



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 pembuatan tugas akhir ini, penulis membuat sebuah film animasi siluet 2D bernama “Pohon Kehidupan”. Pohon Kehidupan ini terinspirasi dari kepercayaan suku Dayak Ngaju di Kalimantan bernama “Batang Garing” kepercayaan ini kemudian menjadi sebuah motif batang garing. Di dalam animasi siluet ini, siluet yang akan sering terlihat adalah berbagai macam jenis motif batang garing yang ada dan ditekankan pada motif batang garing. Film yang kurang lebih berdurasi 2 sampai 3 menit ini menceritakan seorang kepala desa yang tinggal bersama rakyatnya di desa yang mengalami kemarau panjang. Karena itu kepala desa terus berdoa kepada Tuhan untuk membantu kondisi desanya, dan akhirnya sang kepala desa bermimpi bertemu dengan Ibu Pertiwi yang memberikan biji ajaib untuk membantu desanya. Metode penelitian yang dilakukan berupa pengumpulan data dan *research* data seperti film atau animasi, buku literatur, gambar dari *website*.

Perancangan *Environment* berfokus kepada perbedaan kontras antara 2 *scene* yaitu *scene* desa yang masih dalam keadaan kemarau di mana semua tumbuhan layu dan *scene* desa yang sudah subur karena ‘pohon kehidupan’ telah tumbuh di desa tersebut. *Environment design* ini memiliki kontras mengenai

perbedaan siluet bentuk pola dan motif pada tumbuhan yang sudah layu dan tumbuhan yang subur.

3.1.1. Sinopsis

Terletak sebuah desa di daerah Kalimantan yang mengalami kemarau yang tidak pernah berakhir, akibatnya tanah menjadi gersang, tanaman padi menjadi layu dan air mengering. Situasi tersebut membuat para penduduk desa menjadi khawatir dengan masa depan desa tersebut. Ketua desa yang bernama Dahan juga tidak mempunyai solusi atas kemarau yang panjang ini, yang dia bisa lakukan hanyalah berdoa kepada Tuhan agar dapat membantu mengatasi kemarau panjang ini.

Pada suatu malam, Dahan tertidur dan bermimpi bahwa dia berada di hutan. Hutannya tersebut mengerikan dengan pohon - pohon yang berwujud seperti manusia. Dahan kemudian berlari mencari jalan keluar dari hutan, tetapi seberapa pun dia berlari yang terlihat hanyalah pohon - pohon tersebut. Di tengah perjalanannya, dia melihat sebuah biji yang diliputi tanaman merambat. Dahan merasa terpicat oleh biji tersebut mendekati biji tersebut dan mengambilnya, ketika dia mengambil terdengar suara wanita yang berbicara kepada Dahan. Wanita itu mengatakan bahwa biji tersebut ialah biji ajaib yang dapat menyembuhkan kondisi desa si Dahan, tetapi wanita itu juga berbicara mengenai persyaratan untuk para penduduk desa yaitu untuk tidak memotong pohon yang tumbuh dari biji ajaib tersebut. Dahan mendengar penjelasannya berterima kasih dan langsung terbangun dari tidurnya, dan di tangannya muncul biji ajaib yang dia lihat di mimpi.

Dahan bergegas untuk menanam biji ajaib tersebut, dia mencari ladang yang luas dan langsung menanam biji tersebut. Seketika tanah bergetar dan dari tempat Dahan menanam biji ajaib, tumbuh satu pohon raksasa yang menjalar ke langit. Pohon raksasa tersebut juga menjatuhkan banyak buah yang bisa dimakan. Dari situ mulai muncul ke ajaiban, seluruh tanaman yang awalnya layu tumbuh kembali, tanah yang gersang menjadi subur dan danau yang awalnya kosong mulai terisi air. Para penduduk desa melihat ke ajaiban tersebut beramai - ramai ke pohon dan bersorak gembira.

Dahan dan penduduknya merayakan kesuburan desanya hampir tiap hari, dan hanya memakan buah - buahan yang jatuh dari pohon raksasa tersebut. Akibatnya mereka menjadi ketergantungan dengan pohon raksasa tersebut. Ketika pohon raksasa tersebut tidak menjatuhkan buah lagi, para penduduk desa menjadi kesal. Dahan akhirnya mengusulkan untuk memotong pohon tersebut agar buah - buahnya jatuh. Ketika mereka mulai mengambil kapaknya dan memotong pohon raksasa tersebut, tangan dan kaki mereka tiba tiba berubah menjadi kayu dan akar. Perubahan tersebut terus berlanjut hingga seluruh tubuhnya berubah menjadi pohon, Dahan melihat kejadian tersebut dengan penuh ketakutan dan penyesalan perlahan - lahan ikut berubah menjadi pohon bersama dengan penduduknya.

3.1.2. Posisi Penulis

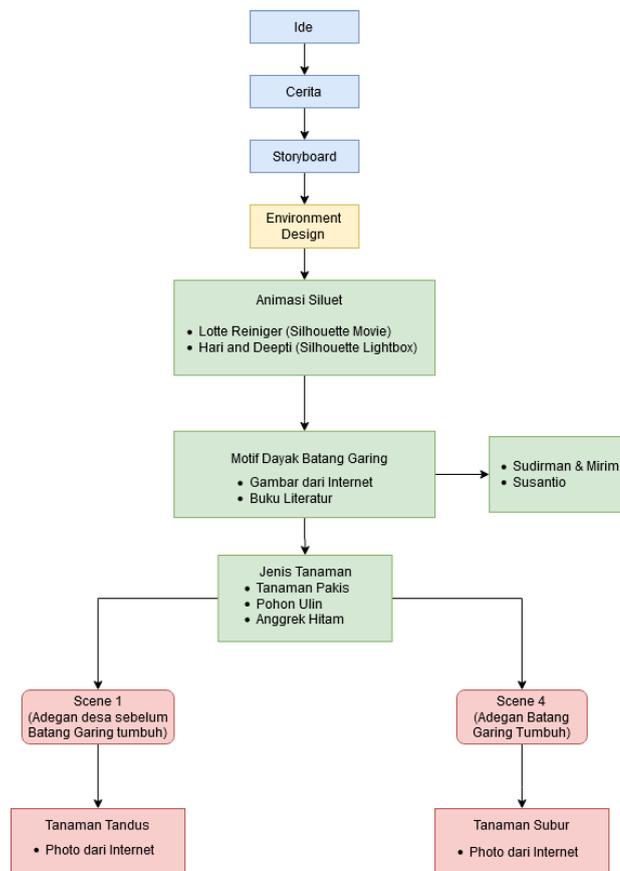
Penulis berada di posisi perancangan *Environment Design* dalam film animasi siluet 2D “Pohon Kehidupan”. Penulis sepenuhnya bertanggung jawab dari tahap pra - produksi hingga pasca produksi.

