BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam skripsi ini penulis akan membahas proses perancangan *environment* pada film animasi 3 dimensi horor yang berjudul *Beguganjang*. Film ini bercerita mengenai seorang penyintas yang mengusik makhluk halus Sumatera Utara yang bernama Beguganjang. Tujuan dari film ini adalah untuk mengenalkan makhluk mitologi lokal Indonesia yang tidak begitu dikenal oleh kalangan Umum

3.1.1. Sinopsis

Tokoh utama film ini yang bernama Ucok, merupakan pria yang telah merantau ke kota Medan namun harus kembali ke rumah orangtua nya yang telah meninggal untuk menjaga rumah perkebunan orangtua nya. Suatu hari Ucok merasa lapar namun ia tidak memiliki makanan di rumah nya. Ia pun memutuskan untuk pergi berjelajah ke hutan untuk menyintas hasil hutan.

Seiring Ucok menjalani hutan, ia tergelincir dan terpeleset menuruni gunung. Ketika ia bangun ia menemukan pohon mangga liar tua berlimpah akan buah-buahan. Tanpa keraguan Ucok pun mengambil semua buah mangga dari pohon tersebut meskipun sudah menerima larangan dari bisikan penghuni hutan. Aksi keserakahan Ucok ini mengusik Beguganjang dan tanpa Ucok sadari dia akan menerima sanksi dari makhluk halus tersebut.

3.1.2. Posisi Penulis

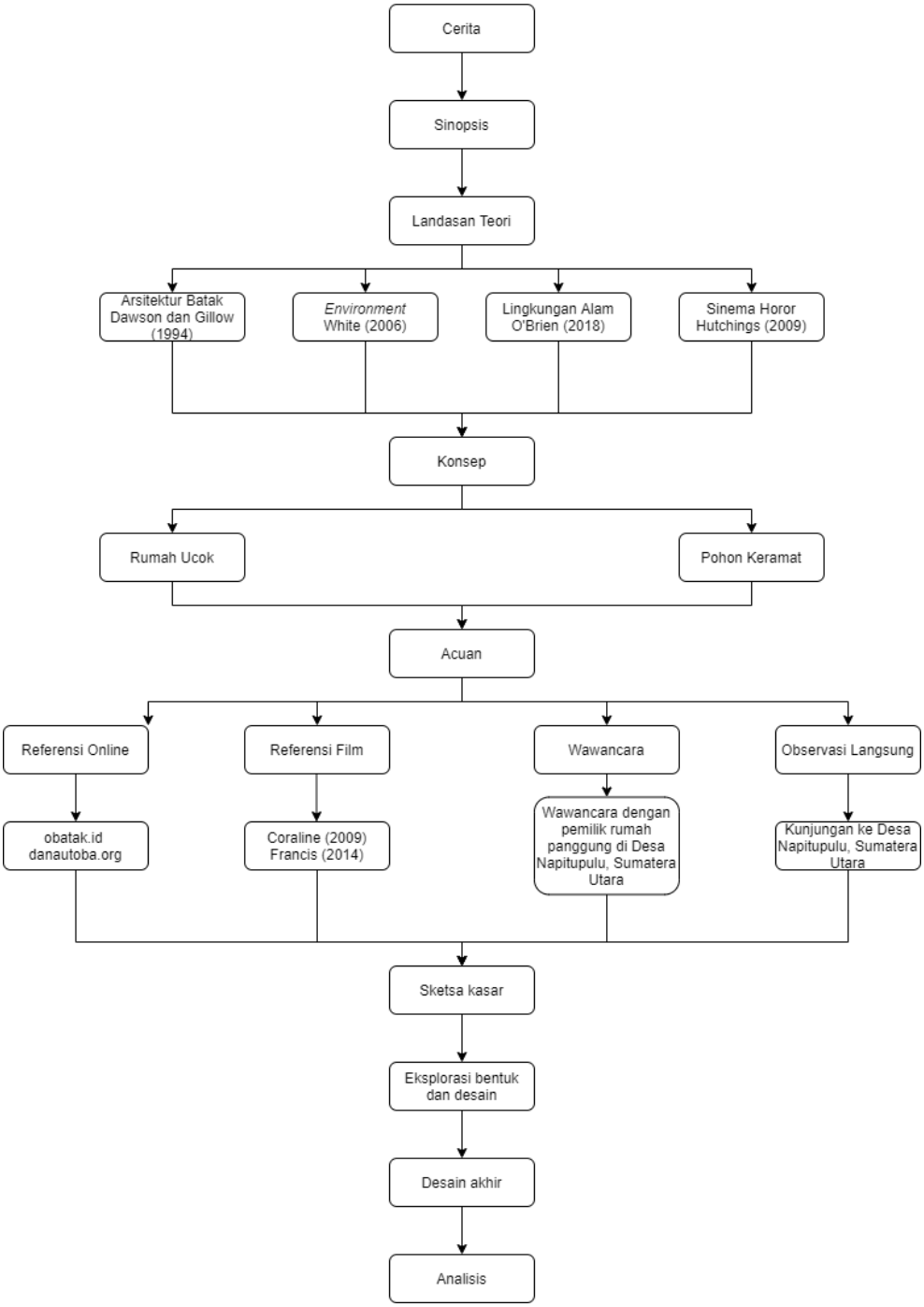
Film animasi “Beguganjang” dikerjakan oleh kelompok beranggotakan 4 orang. Dalam proyek ini, penulis bertanggung jawab dalam merancang dua buah environment yang aka nada pada film “Beguganjang” yang diantaranya adalah *environment* rumah Ucok dan *environment* lokasi pohon angker.

