembangannya teknologi digital animasi siluet dapat dibuat melalui komputer dengan mudah (Prayudhi, 2012). Secara tradisional animasi siluet menggunakan objek datar seperti kertas, kain kaku, kardus dan foto. Pada zaman modern, tingkat kreatifitas mulai naik sejak teknologi digital tiba. Kemungkinan teknik campuran dan gabungan yang tidak terbatas dengan waktu

yang cepat dan hasil yang luar biasa adalah salah satu keuntungan dari digital. Animator tidak perlu lagi menggambar dan menggantung satu – satu objek atau karakter melainkan dengan hanya *copy* dan *paste* untuk menduplikasikan gambarnya. Animator juga dapat melihat kembali animasi yang dibuat melalui *timeline* yang sudah ada dalam program animasi komputer tersebut. Salah satu film animasi siluet digital yaitu *The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello* (2005) oleh Anthony Lucas.



Gambar 2.2. *The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello*

(Sumber : <https://breadnbeyond.com/articles/the-history-of-silhouette-animation/>)

2.2. *Environment* dalam film dan animasi

Pada pembuatan sebuah film atau animasi ada 3 tahap produksi yang dilakukan yaitu pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Pra-produksi ialah tahapan pembuatan atau mengembangkan sebuah ide dan merencanakan proses pada produksi nanti. Produksi merupakan tahapan pembuatan animasi atau film yang akan dibuat. Pasca-produksi merupakan tahapan akhir yaitu pembuatan yang mencakup *compositing*, *editing*, *rendering* dan *music scoring*. Di dunia film,

yang dilakukan ialah mulai merekam adegan yang sudah direncanakan sedangkan di dunia animasi mulai membuat dan menggambar adegan – adegan animasinya.

Setting sebagai elemen visual yang penting dalam film, termasuk semua yang dilihat penonton yang memberikan informasi tempat dan waktu selain dari kostum (Lathrop dan Sutton, 2014). Film dan animasi pada dasarnya sama dan membutuhkan sebuah setting untuk menggerakkan ceritanya. Aspek setting memainkan peran yang aktif di dalam adegan, kejadian atau aksi dalam keseluruhan film. Adegan dramatis dalam layar mungkin tidak perlu seorang aktor jika hasil dramatis tersebut dapat dicapai dengan daun – daun yang berguguran, atau pasir yang tertiuap angin. Selain menjadi wadah untuk adegan dramatis, setting memiliki makna lebih yang membebaskan kita untuk mengontrol berbagai macam aspek artistiknya.

Dalam animasi, tahap pra-produksi yang dilakukan ialah membuat *storyboard*, *character design*, *environment design* dan *animatic*. *Storyboard* dalam kamus Cambridge artinya adalah seri – seri gambar yang digunakan untuk merencanakan urutan gerakan dan adegan di film, iklan, animasi dan sebagainya. *Character design* merupakan tahapan pembuatan karakter yang akan digunakan dalam animasi. Desain yang dilakukan mencakup penampilan sebuah karakter dan fitur dari karakter tersebut, biasanya menggunakan model asli dalam pembuatannya. *Environment design* merupakan tahapan pembuatan latar tempat yang akan digunakan dalam animasi. Pada bagian ini, selain menentukan tempat juga menentukan waktu dan *mood* yang digunakan. *Animatic* merupakan versi

gerakan dari *storyboard* yang setiap *frame*-nya diambil dari panel *storyboard* tersebut dan biasanya ditemani dengan suara musik, *sound effect* dan dialog.

Environment Design terutamanya merupakan tahapan yang penting dalam pra-produksi. Tony Whites menjelaskan bahwa background dalam sebuah film atau animasi secara fundamental sangat penting (2013). Beliau juga mengatakan bahwa seberapa bagus desain dan animasinya, tetapi karena mayoritas bagian layar yang terlihat adalah background, kualitas dari background tersebut dapat mempengaruhi bagaimana film itu terlihat. Background dapat berupa apapun dari bentuk yang seperti kartun atau realis. Selain bentuk, yang paling penting adalah kecocokan dengan gaya dari animasi yang akan dibuat.