3.2. Tahapan Kerja

Perancangan *environment* ini dimulai dari mencari ide dan membuat cerita. Ide ini berasal dari kumpulan data - data yang berada di internet, buku dan hasil diskusi. Setelah itu, hasil kumpulan data akan dijadikan cerita yang kemudian langsung dijadikan *storyboard*. *Storyboard* ini digunakan untuk menentukan peletakan dari *background* dan *foreground*. Dari hasil *storyboard* barulah pembuatan sketsa awal dari *environment* yang akan dibuat dalam film animasi 2D siluet. Karena animasi yang dibuat berbentuk siluet yang akan terlihat di dalam *frame* hanya bentuk lekukan dan warna yang berfokus hitam. Selain itu penulis juga akan mengimplementasikan motif batang garing kedalam tanaman yang ada di *environment* tersebut. Motif batang garing memiliki bentuk yang mengikuti lekukan dari akar tanaman dan ranting - ranting pohon. Maka dari itu penulis memfokuskan penelitian *environment* siluet ini pada bagian yang memiliki banyak flora atau tumbuhannya.

Di dalam animasi “Pohon Kehidupan” ini ada 2 adegan yang akan di fokuskan yaitu pada *scene* 1 tempat desa yang sedang dilanda kemarau memperlihatkan tanaman - tanaman yang layu dan *scene* 4 dimana sebuah pohon raksasa tumbuh yang menyuburkan tanah dan menghidupkan tanaman - tanaman yang layu. Penulis memfokuskan penelitiannya dalam perbedaan motif kontras antara tanaman yang sudah layu dan tanaman yang subur. Penulis akan melakukan penelitian terutamanya observasi perbedaan bentuk - bentuk motif batang garing, juga perbedaan jenis tanaman dan bentuknya. Referensi - referensi yang digunakan sebagian besar yaitu hasil gambar dari internet dan beberapa film siluet

buatan Lotte Reiniger seperti “*The Adventures of Prince Achmed*”. Diluar film, referensi yang diambil berupa *silhouette lightbox*, penulis mengambil referensi ini karena sebagian besar desain dari *silhouette lightbox* ialah pepohonan. Sedangkan referensi untuk motif Dayak akan diperoleh dari gambar internet.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan

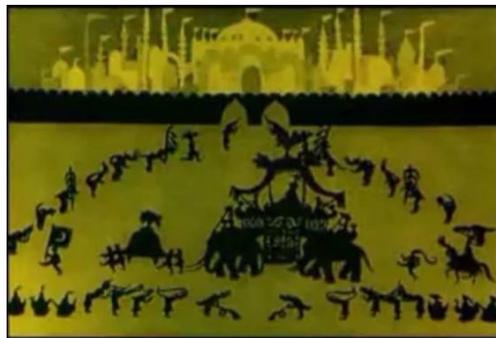
(Sumber : Dokumentasi Sendiri)

3.3. Acuan

Acuan referensi pada perancangan *environment design* adalah mengenai *style* dari animasi siluet, motif batang garing dan perbedaan bentuk desain antara tanaman yang tandus dan yang subur. Referensi yang digunakan ialah berupa animasi siluet yang memiliki banyak *environment* tumbuhan dan animasi yang memiliki motif. Referensi yang digunakan untuk perancangan *environment* ialah animasi siluet Lotter Reiniger bernama “*The Adventures of Prince Achmed*” dan *Silhouette Lightbox* oleh Hari dan Deepti.

3.3.1. Acuan Animasi Siluet

1. *The Adventures of Prince Achmed*



Gambar 3.2. *The Adventures of Prince Achmed*

(Sumber : *The Adventures of Prince Achmed*, 1926)

The Adventures of Prince Achmed merupakan salah satu animasi siluet pertama yang dibuat pada tahun 1926. Film ini dibuat oleh animator berasal dari *German* yaitu Lotte Reiniger. Animasi ini secara singkat menceritakan petualangan

seorang pangeran yang menaiki kuda ajaibnya, bertemu dengan penyihir, makhluk iblis dan jatuh cinta dengan seorang putri.

Dasar dari animasi siluet ini ialah karakter yang ingin di animasikan atau digurakan berupa siluet hitam dengan *background* yang cerah sebagai kontras. Di dalam animasi ini terdapat adegan yang menunjukkan pangeran *Achmed* berada di sebuah hutan dengan sungai atau danau di *background*-nya. Yang sangat mencolok ialah daun dari tanaman - tanaman yang digambarkan di adegan tersebut memiliki banyak sela - sela atau bolongan. Ditambah dengan daun - daun yang sangat bergerigi sehingga kita dapat melihat jelas perbedaan dengan tanaman, tanah, dan karakternya. *Background* yang digunakan bervariasi, ada *shot* yang hanya memperlihatkan warna biru polos pada adegan pangeran menyelinap di semak - semak dan *background* biru dengan gambar danau, atau hutan.