3.2. Tahapan Kerja

Pada tahap awal praproduksi dari pembuatan film “Beguganjang”, terdapat proses perancangan cerita dan penulisan sinopsis. Semua ide-ide mengenai cerita akan dikumpulkan dan direvisi hingga dibentuk synopsis film “Beguganjang”. Setelah terbentuknya sinopsis film “Beguganjang”, Penulis melakukan penelitian terhadap landasan teori *environment* pada film. Penelitian dilakukan secara kualitatif melalui sumber referensi buku mengenai teori *environment*, teori arsitektur batak, lingkungan alam, dan sinema horor. Lalu penulis akan membagi konsep *environment* film menjadi 2, yakni *environment* rumah Ucok, dan *environment* pohon angker.

Perancangan *environment* akan mengacu kepada bangunan asli rumah adat batak yang diamati secara langsung, penjelasan konsep rumah adat batak dari penduduk setempat, referensi film, dan referensi online. Setelah itu penulis akan menggambar sketsa kasar terhadap desain *environment* film dengan memanfaatkan eksplorasi bentuk dan desain. Setelah melakukan revisi, penulis akhirnya mendapatkan desain final dari *environment* film.

Skematika Perancangan Kerja



3.3. Konsep

Gambar 3.1. Gunung Hitetano

Dokumentasi dari Arifin Nababan (2008)

Mayoritas dari aktivitas tokoh pada film “Beguganjang” terjadi pada 2 lokasi, yaitu rumah Ucok dan hutan pohon keramat. Environment dirancang berdasarkan gunung yang terdapat diantara Desa Hitetano dan Kecamatan Napitupulu, Sumatera Utara.

3.3.1. Rumah Ucok

Rumah Ucok merupakan peninggalan dari orangtua nya setelah mereka meninggal. Orangtua Ucok bercocok tanam untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, namun suatu hari ketika Ucok sedang merantau ke kota orangtua nya meninggal dan ia pun harus kembali untuk mengurus rumah orangtuanya. Rumah peninggalan orangtua Ucok merupakan rumah tradisional batak yang disebut dengan rumah Bolon.

Rumah ucok telah dibangun lama sebelum ucok lahir. Setelah kembalinya Ucok ke kampong halaman, rumah peninggalan orangtua nya sudah tua dan tidak terurus. Karena cuaca hutan Sumatera yang lembab, kayu pada kaki rumah dan dinding rumah sudah berlumut dan banyak juga yang sudah keropos oleh rayap. Mayoritas dari cocok tanam orangtua ucok sudah menghilang diambil binatang liar

atau sudah layu. Disamping rumah ucok terdapat bekas kebun orangtua nya yang menanam tumbuhan jagung dan ubi kayu, serta terdapat pohon kweni selain dari pohon pohon liar yang mengelilingi rumah nya.

3.3.2. Pohon Angker

Pada mitos Beguganjang, makhluk halus ini dikenal dengan bentuknya yang tinggi melebihi dari pada pohon, tubuhnya yang ramping, serta rupa yang menyeramkan. Beguganjang seringkali dikenal dipelihara oleh kaum rakyat menengah keatas untuk menjaga kebun dan sawah agar hasil panen mereka tidak dicuri. Konon asal-usul Beguganjang adalah dari roh arwah bayi yang belum lahir dan mereka tinggal pada ranting-ranting pepohonan.