Whites juga menjelaskan mengenai hal – hal penting dalam pembuatan *environment*. Hal penting tersebut salah satunya ialah komposisi nilai warna artinya adalah perbedaan signifikan warna di antara *foreground*, *midground* dan *background*. Beliau menjelaskan bahwa cara yang paling konvensional adalah dengan menggunakan warna gelap pada *foreground*, warna netral untuk *midground* dan warna terang untuk *background*. Contoh *environment* yang menggunakan komposisi nilai warna tersebut ada pada animasi siluet yang *background*-nya selalu cerah. Cara yang digunakan tersebut, dapat juga dibalikkan dan menimbulkan efek yang berbeda.

Kedua ialah sumber cahaya dan kontras. Beliau mengatakan bahwa semua *environment* memerlukan 3 elemen pencahayaan yaitu *highlights*, *midtone*s dan *shadows*. Posisi dari ke 3 elemen tersebut akan tergantung dari arah sumber

cahaya utama yang menerangi objek pada sebuah adegan. Pada sebuah *environment* exterior, jika cahaya yang menerangi pada waktu siang maka nilai cahayanya akan sangat terang cerah dibanding dengan waktu sore yang nilai cahayanya lebih gelap. Untuk *environment* interior, biasanya didominasi dengan satu sumber cahaya mayoritas seperti lampu atau cahaya matahari dari jendela.

Ketiga beliau menjelaskan bahwa semua background baik exterior atau interior pasti akan melibatkan sebuah perspektif. Perspektif tersebut menentukan dimensi atau ruang pada sebuah *environment*, tanpa perspektif maka *environment* akan terasa datar. White mengatakan bahwa komposisi yang terkuat ialah pada garis perspektif atau garis direksi lain yang bertemu pada lokasi spesifik pada suatu *shot*. Lokasi tersebut idealnya adalah titik dimana aksi sebuah animasi terjadi. Garis perspektif atau direksi tersebut bisa berupa garis lantai dari sebuah gedung atau garis dari dataran sebuah lemari yang ditengahnya memiliki kertas sebagai titik pertemuannya (hlm. 338).

Keempat adalah cahaya melawan kegelapan. Beliau mengatakan sering kali background yang digambar memiliki nilai warna yang sama dengan nilai warna karakter yang mengakibatkan penonton sulit membedakan diantaranya. Ketika memilih warna background dan tekstur, jangan sama dengan warna *foreground* karakter (White, 2013). Dari perkataan White tersebut jelas bahwa objek yang gelap harus berlawanan dengan background yang terang dan sebaliknya objek yang terang harus berlawanan dengan background yang gelap.



Gambar 2.3. *Area of Great Contrast*

(Sumber : White, 2013, hlm. 389)

Area yang memiliki kontras kuat adalah hal penting terakhir yang dijelaskannya. Ketika menggambar background, mata secara instinct akan selalu melihat ke area dengan kontras yang tinggi. Kontras tersebut bisa berupa warna apapun tapi secara umum adalah kontras dari terang dan gelap seperti cahaya monitor di ruang yang gelap (hlm. 385). Contoh lain dari kontras ialah pada animasi siluet dimana kontras yang terkuatnya ialah pada bayangan karakter tersebut. Penggunaan kontras sering digunakan ketika animator atau pembuat film ingin menunjukkan hal penting dalam sebuah adegan yang akan menjalankan cerita. Implementasi dari kontras ini perlu diperhatikan dengan warna *background* tergantung dengan kebutuhan pada adegan.

2.2.1. Perspektif

Dari yang sebelumnya dijelaskan White, bahwa *environment* baik interior maupun eksterior akan selalu melibatkan perspektif. Perspektif adalah teori gambar yang membuat para artis dapat melukiskan objek 3 Dimensi di atas kertas atau media lain (Fowler, 2002). Objek 3 Dimensi adalah objek yang memiliki

panjang, lebar dan ketinggian. Peraturan dari perspektif ada banyak, tetapi dalam asumsi bahwa satu mata dari *point of view* yang tetap, melihat ke subjek yang digambar (hal. 10). Perspektif diperlukan untuk membuat gambar yang digambar lebih terlihat realistis dan mirip seperti di dunia nyata. Selain itu, perspektif digunakan untuk menciptakan kesan kedalaman dan kejauhan di atas permukaan datar, seperti halnya ketika kita melihat sebuah gambar rumah atau gedung – gedung, dimana kita bisa melihat objek rumah dan gedung tersebut terlihat nyata walaupun wujudnya itu sendiri tidak ada melainkan hanya di atas sebuah kertas. Fowler menjelaskan istilah perspektif ini dijabarkan menjadi definisi dasarnya yaitu:

