BAB II

KAJIAN SUMBER

II.1. Studi Literatur

1. *Motion Graphic Sebagai Media Edukasi*

JURNAL BAHASA RUPA
Vol. 3 No 1 Oktober 2019
p ISSN2581 0502 (Print), e ISSN 2580 9997 (Online)
Available Online at :
http://jurnal.isi-indonesia.ac.id/index.php/jurnalbahasa-rupa

MOTION GRAPHIC "AKHLAK" SEBAGAI MEDIA EDUKASI PENYIMPANGAN PERILAKU SOSIAL PADA REMAJA

Heki Aprianto[1], Alan Saputro[2]

[1,2]Manajemen Informatika, Politeknik Palcomtech Palembang
Jl. Jend. Basuki Rachmat, Talang Aman, Kec. Kemuning, Palembang, Sumatera Selatan, 30164 - Indonesia

e-mail: heki_aprianto@palcomtech.ac.id[1], alan_s@palcomtech.ac.id[2]

Received : Agustus, 2019	Accepted : October, 2019	Published : October, 2019

Abstract

Adolescence is a transition from children to adulthood, usually this is a very vulnerable period for parents because at this age children begin to look for identity. Teenagers begin to want to have their own desires and no longer want to be regulated by parents because they already feel as adults. Environmental factors in the residence and school environment are very influential on the stability of development in adolescence. Teenagers who are out of control and unable to control themselves will very easily fall into social behavior deviations such as fighting with friends, brawl to drug abuse. To help the school and parents in overcoming this problem, media education needs to be deviated social behavior in adolescents based on visual multimedia. Visual multimedia technology was chosen because this media tendency is much easier to be accepted and understood by teenagers compared to just a lecture or seminar. The making of educational media for social behavior deviations in adolescents was built using motion graphic techniques. Then for the development method used is the Multimedia Development Life Cycle. The results obtained in this study in the form of motion graphics with the title of Morals with duration 00: 02:20.

Keywords: *Teenager, Deviations of Social Behavior, Educational Media, Animation, Motion Graphic, MDLC*

Abstrak

Masa remaja adalah transisi dari anak-anak menuju ke usia dewasa, biasanya ini adalah masa yang sangat rawan bagi orang tua karena pada usia ini anak mulai mencari jati diri. Remaja mulai ingin menyatakan keinginan sendiri dan tidak ingin lagi diatur oleh orang tua karena sudah merasa sebagai orang dewasa. Faktor lingkungan tempat tinggal dan lingkungan sekolah sangat berpengaruh terhadap stabilitas perkembangan dimasa remaja. Anak remaja yang lepas kontrol dan tidak mampu mengendalikan diri akan sangat mudah terjerumus kepada penyimpangan perilaku sosial misalnya berkelahi dengan teman, tawuran sampai dengan penyalahgunaan narkoba. Untuk membantu pihak sekolah dan orang tua dalam menanggulangi hal tersebut maka butuh media edukasi penyimpangan perilaku sosial pada remaja berbasis multimedia visual. Teknologi multimedia visual dipilih karna kecenderungan media ini jauh lebih mudah untuk diterima dan dipahami oleh remaja dibandingkan hanya dengan sebuah ceramah atau seminar. Pembuatan media edukasi penyimpangan perilaku sosial pada remaja dibangun dengan menggunakan teknik motion graphic. Kemudian untuk metode pengembangan yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle. Hasil yang diperolah dalam penelitian ini berupa motion graphic dengan judul Akhlak berdurasi 00:02:20.

Kata Kunci: *Remaja, Penyimpangan Perilaku Sosial, Media Edukasi, Animasi, Motion Graphic, MDLC*

1. PENDAHULUAN

Remaja adalah sebuah fase transisi dari kehidupan anak-anak menuju dewasa. Perubahan terjadi dari multi fisik atau tubuh sampai kepada pola berpikir dan bertindak. Fase anak-anak dan remaja merupakan fase usia paling penting dalam bidang pembentukan dan pembinaan kepribadian seseorang. Apabila seseorang berhasil melewati fase ini dengan baik, itu artinya ia akan hidup dengan jiwa yang sehat dan kepribadian ideal. Sebaliknya, kalau ia tidak melewati fase ini dengan baik, ia akan menemukan berbagai macam kesulitan dalam pembentukan jiwa, sikap dan perilaku sosial dimasa yang akan datang [1].

Perilaku menyimpang remaja merupakan masalah sosial yang sering muncul di Indonesia dalam berbagai bentuk dan sudah dianggap sebagai masalah yang cukup mengkhawatirkan. Akibat yang ditimbulkannya, beberapa perilaku remaja tidak lagi dianggap sebagai kenakalan biasa karena sudah sampai pada bentuk perilaku yang melanggar hukum. Salah satu perilaku menyimpang yang biasanya dilakukan para remaja seperti minum-minuman keras, tawuran, seks bebas, judi, membolos sekolah merupakan perwujudan dari perilaku remaja yang melanggar norma di dalam sebuah masyarakat itu sendiri sehingga timbul kekhawatiran akan terjadinya tindakan kriminal yang dilakukan oleh remaja itu sendiri [2].