Pada film “Beguganjang”, pohon mangga yang terletak di hutan merupakan rumah Beguganjang. Pohon mangga yang ada di hutan tersebut terlihat berbeda daripada pohon-pohon lainnya dan warga sekitar pun mengatakan bahwa pohon itu adalah angker. Warga desa telah menjauhi pohon mangga tersebut oleh karena fisiknya yang besar namun kering. Meskipun begitu, pohon itu memiliki banyak buah yang bertebaran disekitarnya dan buah itu sering dimakan oleh binatang-binatang liar yang ada di hutan.

3.4. Acuan

Berikut adalah acuan-acuan yang digunakan penulis sebagai referensi untuk film “Beguganjang”.

3.4.1. Acuan Karakter

Pada perancangan sebuah *environment*, perlu adanya korelasi antara *environment* itu sendiri dengan karakter pada film. Perancangan rumah dan pohon angker

diciptakan agar dapat mendukung karakter Ucok dan Beguganjang. Oleh karena itu, penulis telah melakukan observasi terhadap karakter Ucok dan Beguganjang sebagai patokan untuk pembuatan *environment*.

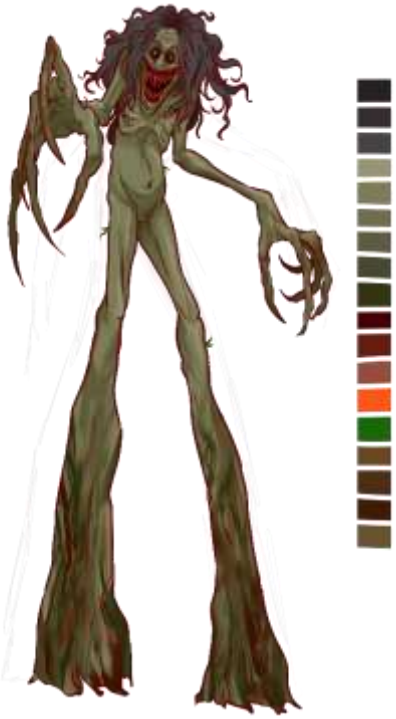
Gambar 3.2. Desain Karakter Ucok

Dokumentasi Pribadi (2019)

Ucok memiliki nama panjang Muhammad Lamhot Pohan, namun warga sekitar memanggilnya "Ucok" karena tidak ada yang tau nama asli nya. hal ini dikarenakan Ucok tinggal terasingkan dari desa dan tidak suka berkomunikasi dengan warga lain. Ketika dewasa, Ucok telah merantau dari kampong halaman nya ke Medan untuk mencari ilmu dan upah namun ia kembali ke rumah peninggalan orangtua nya ketika mereka meninggal. Hal ini menimbulkan kesenduan didalam diri Ucok ketika melihat kembali rumah kampung halaman nya.

Ucok memiliki rupa yang jorok dan berantakan, sifat yang keras kepala, tamak dan hanya mementingkan diri sendiri. Ketika merantau di Medan ia memiliki sifat yang pemalas dikarenakan hidup yang lebih instan dan gampang daripada di

kampung, oleh karena itu ketika ia kembali ke kampung halaman Ucok melakukan kegiatan sehari-hari nya dengan malas.



Gambar 3.3. Desain Karakter Beguganjang

Dokumentasi Pribadi (2019)

Beguganjang adalah karakter antagonis pada film. Beguganjang merupakan karakter berdasarkan mitos yang ada di Sumatera Utara. Ia berkediaman di pohon angker pada film dan tidak memiliki majikan. Rupa nya menyerupai batang pohon dengan tinggi nya yang melebihi pohon-pohon serta ujung kaki yang berbentuk seperti pangkal pohon.

3.4.2. Acuan Gaya Rumah

Penulis telah melakukan beberapa observasi mengenai rumah tradisional adat batak melalui berbagai sumber dan menemukan beberapa model rumah adat batak yang memenuhi kriteria yang telah diamati oleh Dawson dan Gillow. Untuk ini penulis

mengambil 3 model rumah adat batak sebagai acuan dan opsi perancangan rumah Ucok.

Gambar 3.4. Rumah Bolon

Dokumentasi dari Pesona Nusantara

Rumah yang pertama merupakan rumah adat Batak yang bernama Rumah Bolon. Rumah Bolon pada mulanya digunakan oleh para raja adat batak dan orang berstatus di Sumatera Utara. Rumah Bolon selain digunakan sebagai tempat tinggal, juga digunakan sebagai penanda simbol status sosial masyarakat Sumatera Utara. Rumah bolon pada gambar 3.x. merupakan replica dari rumah adat Batak yang dirancang oleh Arsitektur Kuno Simalungun. Rumah ini merupakan contoh dari rumah para raja adat batak kuno. Rumah bertumpu menopang pada kolom yang terbuat dari kayu tebal dengan atap yang dilapisi dengan lapisan jerami yang tebal. Isi rumah batak tidak memiliki kamar atau ruang melainkan hanya memiliki 1 ruangan dimana semua kegiatan rumah dilakukan disana dan diluar rumah.