Gambar 3.3. *The Adventures of Prince Achmed*

(Sumber : *The Adventures of Prince Achmed*, 1926)

2. Hari and Deepti (*Silhouette Lightbox*)



Gambar 3.4. *Silhouette Lightbox*

(Sumber : Hari dan Deepti)

Silhouette Lightbox hanya digunakan sebagai penghias ruangan saja, tetapi karena desainnya berupa siluet, masih termasuk dalam perancangan *environment*. *Silhouette lightbox* yang sangat menonjol ialah penggunaan layer yang banyak dan mendalam, penggunaan *layer* tersebut menimbulkan efek 3D dan kesan kedalaman. Selain penggunaan *layer* yang banyak setiap belakang tiap *layer* akan ada cahaya yang menerangi dari bawah. Hampir setiap *silhouette lightbox* menggunakan *framing* untuk memfokuskan karakter ataupun pemandangan yang ada di tengah *box* tersebut.

Pepohonan yang ada di siluet tersebut memiliki lengkungan yang ekstrim dan berlibat - libat sehingga terlihat banyaknya bolongan seperti yang dilakukan oleh Lotte Reiniger. Untuk tanaman - tanaman kecil kebanyakan *silhouette lightbox* menggunakan rerumputan sehingga setiap *layer* tidak terkesan polos. Sama halnya dengan Lotte daun - daun dari tanaman atau pohon di dalam *Silhouette Lightbox* memiliki celah - celah atau irisan kecil sehingga terlihat

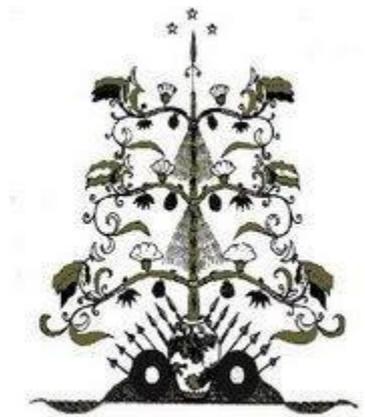
seperti daun dibanding dengan bentuk daun tanpa ada irisan karena akan terlihat membingungkan.



Gambar 3.5. *Silhouette Lightbox*

(Sumber : Hari dan Deepti)

3.4. Motif Batang Garing



Gambar 3.6. Batang Garing

(Sumber : google.com)

Motif dayak ada berbagai macam tetapi untuk referensi yang akan saya ambil ialah motif batang garing dari suku dayak ngaju. Motif ini memiliki bentuk yang khas yaitu seperti pohon yang menjulang ke atas dengan 6 batang yang menjalar

ke kanan dan kiri. Motif batang garing ini juga memiliki banyak lengkungan yang di ujungnya melipat berbentuk seperti akar - akar atau ranting pohon.

Batang pohon di tengah menjalar ke atas dan di atasnya berbentuk tombak dan di bagian bawah batang tersebut terdapat guci sebagai tempat bertumbuhnya. Sedangkan setiap 6 batang tersebut melebar dan meningkat dari bagian batang bawah yang terpanjang dan memiliki banyak ornamen seperti dedaunan, buah dan daun – daun berbentuk seperti ekor burung enggang. Di ikuti dengan batang bagian tengah dengan ukuran lebih kecil dari yang batang bawah, dan batang paling atas yang paling kecil dibanding batang yang bagian tengah dan paling bawah.

Alasan memilih untuk menggunakan motif batang garing untuk diterapkan ialah kecocokan dari cerita. Cerita yang saya buat ialah mengenai keseimbangan kehidupan antara manusia, alam dan dewa. Manusia yang awalnya sedang dalam keadaan kesusahan, berdoa kepada dewa untuk membantunya dan dewa membantu dengan cara menyuburkan alam di desanya. Batang garing itu sendiri menurut legenda memiliki arti sebagai pohon kehidupan atau sebagai keseimbangan alam antara manusia, alam dan dewa yang memiliki kesamaan arti dengan cerita pada animasi “Pohon Kehidupan”.

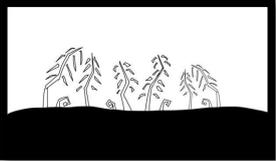
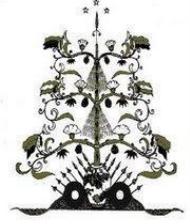
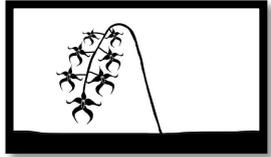
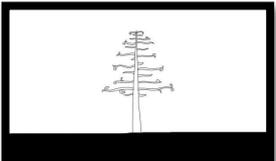


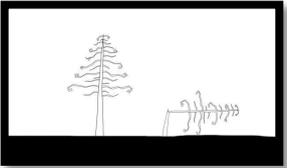
Gambar 3.7. Variasi Batang Garing

(Sumber : google.com)

Sama halnya seperti batik pada umumnya memiliki banyak variasi bentuk dan gaya, tetapi intinya pada motif batang garing memiliki dasar yang sama yaitu batang tengah yang menjalar ke atas dan di ujungnya terdapat tombak, 6 batang yang melebar ke kanan dan kiri yang setiap tingkatnya memiliki panjang yang berbeda dimana batang yang paling bawah yang memiliki panjang terbesar, dan setiap batangnya memiliki bentuk yang melengkung - lengkung seperti akar atau ranting pohon.