Berdasarkan laporan UNICEF tahun 2015 kekerasan terhadap anak terjadi secara luas di Indonesia 40% anak berusia 13 15 tahun melaporkan pernah disiksa secara fisik satu kali dalam setahun, 26% melaporkan pernah mendapat hukuman fisik dari orang tua atau pengasuh rumah, dan 50% anak melaporkan di-*bully* di sekolah [3]. Kemudian data kemenkes 2016 2018 tercatat jumlah infeksi baru HIV menurut provinsi di Indonesia tercatat tahun 2016 berjumlah 41.250 orang, tahun 2017 berjumlah 48.300 orang, dan tahun 2018 berjumlah 46.659 orang [4]. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk membantu dalam melakukan sosialisasi pentingnya penanggulangan penyimpangan perilaku sosial pada remaja yaitu dengan membuat sebuah media edukasi dengan memanfaatkan animasi.

Animasi yang berupa audio visual memiliki daya tarik estetis dan pesan yang disampaikan akan dapat lebih mudah dipahami oleh *audience*. Animasi dapat merubah pola pikir penontonnya jika tidak mampu merubah pola pikir penontonnya sesuai pesan yang disampaikan maka dapat dikatakan bahwa animasi tersebut gagal. Selain itu, animasi memiliki nilai lebih untuk menyampaikan pesan. Hal ini dikarenakan animasi memiliki unsur-unsur komplit. Unsur komplit yang dimaksud adalah audio dan visual [5].

Berdasarkan penelitian fungsi stimulasi yang melekat pada media dapat dimanfaatkan guru untuk membuat proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Kondisi ini dapat terjadi jika media yang ditampilkan oleh guru adalah sesuatu yang baru dan belum pernah dicicipi oleh siswa baik tampilan fisik maupun yang non-fisik. Selain itu, isi pesan pada media tersebut hendaknya juga merupakan suatu hal yang baru dan atraktif, misalnya dari segi warna maupun desainnya. Semakin atraktif bentuk dan isi media, semakin besar pula keinginan siswa untuk lebih jauh mengetahui apa yang ingin disampaikan guru atau bahkan timbul keinginan untuk berinteraksi dengan media tersebut [6]. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan yaitu dalam bentuk *motion graphic*.

Motion graphic adalah gabungan potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, dan musik [7]. *Motion graphic* mempunyai keunggulan dimana informasi lebih mudah diserap. Penggunaan *motion graphic* dalam animasi dapat membantu menyederhanakan pesan dari konten yang dibawa oleh data utama. Misalnya seluruh data se dalam beberapa bagian sebenarnya membantu untuk menyajikan informasi dalam bagian kecil tetapi itu adalah cara yang menarik dan sederhana untuk menunjukan informasi. Selain itu manusia lebih banyak memperoleh informasi melalui sistem visual [8].

Berdasarkan uraian diatas maka permasalahan yang ingin di angkat yaitu bagaimana membuat media edukasi penyimpangan perilaku sosial pada remaja dibangun dengan menggunakan teknik *motion graphic* ?.

Gambar II.1 Jurnal "*Motion Graphic* Akhlak Sebagai media Edukasi Penyimpangan Perilaku Sosial Pada Remaja" oleh Heki Aprianto & Alan Saputro"
(Sumber : *E-Journal* Politeknik Palcomtech Palembang, 2021)

Berdasarkan kutipan dari Jurnal yang berjudul **"*Motion Graphic* Akhlak Sebagai Media Edukasi Penyimpangan Perilaku Sosial Pada Remaja"** *oleh* Heki Parianto dan Alan Saputro, penulis dapat mendeskripsikan bahwa *Motion Graphic* adalah perpaduan dari beberapa media visual yang dirancang sedemikian

rupa agar menghasilkan grafis bergerak atau animasi berbasis desain grafis. Hal tersebut dapat tercapai dengan cara menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti gambar, *vector*, animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, dan musik. *Motion graphic* mempunyai keunggulan dimana informasi lebih mudah diserap. Penggunaan *motion graphic* dalam menyampaikan informasi dapat membantu menyederhanakan pesan dari konten yang dibawa oleh data utama. Memecah seluruh data ke dalam beberapa bagian yang lebih kompleks dan membantu untuk menyajikan informasi dalam bagian kecil dengan begitu dapat menjadi semakin menarik dan sederhana untuk menyajikan suatu informasi. *Motion graphic* membawa sejumlah manfaat. Salah satunya membantu menyampaikan beberapa informasi yang terlalu rumit ketika disajikan dalam gambar diam. *Motion graphic* dapat dijadikan sebagai media penyampaian informasi secara umum dan disajikan dengan lebih menarik serta mudah untuk dipahami, ditambah penggunaan video dan audio untuk memberikan informasi yang semakin jelas.