Gambar 3.5. Monumen Sibagot Ni Pohan

Dokumentasi oleh Christian Advs Sltg (2018)

Rumah adat batak juga memiliki makna simbolik dengan adanya ukiran Gorga. Gorga tidak hanya terdapat pada rumah namun dapat di ukir di berbagai perabotan seperti kursi dan meja hingga asbak rokok. Dengan warna kombinasi merah, putih, dan hitam, gorga memiliki banyak jenis dan makna yang berbeda-beda dibaliknya.

Gambar 3.6. Rumah batak yang dimiliki oleh warga Napitupulu

Dokumentasi pribadi (2020)

Berdasarkan observasi pribadi sang penulis pada rumah penduduk di Sumatera Utara, kini rumah adat batak dapat dimiliki oleh siapa saja. Rumah penduduk masih memiliki unsur dari bentuk rumah adat batak seperti berdiri dan bertopang pada tiang kayu, bentuk atap yang melengkung, dan hanya memiliki satu ruangan tanpa sekat. Kini penduduk lokal juga memiliki ekstensi pada rumah batak untuk menambahkan dapur pada belakang rumah namun tidak dibatasi dengan tempat berkegiatan lainnya.

Perbedaan pada rumah tradisional adat batak dengan rumah penduduk adalah penggunaan bahan untuk atap yang berbeda. Pada rumah penduduk, mayoritas dari penduduk sudah menggunakan seng sebagai atap rumah. Rumah penduduk juga terkesan sangat sederhana jika dibandingkan dengan rumah para raja kuno adat batak.

Gambar 3.7. Foto Close-Up dari Rumah Penduduk Lokal

Dokumentasi pribadi (2020)

Rumah dari penduduk lokal terkesan gelap dikarenakan mereka tidak menggunakan lampu pada siang hari. Mayoritas dari rumah adat batak terdiri dari kayu oleh karena itu kebanyakan dari penduduk memiliki kikisan-kikisan pada dinding rumah nya yang dikarenakan oleh rayap. Selain itu, terdapat juga pengaruh cuaca seperti hujan yang membuat banyak rumah penduduk lokal pudar dan berlumut.

3.4.3. Acuan Pohon Mangga

Gambar 3.8. Pohon mangga tua di tengah kota

Di dokumentasi oleh Navez (2005)

Pohon mangga pada umumnya terlihat besar, dapat mencapai tinggi 30 meter, dengan batang yang tegak dan tebal, kulit yang kasar serta memiliki banyak sisik-sisik oleh karena bekas tangkai daun. Warna pohon mangga yang tua biasanya bervariasi dari kelabu tua hingga warna coklat gelap.

Gambar 3.9. Cabang Pohon Mangga
Di dokumentasi oleh Navez (2005)

Pohon mangga memiliki ranting yang bercabang, dan pada umumnya ranting tersebut akan tumbuh lurus sebelum membelok menciptakan cabang ranting lain. Seiring bercabang nya ranting pohon, diameter dari batang ranting pohon mangga akan semakin mengecil, hingga memiliki ujung ranting yang runcing.

3.4.4. Acuan Horor

Film “beguganjang" merupakan film animasi pendek 3D yang bergenre horor. Dalam film ini, penulis ingin mencapai *environment* yang dapat mendukung esensi horor dari film. Salah satu acuan dari film “Beguganjang” adalah film “Coraline (2009)”.

Gambar 3.10. Eksterior Rumah Film “Coraline (2009)”

Coraline (2009)

“Coraline (2009)” menceritakan tentang seorang perempuan yang baru saja pindah bersama keluarganya lalu menemukan dimensi lain dari rumah tersebut. Rumah pada film “Coraline” merupakan rumah besar dengan gaya *Victorian.* Meskipun berwarna merah muda, ukuran rumah Coraline yang besar membuatnya terlihat mengintimidasi. Disekeliling rumah Coraline juga terdapat hutan yang menambahkan kegelapan di latar belakang rumah. Isi dari rumah tersebut terdapat ruangan ruangan yang besar namun belum terpenuhi oleh perabotan rumah tangga. Hal ini menambah unsur hampa dan hening dari film “Coraline”.