Tabel 1.1. Tabel Perancangan Visual

No	Perancangan Visual	Referensi	Hasil yang digunakan
1	Visualisasi Tanaman Pakis	 <p>Tanaman Pakis</p>  <p>Batang Garing</p>	 <p>Tanaman Pakis Subur</p>  <p>Tanaman Pakis Layu</p>
2	Visualisasi Tanamn Anggrek Hitam	 <p>Anggrek Hitam</p>  <p>Batang Garing</p>	 <p>Anggrek Hitam Subur</p>  <p>Anggrek Hitam Layu</p>
3	Visualisasi Pohon Ulin	 <p>Pohon Ulin</p>	 <p>Pohon Ulin Subur</p>

		 <p>Batang Garing</p>	 <p>Pohon Ulin Layu</p>
--	--	--	--

3.5. Jenis Tanaman

3.5.1. Tanaman Pakis/Paku



Gambar 3.8. Tumbuhan Pakis

(Sumber : google.com)

Kebanyakan tanaman paku memiliki bentuk yang khas yaitu adanya daun muda yang bergulung membentuk seperti gumpalan yang akan membuka jika dewasa. Selain gumpalan pada ujung yang bergulung, tumbuhan paku memiliki banyak daun - daun yang terbuka. Daun - daun tersebut dimulai dari bawah akan mengecil hingga daun paling atas mengerucut seperti panah. Di setiap daun tersebut memiliki bentuk yang bergerigi. Walaupun ada juga jenis tumbuhan paku yang tidak bergerigi pada setiap daunnya. Tumbuhan paku ini juga tumbuh dengan ramai, tidak tumbuh dengan sendiri - sendiri.

3.5.2. Anggrek Hitam



Gambar 3.9. Anggrek Hitam

(Sumber : google.com)

Tumbuhan ini dinamakan anggrek hitam karena anggrek ini memiliki kelopak yang berbentuk lidah berwarna hitam dengan sedikit corak berwarna hijau dan berbulu. Kelopak bunga tersebut ada 5 yang membentuk seperti bintang. Ketika bunga ini belum mekar, 5 kelopak tersebut akan mengerucut menutupi lidah yang berada di tengah bunga tersebut sehingga membentuk seperti oval. Bunga ini tumbuh banyak dari satu batang yang kemudian batang tersebut menjalar ke kanan dan ke kiri untuk menumbuhkan sebuah bunga anggrek hitam. Anggrek hitam yang memiliki banyak bunga yang mekar, badannya akan perlahan - lahan menungkik ke bawah karena terbawa beban dari banyaknya bunga yang tumbuh.

Anggrek hitam merupakan tumbuhan epifit, artinya tumbuhan ini hidup bergantung dengan tumbuhan lain tanpa merugikan tumbuhan yang ditumpanginya. Selain epifit, anggrek hitam juga merupakan tumbuhan terestrial yang biasanya ditemukan di dataran tinggi atau dataran rendah. Di alam liar,

anggrek hitam tumbuh secara epifit di atas batang pohon atau tumbuh secara terestrial di permukaan tanah, bebatuan atau menempel pada batang kayu yang telah jatuh ke tanah. Anggrek hitam tumbuh secara bergerombol dan di bagian pangkal ada umbi yang berbentuk oval seperti telur dengan dua daun berbentuk elips yang menjulang ke atas dan setiap umbi hanya memiliki 2 daun saja.

3.5.3. Pohon Ulin



Gambar 3.10. Pohon Ulin

(Sumber : google.com)

Pohon ulin memiliki fase pertumbuhan yang lama sehingga banyak pohon ulin yang masih terlihat seperti tumbuhan. Pohon ulin yang muda memiliki banyak dedaunan yang besar dan badan yang kecil. Sedangkan pohon ulin yang sudah

tumbuh dewasa atau besar memiliki badan pohon yang tebal, dan menjulang tinggi. Daun - daun yang tumbuh muncul dari batang - batang yang menjalar dari badan tengah pohon ulin tersebut.

3.6. Perancangan Visualisasi Tumbuhan dengan Motif Batang Garing

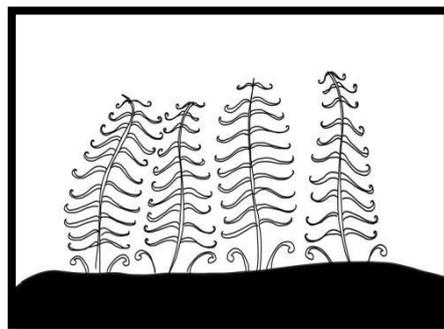
Pada perancangan ini penulis akan menerapkan pembuatan desain tanaman - tanaman yang akan di visualisasikan menggunakan simplifikasi dari gaya motif batang garing.

3.6.1. Visualisasi Tanaman Pakis

1. Tanaman Pakis Subur

a. Desain Pertama Tanaman Pakis Subur

Tanaman pakis memiliki bentuk yang khas hampir mirip dengan motif batang garing yaitu memiliki banyak badan atau batang di tengah yang menjalar ke atas dan ada banyak daun yang melebar kebuka ke kanan dan kiri.



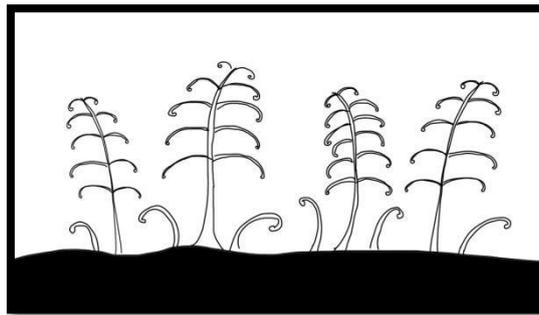
Gambar 3.11. Desain Pertama Pakis Subur

(Sumber : Dokumentasi Sendiri)

Tahapan penulis mendesain tanaman pakis dengan motif batang garing ialah dengan menggunakan banyak lengkungan seperti ranting pepohonan. Perbedaan yang paling terlihat dari bentuk tanaman pakis dengan motif batang garing ialah di tanaman pakis setiap daunnya sangat bergerigi dan tidak memiliki banyak lekukan selain itu pada beberapa tanaman pakis ujung paling atasnya ada yang melipat berbentuk lingkaran.