1. *Horizon Line (HL)* adalah garis yang terpapar jauh terus menurun di mana mata kita tidak bisa melihat lebih jauh lagi. Contoh yang baik ialah mencoba untuk berdiri di pantai dan melihat jauh dimana garis air menyentuh langit, itulah *horizon line*.
2. *Eye Level* adalah tingkat dimana kita berdiri dan melihat suatu objek adalah *eye level*. Bayi akan melihat sebuah ruangan dari lantai, sedangkan orang dewasa akan melihat ruangan tersebut dari tingkat yang lebih tinggi. Seekor burung yang terbang akan memiliki *eye level* yang lebih tinggi lagi. *Eye level* dan *Horizon line* saling terkait, karena dengan mengganti tingkat ketinggian dari yang kita lihat akan mempengaruhi *horizon line* yang ada di penglihatan kita.
3. *Point of View (P.O.V)* adalah perspektif dimana mata kita melihat sesuatu.
4. *Station Point* adalah titik dimana para penglihat melihat.

5. *Line of Sight* adalah penglihatan yang terlihat dari *Point of View*.
6. *Field of Vision* adalah apa saja yang dapat dilihat dari penglihat ketika berdiri tegak.
7. *Picture Plane* mirip dengan bidang yang terlihat, tetapi gambar yang kita lihat telah di potong atau diukur sehingga hanya beberapa porsi saja yang dapat terlihat.
8. *Convergence* ialah dimana semua garis bertemu pada satu titik ruang. Seperti rel kereta api yang memanjang jauh. Semua garis tersebut terlihat bertemu di satu titik yang tidak terlihat (*vanishing point*).
9. *Dimunition* adalah tindakan dimana kita mengurangi atau mengecilkan suatu objek ketika mereka dipasang dalam perspektif. Contohnya jika kita menggunakan sebuah tiang secara realitas mereka memiliki ukuran tinggi dan besar yang sama, tetapi jika mereka dijajarkan dan dilihat pada *point of view* yang berbeda maka tiang – tiang tersebut akan terlihat mengecil hingga hilang pada *vanishing point*.
10. *Vanishing Point (VP)* ialah titik dimana semua objek terlihat sejajar di kejauhan. Sebuah gambar mungkin hanya mempunyai satu *VP* atau lebih, tergantung dengan kompleksitas dari subjek dan hampir akan selalu berada di *horizon line*. *Vanishing point* yang tidak berada di *horizon line* digunakan ketika ingin mendefinisikan bidang seperti tangga, gunung, sudut atau atap.



Gambar 2.4. Perspektif *subway*

(Sumber : Fowler, 2002, hlm. 14)

2.2.2. Bentuk dan Struktur

Setiap objek yang ada di ruang memiliki bentuk, dari serangga ke gedung, gunung ke motor, garis laut ke buah memiliki bentuk (Fowler, 2002). Bentuk adalah suatu hal yang bisa dirasakan dan dipegang, ketika kita memegang benda seperti bola, kita awalnya akan melihat dan menganalisa bola tersebut sebagai benda bulat maka secara naluri kita dapat mengetahui bahwa bola ini dapat dipegang. Sebelum kita memegang bolanya, kita secara visual menganalisa bahwa bola tersebut memiliki massa dan substansi. Massa dan substansi inilah yang disebut dengan struktur. Kegunaan dari bentuk dan struktur ialah memberikan kesan realitas dalam objek yang digambar, tanpa bentuk dan struktur objek akan terlihat tidak sama dengan benda aslinya dan membingungkan para penglihat karena tidak dapat merelasikannya dengan objek asli di dunia nyata.

2.3. Suku Dayak

Bangsa Indonesia memiliki banyak budaya dan tradisi dengan nilai *adiluhung* dari berbagai macam suku, ras dan golongan yang kurang lebih 17.000 pulau serta keaneka-ragaman dan keunikan tersendiri (Sudiman dan Mirim, 2018). Salah satu budaya dan keyakinan yang sampai sekarang masih ada dan terjaga adalah tradisi budaya dari masyarakat Kalimantan. Kalimantan memiliki arti yaitu sungai – sungai besar dari *Kali* yang artinya sungai – sungai dan *Mantan* yang artinya besar. Pulau Kalimantan ini juga disebut dengan nama *Brunai*, *Borneo*, *Tanjung Negara* dan nama setempat *Pulau Bagawan Bawi Lewu Telo*. Penduduk asli Kalimantan adalah suku Dayak, suku ini biasanya tinggal di pedalaman hutan.