Gambar 3.11. Kesan kekosongan pada film “Coraline (2009)”

Coraline (2009)

Seperti film “Coraline”, film “Beguganjang” bercerita tentang Ucok yang baru saja pindah ke rumah peninggalan orangtua nya yang sudah lama tidak diurus. Menggabungkan ukuran rumah yang besar dengan interior yang terkesan kosong dapat menambah esensi horror dari film. Pada film “Coraline”, rumah besar yang dinamakan *Pink Palace* tersebut terlihat usang dan berdebu. Dengan detail seperti ukiran kayu dan noda pada dinding yang terlihat dengan jelas.

Gambar 3.12. Tekstur dan environment dari film “Francis (2014)”

Francis (2014)

Film animasi pendek “Francis (2014” Menceritakan tentang kisah horor yang terjadi pada sebuah kapal ditengah hutan perkemahan. Mayoritas dari film pendek ini berlatar belakang di hutan dan perahu. Didalam film ini dapat terlihat berbagai noda-noda lumut pada perahu, dan juga pohon-pohon yang mengelilingi perkemahan Francis.

Gambar 3.13. Whomping Willow Tree pada Film “Harry Potter”
Harry Potter: and the Chamber of Secrets (2002)

Pohon willow yang disebut dengan Whomping Willow ini merupakan pohon yang tumbuh diluar sekolah asrama pada film Harry Potter. Pohon ini dikenal sebagai pohon yang temperamental dan ganas. Pada film dan buku Harry Potter, disebut bahwa pohon ini akan mengayunkan rantingnya pada apapun yang mendekat dengan nya.

Seperti dengan yang disebut Raymond Williams, pohon willow ini berbentuk kacau dengan batang dan ranting yang berantakan melilit satu sama lain.

Hal ini membuat pohon ini terlihat seperti tangan dan jari dan memiliki fungsi yang serupa pada film nya, yaitu dapat mengangkat dan melempar karakter film Harry Potter.

Gambar 3.14. *Tree of the Dead* pada Film "Sleepy Hollow"
Sleepy Hollow (1999)

"Sleepy Hollow" adalah film yang disutradarai oleh Tim Burton pada tahun 1999 dan berkisah tentang penyelidikan terhadap pembunuhan berantai pada desa yang bernama *Sleepy Hollow* oleh penunggang kuda tanpa kepala. Penyelidikan tubuh mayat ini mengarah kepada sebuah pohon kering besar dengan badan yang bengkok dan ranting yang menjalar. Setelah sang protagonist mencoba memotong badan pohon tersebut, darah mulai membercak dan mengalir dan setelah dibuka, ternyata didalam pohon ini terdapat kepala para korban pembunuhan berantai.

Pohon pada film horor gotik supernatural amerika ini memiliki bentuk yang bengkok dan berkeriput, serta ranting yang berjalar tanpa daun. Pohon ini berongga alias tidak memiliki isi yang membuat sang pembunuh dapat mengisinya dengan

kepala para mayat. Pohon ini pun berdiri dengan akar lebat dan tebal yang meranjak diatas tanah sehingga membuat pohon ini tampak lebih tinggi dan menyeramkan.

Gambar 3.15. *Major André's tree* pada ilustrasi buku "The Legend of Sleepy Hollow"
Ilustrasi oleh Arthur Rackham (1928)

Tree of the Dead merupakan interpretasi oleh Tim Bourton berdasarkan Pohon Major Andre yang terdapat pada buku "The Legend of Sleepy Hollow" oleh Washington Irwing pada tahun 1819. Pohon ini dideskripsikan sebagai pohon yang sangat besar, mencolok, dan berpenampilan buruk ini terkait dengan kisah tragis andre, seorang tawanan yang disiksa keras di tempat yang sama. Pohon Major Andre ini diciptakan untuk melambangkan kesepian, pengkhianatan, dan juga kematian, sekaligus memberikan suasana misterius didalam latar tempat Sleepy Hollow.

Gambar 3.16. pohon beringin yang dikenal sebagai salah satu pohon angker di indonesia
Wikimedia.org

Selain pada film, penulis juga mengumpulkan acuan dari berbagai pohon-pohon yang ada di indonesia. Salah satunya adalah pohon beringin. Pohon ini dikenal sebagai salah satu pohon yang angker dan menyeramkan di Indonesia. Mitosnya adalah pohon ini merupakan tempat tinggal para makhluk halus.

Pohon beringin memiliki tinggi yang dapat mencapai 25 meter, dan memiliki serabut-serabut akar yang menggantung pada ranting-rantingnya. Pohon ini memiliki daun yang lebat dan dapat menampung banyak air sehingga membuat lingkungan disekitar pohon ini lembab. Selain dari ukuran nya yang besar, ranting yang bercabang dan akar yang menjulur membuat pohon ini ditakuti oleh banyak orang.