Untuk desain ini pada awalnya penulis mencoba menggambar tanaman pakis dengan bentuk yang memiliki banyak dedaunan layaknya seperti tumbuhan pakis aslinya kemudian ditambah setiap daunnya memiliki sedikit lengkungan mengikuti gaya motif dayak batang garing. Selain itu ada beberapa tumbuhan pakis muda yang berada di kaki bawah tumbuhan pakis dewasa yang berbentuk melengkung pada bagian atasnya.

b. Desain Kedua Tanaman Pakis Subur



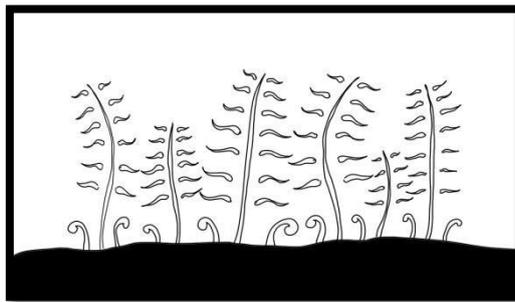
Gambar 3.12. Desain Kedua Pakis Subur

(Sumber : Dokumentasi Sendiri)

Pada desain kedua ini setiap daun memiliki ukuran yang lebih tipis dan jarak di antara tiap daun lebih jauh dari desain pertama. Maka dari itu jumlah dedaunan juga lebih sedikit. Desain ini masih mengikuti ciri – ciri dari motif dayak batang garing yaitu memiliki lengkungan pada tiap daun dan memiliki satu batang tengah yang mengarah ke atas.

Selain itu desain ini juga memiliki banyak celah di jarak antar daunnya untuk memberikan cahaya masuk yang lebih banyak dibandingkan dengan desain sebelumnya. Referensi yang digunakan pada desain ini yaitu pada *silhouette lightbox* Hari dan Deepti. Pada *silhouette lightbox* Hari dan Deepti, setiap kertas atau *frame* cenderung memiliki banyak bolongan atau celah untuk memberikan lebih banyak cahaya yang masuk dari dalam ke luar.

c. Desain Ketiga Tanaman Pakis Subur



Gambar 3.13. Desain Ketiga Pakis Subur

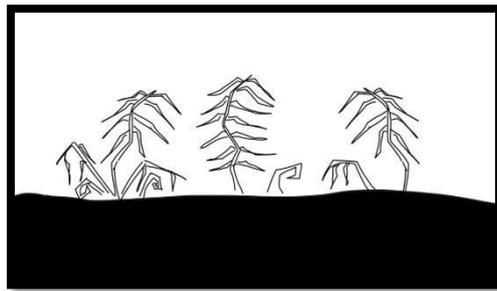
(Sumber : Dokumentasi Sendiri)

Desain ketiga masih mengikuti dari desain kedua, yaitu untuk tetap memberikan banyak celah agar cahaya lebih banyak masuk. Yang jadi perbedaan pada desain ketiga ini ialah setiap daun tidak di

tempel pada batang yang ditengah melainkan melayang di sampingnya. Ukuran dari daun – daun tersebut juga lebih pendek dengan desain – desain sebelumnya sehingga tidak memakan banyak tempat.

2. Tanaman Pakis Layu

a. Desain Pertama Tanaman Pakis Layu



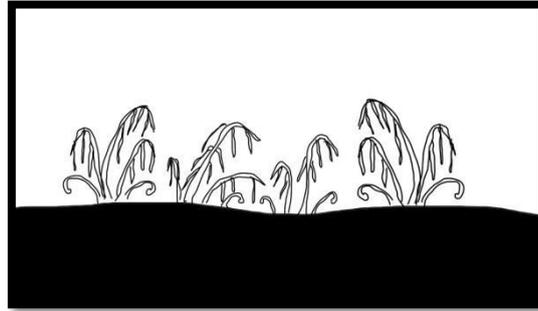
Gambar 3.14. Desain Pertama Pakis Layu

(Sumber : Dokumentasi Sendiri)

Desain tanaman pakis layu ini diawali dari hasil riset mengenai tumbuhan layu. Tumbuhan layu cenderung memiliki bentuk yang kasar atau memiliki bentuk yang kaku. Selain itu tumbuhan yang layu memiliki badan yang menungkik kebawah, di ikuti dengan daun – daun yang menempel.

Struktur dari desain ini masih mengikuti prinsip dari motif batang garing, perbedaannya ialah badan tengah yang seharusnya tegak ke atas, menungkik kebawah dan kaku. Tanaman pakis muda juga memiliki bentuk yang kasar, tidak memiliki lengkungan melainkan garis – garis yang membentuk seperti kait.

b. Desain Kedua Tanaman Pakis Layu

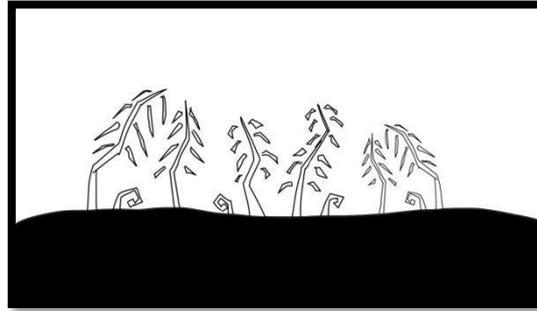


Gambar 3.15. Desain Kedua Pakis Layu

(Sumber : Dokumentasi Sendiri)

Pada desain kedua ini memiliki struktur dan bentuk yang berbeda dari desain pertama dan prinsip yang tidak mengikuti motif dayak batang garing. Desain ini memiliki bentuk yang melengkung dari atas mengarah kebawah seperti tanaman layu pada umumnya, perbedaan pada desain sebelumnya ialah tidak ada bentuk kasar dan kaku tetapi bentuk lengkungan yang seperti huruf “U” kebalik. Semua daun – daun dari desain kedua ini berbentuk lurus dengan sedikit lengkungan agar terlihat layu dan semuanya mengarah kebawah. Desain ini dibuat dari referensi tanaman layu yang selalu menungkik kebawah. Maka dari itu desain ini memfokuskan bentuk tanaman yang bentuknya layu saja.