Dari buku “Struktur Bahasa Kahayan” oleh Durdje Durasid, Djantera Kawi dan Aries Djinal menjelaskan bahwa pada awalnya istilah Dayak memiliki arti yang negatif (1990). Kata itu disebut sebagai ejaan atau hinaan kepada suku yang masih ketinggalan jauh peradabannya dibanding dengan suku lain yang datang dari bagian pantai. Penduduk asli ini juga tidak mengenal nama Dayak sebagai nama suku secara keseluruhan. Para penduduk asli ini menggunakan tempat daerah kediaman masing – masing, yang biasanya sungai sebagai nama sukunya. Sebagai contoh ada *Oloh Kapuas*, *Oloh Kahayan*, *Oloh Katingan*, *Oloh Barito* dan sebagainya. Oleh Dr. August Harderland (1858) nama Dayak mulai dijadikan sebagai arti kata positif yang artinya untuk menandai suku – suku asli di Pulau Kalimantan (hlm. 11). Istilah Dayak tidak dapat mencakup satu

kesatuan etnis, tapi wilayah yang meliputi sejumlah besar suku – suku Dayak. Sekarang pada umumnya istilah nama Dayak sudah diterima oleh penduduk Kalimantan sebagai identitas suku mereka.

Suku Dayak meliputi ratusan suku yang dibedakan atas beberapa kelompok suku. Di dalam buku Durasid pengelompokan suku ini dilakukan oleh beberapa pakar yaitu W. Stohr, Tjilik Riwut dan Vredenberg. Hasil pengamatan Tjilik Riwu beliau mengemukakan tujuh suku Dayak yaitu (1) Dayak Ngaju, (2) Dayak Ot Danum, (3) Dayak Apukayan, (4) Dayak Iban atau Heba, (5) Dayak Klemantan atau Dayak barat, (6) Dayak Murut, dan (7) Dayak Punan (hlm. 12 – 13). Stohr mengelompokan berdasarkan kekeluargaan atau persamaan upacara kematian atas yaitu (1) Ot Danum yang meliputi ot Danum dan Ngaju serta Maanyan dan Lawangan, (2) Murut yang meliputi Dusun Murut dan Kelabit, dan (3) Kelamataan yang meliputi Klemantan dan Dayak Barat (hlm. 12). Vredenberg mengemukakan bahwa suku Dayak ada lima golongan yaitu (1) Suku Dayak Ot Danum, termasuk suku Dayak Ngaju yang tinggal di bagian selatan Pulau Kalimantan, (2) Suku Dayak Kendayan di bagian barat Pulau Kalimantan, (3) Suku Dayak Iban di Barat Laut Pulau Kalimantan terutama Serawak yang masuk wilayah Malaysia, (4) Suku Dayak Kenya-Kayan dan Bahau di bagian Pulau Kalimantan Tengah dan Timur, dan (5) Suku Dayak Murut yang ditemukan di Kalimantan Timur Laut dan Sabah yang masuk wilayah Malaysia (hlm. 13).

Dari ketiga pakar tersebut muncul masalah perbedaan pendapat dalam pengelompokan suku Dayak. Pendapat pertama oleh Stohr dan Vredenberg

bahwa suku Dayak Ngaju termasuk suku Ot Danum sedangkan pendapat kedua oleh Liwut bahwa suku Dayak Ngaju berdiri sendiri. Secara harfiah Ot Danum artinya adalah hulu air dan Ngaju artinya adalah hulu dalam arti hulu sungai. Berdasarkan perbandingan dari para ahli dan dibandingkan dengan kenyataan masyarakat sekarang, suku Dayak Ngaju bertinggal di bagian dalam Propinsi Kalimantan Tengah yang diapit oleh suku Ot Danum berada di sebelah utara hulu sungai dan suku Banjar di bagian selatan pesisir muara – muara sungai. Maka dari itu sosial budaya pada bagian utara dipengaruhi oleh suku Ot Danum sedangkan bagian selatan dipengaruhi oleh suku Banjar.