Gambar 3.17. Pohon Mangga yang memiliki tekstur seperti luka

Dokumentasi oleh Irwan, Asep (2018)

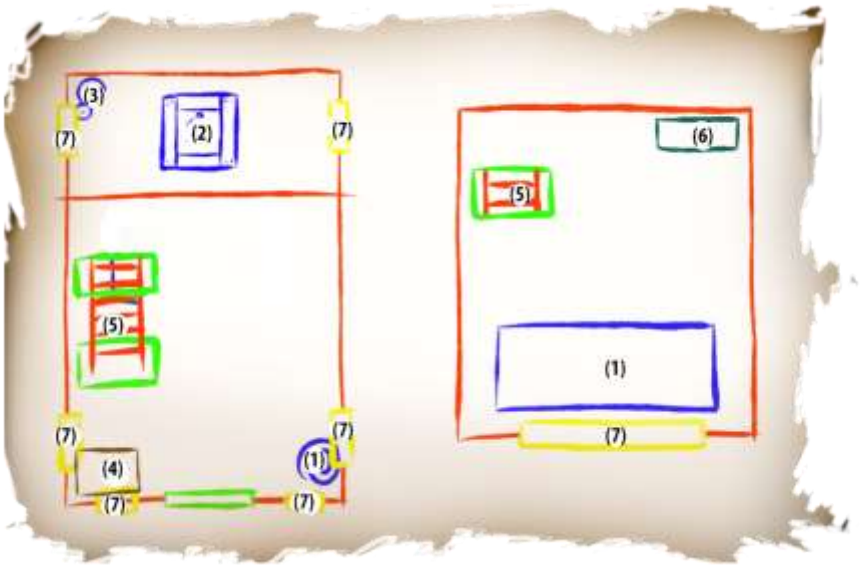
Pohon mangga adalah pohon yang digunakan pada film “Beguganjang” dikarenakan oleh tumbuh nya yang lokal pada Sumatra Utara. Pohon mangga memiliki badan batang yang tunggal dan ranting yang menjulur lurus. Pada beberapa pohon mangga, terdapat efek yang disebabkan oleh hama penggerek batang yang membuat batang pohon mangga tampak seperti luka. “Luka" akan terlihat rebak dan memiliki warna yang lebih gelap dikarenakan oleh pengeringan getah batang mangga.

3.5. Proses Perancangan

Setelah melakukan penelitian dari berbagai sumber referensi dan juga landasan teori, penulis memulai melakukan perancangan environment film “Beguganjang”. Proses perancangan Environment film “Beguganjang” dibagi menjadi 2, proses perancangan rumah Ucok dan proses perancangan Pohon Angker.

3.5.1. Proses Perancangan Rumah Ucok

Proses perancangan rumah Ucok akan dilakukan secara bertahap sesuai dengan Tahapan kerja yaitu melalui floorplan, perancangan arsitektur batak, lalu penciptaan esensi horor pada rumah tersebut.



Gambar 3.18. Layout Floorplan interior rumah Ucok.

Dokumentasi pribadi (2020)

Komponen-komponen floorplan rumah Ucok terdiri dari tikar (1), perapian (2), Geanggeang (3), meja (4), tangga (5), hombung (6), celah jendela (7).

Rumah Ucok dibagi atas 3 tingkat, dimana tingkat pertama merupakan pondasi rumah dan tidak memiliki apa-apa, tingkat kedua merupakan ruangan utama Ucok dimana ia meletakkan mayoritas barang nya disitu, dan tingkat ketiga merupakan kamar untuk Ucok tidur. Perabotan di rumah Ucok sedikit dan minimalis seperti hombung, tikar, meja untuk menimbulkan efek hampa seperti yang ada pada rumah Coraline pada film “Coraline”. Rumah Ucok juga tidak