c. Desain Ketiga Tanaman Pakis Layu



Gambar 3.16. Desain Ketiga Pakis Layu

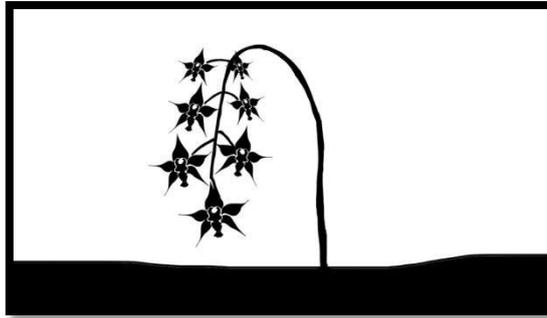
(Sumber : Dokumentasi Sendiri)

Desain ketiga ini balik mengikuti bentuk dan struktur dari desain pertama tanaman pakis layu, yaitu memiliki bentuk yang kasar dan kaku. Desain ketiga ini digunakan untuk mengikuti gaya dari desain tanaman pakis subur. Pada desain ketiga tanaman pakis subur daun – daun tidak menempel pada batang dari tumbuhan tersebut melainkan melayang disampingnya, maka dari itu untuk versi yang layu daun – daun juga melayang disampingnya. Setiap daun pada tumbuhan selalu mengarah kebawah dan batang dari tumbuhannya memiliki bentuk yang tidak beraturan dan selalu bengkok mengarah kebawah.

3.6.2. Visualisasi Tanaman Anggrek Hitam

1. Tanaman Anggrek Hitam Subur

a. Desain Pertama Tanaman Anggrek Hitam Subur



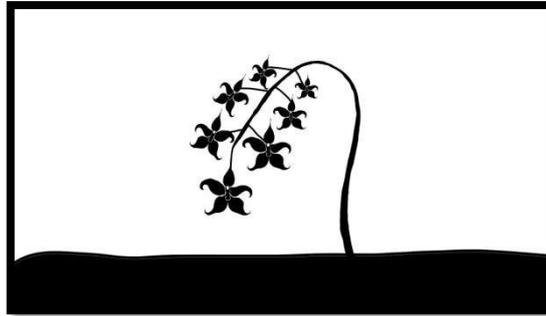
Gambar 3.17. Desain Pertama Anggrek Hitam Subur

(Sumber : Dokumentasi Sendiri)

Bentuk keseluruhan tanaman anggrek hitam sangatlah berbeda dengan motif dayak batang garing. Yaitu memiliki bentuk layaknya seperti bunga dengan kelopak dan mahkota bunga. Yang sangat menonjol dari anggrek hitam ialah bentuk lidahnya yang berada di tengah mahkota anggrek hitam dan jumlah kelopak pada bunga anggrek ini ada lima. Selain dari lidah, satu batang dari bunga anggrek hitam tumbuh banyak kelopak yang menjalar dan menumbuhkan bunga anggrek hitamnya.

Desain pertama memfokuskan pada bentuk anggrek hitam itu sendiri. Lidah dari anggrek hitam yang sebagai poin paling penting. Maka dari itu untuk tidak menyampurakan lidah dengan kelopak bunga dengan warna hitam, lidah bunga dipisah dengan diberi celah pada sisi luar pada lidah bunga sehingga memberikan kesan *highlight* pada lidah bunga tersebut.

b. Desain Kedua Tanaman Anggrek Hitam Subur



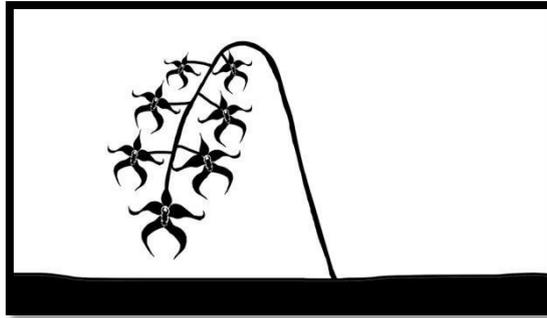
Gambar 3.18. Desain Kedua Anggrek Hitam Subur

(Sumber : Dokumentasi Sendiri)

Desain kedua ini mengikuti bentuk seperti desain pertama perbedaannya terjadi pada kelopak bunga yang lebih besar daripada lidah bunga. Lidah bunga dkecilkan agar memberikan sedikit ruang untuk kelopak bunga.

Karena jumlah kelopak bunga anggrek ada lima, setiap kelopak memiliki lengkungan yang berbeda dari yang lain. Kelopak atas yang berada di atas lidah, memiliki bentuk yang seperti ujung tombak yang mengarah ke atas. Selanjutnya ialah kedua kelopak yang berada di tengah memiliki lengkungan yang ujungnya mengarah ke bawah. Dua kelopak terakhir yang berada di bawah lidah memiliki ujung yang mengarah ke atas bertolak belakang dari kedua kelopak yang berada ditengah.

c. Desain Ketiga Tanaman Anggrek Hitam Subur



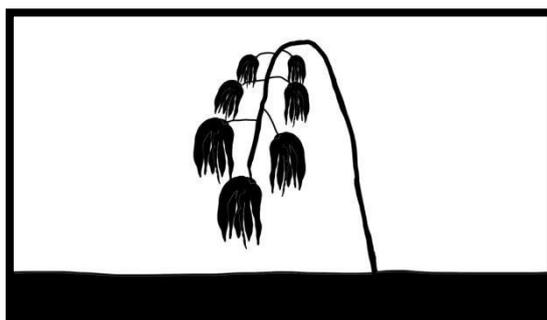
Gambar 3.19. Desain Ketiga Anggrek Hitam Subur

(Sumber : Dokumentasi Sendiri)

Desain ketiga masih mengikuti desain pertama yaitu dengan memberikan *highlight* pada lidah bunga anggrek hitamnya. Pada desain ini kelopak bunga mulai diberikan bentuk lekukan pada kelopaknya. Kelopak bunga pada desain ini memiliki kelopak yang lebih tipis dibanding dengan desain sebelumnya. Ini karena untuk memberikan lebih banyak bentuk lengkungan pada kelopaknya.