2.3.1. Kehidupan dalam suku Dayak

Penduduk suku di Kalimantan, baik itu penanam padi atau penjelajah hutan, selama generasi mengeksploit lingkungan alami sekitar untuk hidup (Sellato, 2017). Sebagai contoh suku Dayak Punan dari Tabang yang hidup hanya dengan sagu liar dan mengumpulkan produk hutan yang kemudian dijual atau diperdagangkan di pasar hilir. Ada juga suku Dayak Aoheng yang selama berabad mengumpulkan dan menjual sarang burung wallet. Mayoritas kelompok suku Dayak lain seperti Dayak Ngaju, Ot Danum, Dayak Darat, Kelabit, Iban dan sebagainya mereka hidup dengan menanam padi, umbi – umbian, sayur – sayuran, pohon buah, dan juga berburu dan memancing. Dan biasanya mereka tinggal di pesisiran sungai, di antara daerah pantai dan pegunungan.

Secara tradisional, komunitas Dayak hidup di sebuah rumah panjang umum bernama ‘lamen’ dimana beberapa keluarga yang memiliki keturunan

yang sama tinggal bersama (Joshi, Kusuma, Martua, dan Mulyoutami, 2004). Lamén secara esensi adalah rumah dengan seluruh komunitas di bawah satu rumah atap. Rumah panjang dibuat di atas tanah dengan tembok kayu yang memisahkan bagian keluarga. Rumah panjang akan selalu berkembang setiap kali ada keluarga baru yang akan menetap. Setiap rumah panjang ada kepala adat yang mengatur dan mengelola hasil panen dari hutan. Banyak rumah panjang tradisional yang menampung 200 lebih keluarga. Tetapi sistem rumah panjang ini semakin lama semakin tidak terpakai karena kebanyakan keluarga ingin memiliki rumah sendiri dengan alasan tersendiri.

2.3.2. Bahasa yang digunakan dalam suku Dayak

Suku Dayak Kalimantan memiliki sejumlah bahasa, salah satunya adalah bahasa Dayak Ngaju atau disebut juga bahasa Kapuas (Santoso, Tandang dan Sofyan, 1991). Bahasa Dayak Ngaju pada awalnya di asumsikan hanya suku Dayak Ngaju yang menggunakan bahasa tersebut karena dari arti Dayak Ngaju itu sendiri adalah Dayak yang mengacu kepada suku Dayak dan Ngaju yang memiliki arti ‘udik’ atau ‘hulu’ yaitu tempat tinggal suku Dayak Ngaju tersebut. Kenyataannya bahasa ini digunakan oleh suku – suku Dayak yang tinggal di daerah lainnya. Bahasa ini digunakan sebagai alat komunikasi keseharian para suku Dayak dari antar suku, sekeluarga, sebagai bahasa pengantar kepada petugas pemerintah sampai ke kebaktian di gereja.

2.4. Batang Garing

Batang Garing merupakan cerita rakyat Kalimantan Tengah yang berisi mengenai asal – usul terciptanya alam semesta (Santosa dan Djamari, 2015). Untuk masyarakat Dayak Ngaju legenda atau cerita di Kalimantan Tengah sangat populer, karena banyak dari cerita tersebut dimasukkan kedalam pidato ritual (Luardini, 2010). Legenda juga secara budaya digunakan untuk menggambarkan dunia. Cerita batang garing ini disampaikan dengan lisan oleh para nenek moyang suku Dayak Ngaju secara turun – temurun yang kemudian dicantumkan kedalam kitab *Panaturan*, yaitu kitab pemeluk agama Hindu Kaharingan. Cerita batang garing ini tidak hanya mengandung sejarah asal – usul terciptanya alam semesta dan manusia, tetapi juga mengandung gagasan hidup suku Dayak Ngaju untuk memiliki pandangan yang setara dengan dunia atas dan dunia bawah atau keseimbangan alam antara dunia atas dan dunia bawah.