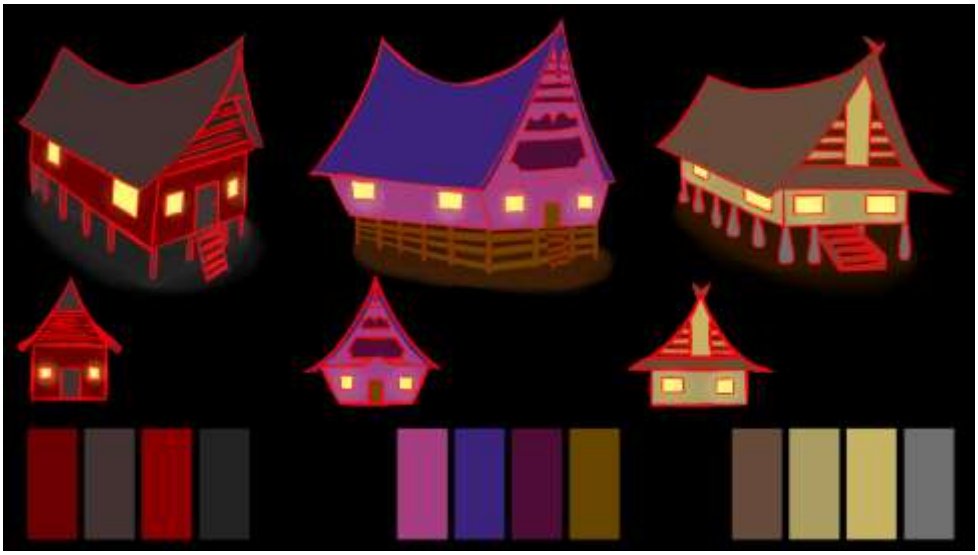
memiliki dinding yang membagi-bagi rumah kedalam ruangan dan memiliki ekstensi berupa dapur yang berisi tungku perapian sebagai tempat untuk memasak, seperti yang tertulis pada teori Dawson & Gillow (1994).

Penulis memulai perancangan rumah dengan memasukkan elemen-elemen pada rumah batak tradisional kedalam sebuah sketsa rumah Ucok. Persamaan yang didapatkan melalui acuan yang didapatkan adalah letak rumah yang menopang pada kolom kayu yang terdapat pada setiap sisi rumah, bentuk atap yang melengkung kebawah dengan kedua ujung depan dan belakang lebih tinggi serta jendela yang menunjukkan isi rumah yang hanya memiliki satu ruangan.

Gambar 3.19. Sketsa dan Eksplorasi Bentuk Rumah Ucok

Dokumentasi pribadi (2020)

Setelah itu penulis melakukan digitalisasi terhadap desain-desain yang sudah diciptakan. Dari ini penulis mendapatkan 3 desain alternatif dari rumah Ucok.



Gambar 3.20. Desain alternatif untuk perancangan rumah Ucok

Dokumentasi pribadi (2020)

Pada desain rumah yang pertama didapatkan melalui acuan monument Sibagot Ni Pohan dengan warna kombinasi dari Gorga. Rumah adat yang kedua berdasarkan observasi rumah penduduk lokal desa Napitupulu dan juga terinspirasi dari rumah *Pink Palace* pada film “Coraline”. Rumah adat yang ketiga digambar berdasarkan arsitektur batak kuno. Dari sini dapat dilihat bahwa bentuk rumah yang tengah dan kanan lebih menggambarkan esensi dari rumah tradisional batak. Rumah kedua juga terlihat lebih besar dengan bentuknya yang seperti berlian. Meskipun secara bentuk terkesan umum, penambahan gorga dan kombinasi warna dari rumah yang dikiri lebih terkesan menyeramkan. Penambahan tanduk dari rumah adat di kanan juga dapat menambahkan aksen pada hasil akhir dari desain.

Gambar 3.21. Look Development Environment Rumah Ucok.

Dokumentasi pribadi (2020)

Kemudian penulis menggambarkan *Look Development* sebelum melanjutkan proses translasi perancangan ke 3D. Rumah terletak dikelilingi oleh pohon-pohon liar dan memiliki pohon mangga kweni di sebelahnya. Di sebelah rumah ucok terdapat kebun yang tidak terurus kepemilikan orangtua nya. Rumah Ucok merupakan rumah besar yang sudah lama tidak dihuni dan dirawat, oleh karena itu rumah Ucok juga memiliki Tekstur berlubang-lubang akibat rayap dan juga lumut yang diakibatkan cuaca lingkungan yang lembab.

Rumah Ucok Cenderung memiliki warna yang menjurus kepada warna biru dan ungu. Karena ucok tinggal pada rumah peninggalan orangtua nya yang sudah meninggal, warna pada rumah ucok diberi warna biru untuk melambangkan suasana depresi yang ada pada rumah. Warna ungu yang mencolok pun diberikan untuk menambahkan esensi mistis pada film.