2. Tanaman Anggrek Hitam Layu

a. Desain Pertama Tanaman Anggrek Hitam Layu

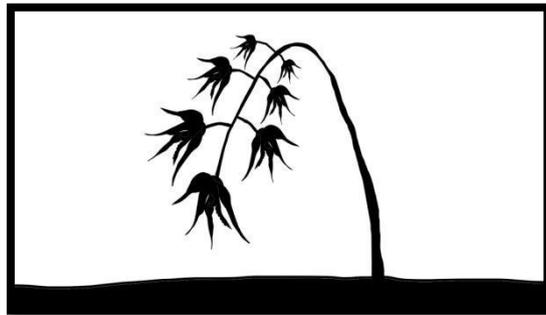


Gambar 3.20. Desain Pertama Anggrek Hitam Layu

(Sumber : Dokumentasi Sendiri)

Pada tanaman yang layu terutama bunga, karakteristik bentuk layunya ialah dari kelopak bunga yang menutup ke tengah. Kelopak bunganya tersebut juga mengarah kebawah dengan bentuk yang memiliki lengkungan kecil yang banyak dan tidak beraturan. Pada desain ini lidah dari bunga terlihat pada bagian tengah dengan kelima kelopak berposisi di belakang lidah bunga, karena lidah dari anggrek hitamlah yang menjadi ciri kas anggrek hitam.

b. Desain Kedua Tanaman Anggrek Hitam Layu



Gambar 3.21. Desain Kedua Anggrek Hitam Layu

(Sumber : Dokumentasi Sendiri)

Desain kedua ini mengikuti sedikit dengan desain pertama yang menjadi perbedaan ialah setiap kelopak memiliki bentuk yang lebih kasar dan kaku dibanding dengan desain sebelumnya yang layu. Jumlah kelopak bunga pada desain ini juga dikurangi satu yaitu total ada empat, untuk memberikan lebih banyak celah. Desain kedua ini lebih memfokuskan pada bentuk kelopak di banding dengan lidah bunga maka dari itu lidah bunga tidak terlalu terlihat karena tertutupi oleh kelopak bunga dari depan.

c. Desain Ketiga Tanaman Anggrek Hitam Layu



Gambar 3.22. Desain Ketiga Anggrek Hitam Layu

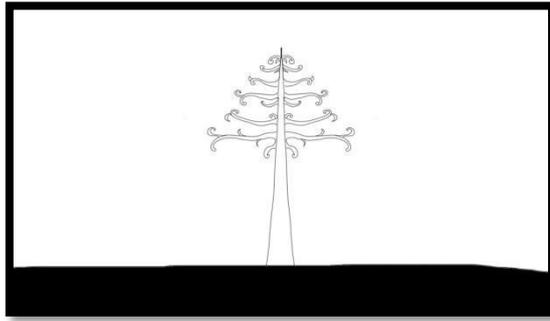
(Sumber : Dokumentasi Sendiri)

Desain ketiga ini, balik mengikuti desain pertama dengan menggunakan bentuk layu yang banyak lengkungan pada kelopak bunganya. Jumlah kelopak bunga pada desain ini dikurangi lagi menjadi tiga agar cahaya semakin banyak yang masuk dari *background*. Setiap kelopak yang terlihat memiliki celah garis sebagai garis pembatas antar kelopak, ini dikarenakan jika setiap kelopak tidak ada garis pembatas atau celah untuk cahaya masuk, maka akan sulit mengidentifikasi kelopak tersebut sebagai bentuk kelopak.

3.6.3. Visualisasi Pohon Ulin

1. Tumbuhan Pohon Ulin Subur

a. Desain Pertama Pohon Ulin Subur



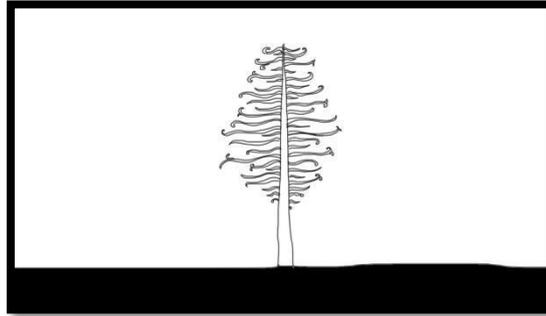
Gambar 3.23. Desain Pertama Pohon Ulin Subur

(Sumber : Dokumentasi Sendiri)

Pohon ulin pada dasarnya sudah memiliki bentuk yang sangat mirip dengan batang garing untuk itu desainnya tidak jauh berbeda. Desainnya sangat mengikuti bentuk dasar dari motif dayak batang garing dengan batang tengah yang menjalar ke atas dan batang - batang yang melebar.

Dalam desain ini pohon ulin ini mengikuti prinsip dasar motif dayak batang garing dan memiliki kesimetrisan antara dahan – dahan bagian kanan dan kiri seperti motif dayak batang garing. Setiap dahan pada pohon ulin memiliki dedaunan yang sangat kecil maka dari itu untuk memperlihatkan kesuburan pada pohon ini setiap dahan diberikan kelenturan dan kelengkungan seperti tumbuhan yang subur atau mekar.

b. Desain Kedua Pohon Ulin Subur



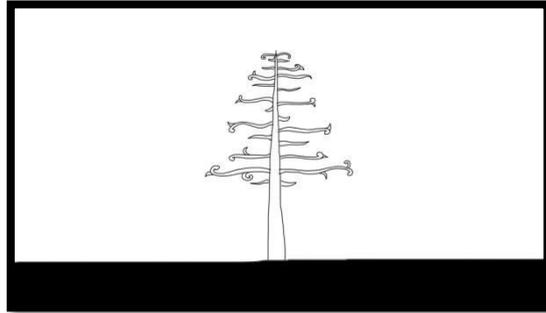
Gambar 3.24. Desain Kedua Pohon Ulin Sbur

(Sumber : Dokumentasi Sendiri)

Pada desain kedua ini pohon ulin memiliki banyak dahan seperti bentuk pohon ulin pada aslinya. Berbeda dengan desain pertama sebelumnya yaitu dengan setiap batang dan dahan yang beraturan dan simetris, desain ini memiliki jumlah dahan yang tidak sama dan ukuran yang tidak simetris.

