

2.2. NARATIF

Deguzman (2022) mengartikan film naratif sebagai film yang menyampaikan kisah kohesif dengan peristiwa sebab dan akibat melalui teknik pembuatan film. Film naratif memiliki dua komponen utama yaitu cerita yang ingin disampaikan dan narasi (proses penyampaian cerita tersebut). Narasi dapat disampaikan melalui teknik pembuatan film seperti penyutradaraan, sinematografi, dan penulisan skenario.

Pratista (2008) menyebut sebuah rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika kausalitas yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu sebagai naratif. Dalam film, sebuah aksi atau kejadian pada sebuah scene mempengaruhi *scene* berikutnya dan dipengaruhi oleh kejadian pada scene sebelumnya. Semua peristiwa yang terjadi pada sebuah scenet akan menjadi alasan terjadinya peristiwa pada scene berikutnya dan membentuk sebuah pola pengembangan naratif yang dibagi menjadi tiga; pendahuluan, pertengahan, penutupan. Pola tersebut biasanya disajikan secara linear.

Hubungan kausalitas membatasi naratif pada ruang yang mengatur latar cerita dan waktu yang mengatur urutan beberapa peristiwa, durasi durasi terjadinya peristiwa tersebut, dan frekuensi peristiwa tersebut terjadi. Plot sebagai salah satu alat untuk narasi adalah rangkaian peristiwa yang disampaikan melalui audio maupun visual dalam film. Plot dalam film digunakan oleh sutradara untuk mengarahkan jalur cerita dengan cara memanipulasi sebuah cerita. Hal ini sekaligus digunakan untuk mempermudah sineas jika film diangkat berdasarkan novel, tanpa meninggalkan keterikatan ruang dan waktu sehingga film bisa dinikmati penonton (Pratista, 2008: hal. 34)

Naratif mempunyai beberapa elemen utama yang membantu menjalankan plot yaitu; Pelaku cerita sebagai pendorong utama yang menjalankan alur cerita, pelaku cerita terdiri dari tokoh protagonis dan antagonis. Kedua adalah permasalahan atau konflik yang berupa penghalang protagonis untuk mencapai tujuannya. Permasalahan bisa muncul dari tokoh protagonis maupun antagonis.

Ketiga adalah tujuan, hal yang ingin dicapai pelaku cerita dan menjadi alasan dimulainya sebuah cerita, bisa berupa fisik seperti mengalahkan musuh atau berupa non fisik seperti kebahagiaan dan sebagainya (Pratista, 2008: hal 44)

2.3. ENVIRONMENT

Menurut Hasell dan Peatross (1991) kompleksitasnya lingkungan memperdebatkan teori dan metode yang mampu menjelaskan interkoneksi antara manusia dan ruang. Christine (2020) menyatakan bahwa perancangan environment mempunyai kemampuan untuk menerjemahkan perasaan, emosi, suasana hati melalui atmosfer, warna, properti, dan segalanya di dalam bingkai. Christine (2020) mengutip kutipan Lasetter dalam *Walt Disney Archive Book*, bentuk film yang luar biasa terbuat ketika masing-masing aspeknya mendukung cerita utama film. Sebagai contoh environment tidak bisa hanya mencerminkan sifat tokoh tetapi juga emosi yang tokoh tersebut rasakan. Elemen yang dimasukkan sebagai environment seperti properti, *set design*, dan juga warna. Semua aspek pada environment memiliki potensi untuk memvisualisasikan emosi dan suasana hati karena korelasi diantara tokoh dengan environment.

Cathy (1999) menyimpulkan teori yang menjelaskan hubungan manusia dengan ruang adalah semiotika, fenomenologi, dan naratif. Teori semiotika digunakan oleh pembuat environment untuk menggunakan desain yang dipahami dan dimengerti dalam berbagai budaya agar environment dapat memberikan sebuah pesan pada penonton. Teori fenomenologi menjelaskan bagaimana respon manusia terhadap sebuah visual pada environment. Teori naratif memberikan kerangka tambahan yang menyatukan visual internal yang sudah ada aslinya dengan visual external yang diberikan melalui naratif agar environment dapat menyalurkan pesan yang ingin disampaikan.

2.4. HUTAN KALIMANTAN TENGAH

Jessup dan Vayda (1981) menuliskan hutan Kalimantan Tengah atau lebih dikenal sebagai Borneo memiliki beberapa variasi tanaman dan hewan endemik yang menjadi stereotip lingkungan Borneo. Tanaman endemik yang ditemukan di