Sudiman mengutip cerita Batang Garing di dalam kitab *Panaturan* yang diceritakan Ukur bahwa penguasa alam atas *Ranying Hatalla Langit* dengan istrinya *Jata Balawang Bulai* penguasa alam bawah, sepakat untuk menciptakan alam semesta diawali dari sebuah pohon kehidupan yang disebut Batang Garing. Batang, daun, tangkai dan buah dari batang Garing ini terdiri dari logam dan batu mulia. Kedua penguasa tersebut masing – masing melepaskan burung enggang, satu jantan dan satu betina yang hinggap di batang garing dan menikmati buah – buah yang ada di pohon tersebut. Kedua enggang yang berlawanan jenis ini saling iri dan cemburu yang menyebabkan terjadinya perkelahian. Perkelahian tersebut

berakhir dengan kehancuran Batang Garing dan kematian kedua burung itu sendiri. Dari keping – keping Batang Garing tersebut yang menciptakan sebuah kehidupan baru, alam semesta dan semacamnya.

Ketergantungan masyarakat Dayak Ngaju kepada kemahakuasaan Tuhan membuat masyarakat ini orang – orang yang religius (Luardini, 2010). Jalan hidup masyarakat Dayak Ngaju ini dilakukan dengan upaya untuk memiliki kehidupan yang lebih baik dan perlindungan dari segala bahaya. Tetapi relasi di antara manusia dan Tuhan Mahakuasa tidak selalu diminta atau dituntuti oleh manusia. Manusia memiliki tanggung jawab untuk memberikan sumbangan sebagai simbol ketaatan.

Sudiman mengutip penjelasan oleh Teras Mihing, Ph.d, yang menjelaskan, bahwa

1. Pohon Batang Garing ini berbentuk tombak dan menunjuk ke atas melambangkan *Ranying Hatalla Langit* atau dunia langit. Dan Bagian bawah pohon ada guci yang berisi air suci melambangkan *Jatha Balawang Bulau* atau dunia bawah (hlm. 7). Pesan yang disampaikan adalah bahwa dunia atas dan dunia bawah tidak ada perbedaan dan saling berhubungan.
2. Dahan – dahan pohon yang berlekuk melambangkan *Jatha Balawang Bulau* sedangkan dedaunan memiliki bentuk seperti ekor burung enggang (hlm. 7). Dahan dan daun ini melambangkan kesatuan, walaupun pada legenda kedua burung enggang tersebut berkelahi, pada akhirnya harus bersatu kembali.
3. Buah yang menempel di Batang Garing, masing – masing terdiri dari tiga yang menghadap ke atas dan tiga yang menghadap kebawah, tiga buah itu

melambangkan keturunan terbesar manusia yaitu *Maharaja Sangiang, Maharaja Sangen, dan Maharaja Bunu* (hlm. 7). Buah yang menghadap ke atas dan ke bawah adalah sebagai peringatan kepada manusia untuk tidak hanya menghormati yang ada di atas tetapi juga yang ada di bawah.

4. Tempat bertumpunya Batang Garing adalah pulau *Batu Nindan Tarung* tempat manusia berkediaman sebelum turun ke bumi (hlm. 8). Dari tempat bertumpunya ini sebagai peringatan kepada manusia untuk tidak terlalu mendewakan hal – hal yang duniawi karena tempat tinggal manusia yang asli yaitu ada di *Lewu Tatau*.



Gambar 2.5. Batang Garing

(Sumber: <http://ceritadayak.blogspot.com/2009/11/falsafah-hidup-orang-dayak.html>)

Santosa berkata bahwa fungsi dari cerita Batang Garing bagi suku Dayak Ngaju ialah sebagai bukti atau legitimasi keberadaan mereka hidup di bumi Kalimantan (2015). Karena itu cerita Batang Garing dianggap sebagai cerita yang sakral. Dari cerita tersebut dapat diambil dua nilai penting yaitu nilai religius dan nilai kepedulian lingkungan hidup. Nilai religius berkaitan dengan motif

penciptaan alam oleh *Ranying Mahatala Langit* bahwa terjadinya alam semesta berawal dari sebuah kehancuran, kematian yang membuahi kehidupan baru. Sedangkan nilai kepedulian terhadap lingkungan hidup sudah jelas mengenai tanggung jawab untuk melestarikan dan menjaga keharmonisan kehidupan hutan. Menjaga keharmonisan alam itu merupakan wujud persembahan yang dilakukan oleh suku Dayak Ngaju sebagai bukti kesyukuran atas anugerah yang diberikan oleh Tuhan kepada umat manusia.