Prinsip motif batang garing masih terlihat dalam desain ini yaitu batang tengah yang berdiri kokoh dan menjulang ke atas dan dahan – dahan pohon yang membuka ke kanan dan kiri. Tetapi konsep ini lebih mengikuti referensi dari bentuk pohon ulin asli melainkan motif dayak batang garing. Karena pohon ulin memiliki banyak dahan yang ukurannya beragam, desain ini juga mengikuti bentuk dari pohon ulin tersebut.

c. Desain Ketiga Pohon Ulin Subur



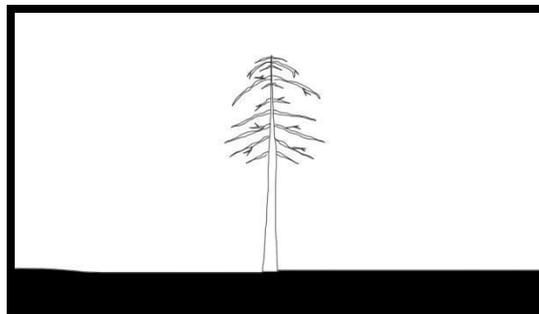
Gambar 3.25. Desain Ketiga Pohon Ulin Subur

(Sumber : Dokumentasi Sendiri)

Desain ketiga ini masih mengikuti prinsip dari desain kedua yaitu bentuk pohon ulin dengan jumlah dahan yang tidak simetris dan tidak beraturan. Pada desain ini jumlah dahan dikurangi dan lebih diberi lengkungan pada ujung dahan tersebut. Untuk tidak jauh dari bentuk motif batang garing, ukuran panjang pada tiap dahan di kiri dan kanan tidak jauh beda sehingga tidak terlihat terlalu berantakan. Tiap dahan dari atas hingga bawah juga ditata dari atas memiliki ukuran dahan yang lebih kecil dibanding ukuran dahan yang bawah.

2. Tumbuhan Pohon Ulin Layu

a. Desain Pertama Pohon Ulin Layu

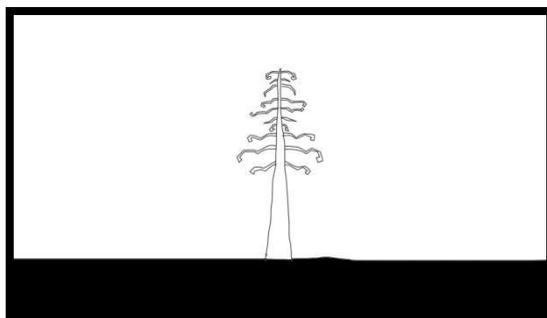


Gambar 3.26. Desain Pertama Pohon Ulin Layu

(Sumber : Dokumentasi Sendiri)

Desain pertama ini sebagai eksplorasi desain. Pohon ulin yang tandus tidak memiliki daun sehingga batang – batang pohonnya terlihat lebih kaku dan lancip. Karena tumbuhan yang layu cenderung memiliki bentuk yang mengarah kebawah, setiap dahan pada pohon ulin ini mengarah kebawah sebagai tanda bahwa pohon ini sudah layu atau tandus.

b. Desain Kedua Pohon Ulin Layu

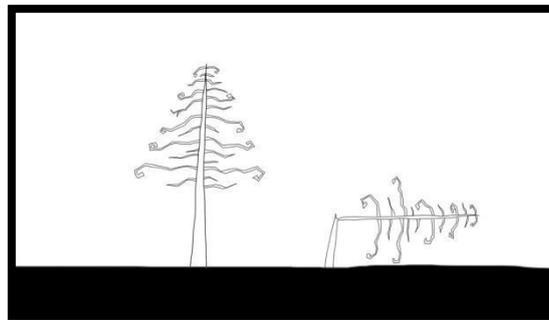


Gambar 3.27. Desain Kedua Pohon Ulin Layu

(Sumber : Dokumentasi Sendiri)

Desain kedua ini mulai mengikuti motif dayak batang garing dengan beberapa lengkungan pada tiap dahan, tetapi masih menggunakan prinsip tumbuhan layu atau tandus yang memiliki bentuk yang kasar dan kaku. Lengkungan pada dahan di pohon ulin tidak dibuat legkungan melainkan garis – garis lurus yang kemudian menjadi sebuah bentuk lengkungan seperti motif batang garing. Setiap dahan pada desain ini juga memiliki ukuran yang beragam tetapi pada dasarnya mirip dengan motif batang garing yaitu dahan paling atas ukurannya lebih kecil dibanding dahan paling bawah.

c. Desain Ketiga Pohon Ulin Layu



Gambar 3.28. Desain Ketiga Pohon Ulin Layu

(Sumber : Dokumentasi Sendiri)

Pada desain ketiga ini mengikuti desain kedua sebelumnya yaitu dengan menggunakan garis – garis lurus yang dibuat menjadi bentuk lengkungan pada motif batang garing. Lebar ukuran dari dahan desain ketiga ini lebih ditipiskan dan panjangnya dibesarkan.

Setiap dahan juga agak diturunkan mengarah kebawah sebagai tanda kelayuan atau ketandusan.

Pohon ulin juga ada yang patah dan terjatuh di tanah sebagai tanda bahwa pohon tersebut sudah mati. Dari hasil referensi pohon layu di internet, sebagian besar pohon yang sudah tandus cenderung patah atau terjatuh ketanah karena rapuh. Untuk memperlihatkan kerapuhan pada animasi siluet, pohon ulin akan dijatuhkan.