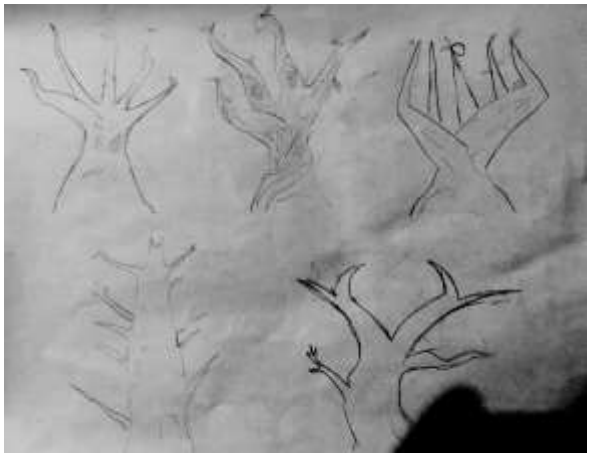
Penulis mengambil beberapa perabotan rumah tangga yang masih relevan pada rumah tangga adat Batak tahun 90an. Perabotan-perabotan ini adalah

perabotan yang memiliki makna adat yang khas pada adat batak dan juga perabotan yang biasa digunakan oleh masyarakat Batak pada zaman nya.

Perabotan	Kegunaan
 Gambar 3.22. Hombung Source from Yale University Art Gallery	Hombung digunakan sebagai kotak warisan keluarga adat suku Batak. Kotak ini dapat berisikan emas, perak dan barang pusaka keluarga
 Gambar 3.23. Tikar Source from google	Tikar adalah hal yang wajib ada pada rumah tangga suku Batak. Selain sebagai alas untuk tidur, tikar juga digunakan sebagai alas untuk para tamu jika mengunjungi rumah.

 Gambar 3.24. Geanggeang Source from Obatak.id	Geanggeang adalah sebutan untuk keranjang bulat yang terbentuk dari rotan. Keranjang ini digunakan sebagai tempat penyimpanan lauk masyarakat batak pada zaman dahulu.

3.5.2. Proses Perancangan Pohon angker



Gambar 3.25. Sketsa dan desain alternatif pohon angker
Dokumentasi pribadi (2020)

Proses perancangan pohon angker dimulai dengan penciptaan beberapa pilihan desain alternatif yang dapat dipakai dalam film “Beguganjang”. Desain-desain ini dibuat berdasarkan deskripsi oleh O’Brien (2018) dimana Alam itu bersifat destruktif, organic namun disaat bersamaan terkesan sengaja dan terancang. Oleh karena itu, penulis mengeksplor bentuk-bentuk yang berkaitan dengan esensi film

“Beguganjang” namun membuatnya tetap terlihat seperti pohon mangga dengan karakteristik batang yang besar, tebal, dan ranting yang lurus dan bercabang.

Desain-desain yang telah diciptakan penulis memiliki keterkaitan terhadap Beguganjang sebagai makhluk halus film, dan juga pohon mangga sebagai pohon yang liar di Sumatera Utara. Salah satu desain tersebut adalah pohon yang berbentuk sebagai tangan. Beguganjang adalah makhluk halus yang memiliki tinggi jauh melebihi pohon sehingga penulis ingin membuat pohon pada film “Beguganjang” tampak seperti jari Beguganjang. Desain alternatif lainnya adalah membuat pohon tersebut berbentuk seperti tanduk kerbau. Hal ini dikarenakan Suku Batak memiliki makna khusus pada tanduk kerbau yaitu keselamatan dari hantu.

Gambar 3.26. Sketsa akhir Pohon Angker

Dokumentasi pribadi (2020)

Pada sketsa akhir Pohon Angker, Penulis memutuskan untuk menciptakan pohon dalam bentuk yang menyerupai tangan, hal ini juga terinspirasi oleh *The Whomping Willow Treee* pada film “Harry Potter” dan juga badan yang bengkok seperti pada *Tree of the Dead* pada film “Sleepy Hollow”. Pohon ini juga tentunya memiliki rupa komponen yang sama dengan pohon mangga asli yang antara lain badan yang

tunggal serta ranting yang menjulur lurus. Penulis menambahkan detail berupa tekstur rusak / luka yang disebabkan oleh hama dan juga kayu yang hampir kering dan tidak bernyawa.

Gambar 3.27. Desain akhir Pohon Angker

Dokumentasi pribadi (2020)

Dalam rangka mempertegas keterkaitan Pohon Angker dan Beguganjang, penulis menyerupai palette warna Pohon Angker dengan Palette warna Beguganjang. Warna hijau yang mengkorelasikan pohon angker sebagai bagian dari alam, namun dengan tone warna yang lebih gelap agar menciptakan efek busuk pada pohon. Pohon Angker juga memiliki saturasi warna yang pudar agar tercipta efek mistis dan tidak bernyawa pada pohon.