Motion graphic dapat digunakan dalam berbagai macam jenis dan tujuan, Adapun beberapa jenis dan tujuan dari *motion graphic* yaitu:

a. Konten media sosial

Menggunakan *motion graphic* dalam konten media sosial dapat membantu menarik minat dan perhatian apabila disajikan secara menarik.

b. *Storytelling* (Menceritakan alur cerita)

Dalam *storytelling*, *motion graphic* memiliki peran penting. Seorang *motion designer* dapat menggunakan kreativitasnya dalam menceritakan alur cerita secara dinamis dan dihiasi dengan efek-efek animasi.

c. *Visual Branding*

Kini banyak perusahaan yang menggunakan *motion graphic* dalam melakukan *branding*. Tidak hanya itu, namun digunakan juga untuk membuat logo dan iklan produk.

d. Video Instruksional

Video instruksional akan lebih efektif dan menarik serta mudah diingat bila dibuat menggunakan *motion graphic*. Para audiens pun akan lebih mudah memahami informasi yang disampaikan.

e. Video Tutorial

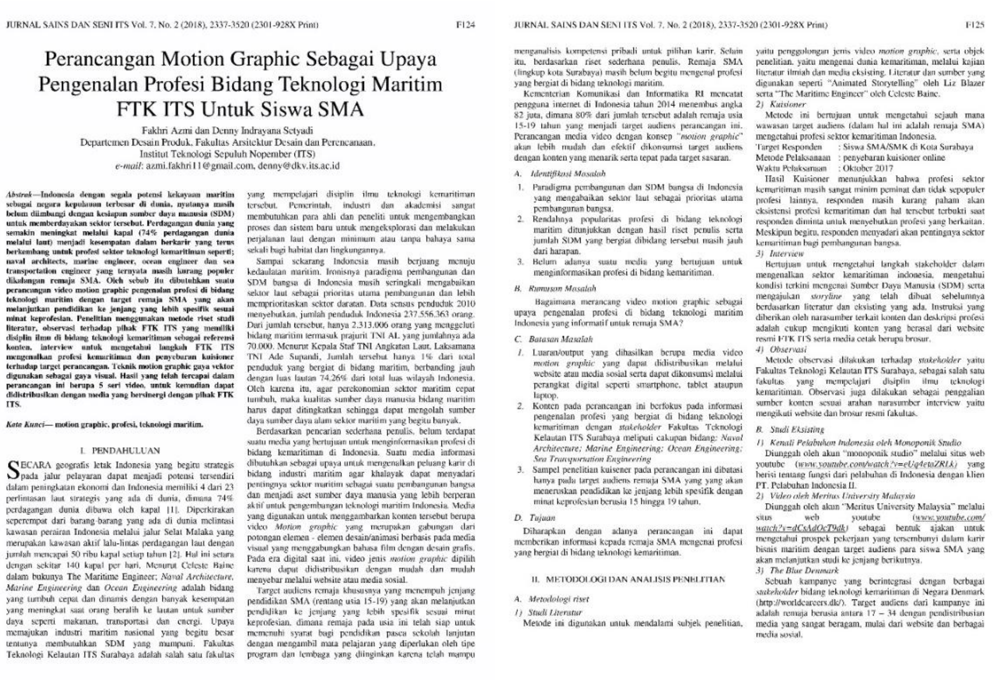
Video yang berisi penjelasan tentang langkah-langkah atau proses pengerjaaan suatu proyek atau karya juga sudah memanfaatkan *motion graphic* sebagai media penyampaiannya.

f. Video Klip Musik

Di dunia hiburan, *motion graphic* sering diimplementasikan dalam pembuatan video klip. Contoh seperti dalam pengantar judul atau intro.

Dari buku tersebut penulis dapat mengetahui fungsi dari *motion graphic* sebagai media edukasi yang telah banyak digunakan untuk tujuan menyampaikan informasi edukatif kepada masyarakat.

2. *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi



JURNAL SAINS DAN SENI ITS Vol. 7, No. 2 (2018), 2337-3520 (2301-928X Print) F124

Perancangan Motion Graphic Sebagai Upaya Pengenalan Profesi Bidang Teknologi Maritim FTK ITS Untuk Siswa SMA

Fakhri Azmi dan Denny Indrayana Setyadi
Departemen Desain Produk, Fakultas Arsitektur Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
e-mail: azmi.fakhri11@gmail.com, denny@dkv.its.ac.id

***Abstrak*—Indonesia dengan segala potensi kekayaan maritim sebagai negara kepulauan terbesar di dunia, nyatanya masih belum diimbangi dengan kesiapan sumber daya manusia (SDM) untuk memberdayakan sektor tersebut. Perdagangan dunia yang semakin meningkat melalui kapal (74% perdagangan dunia melalui laut) menjadi kesempatan dalam berkarir yang terus berkembang untuk profesi sektor teknologi kemaritiman seperti; naval architects, marine engineer, ocean engineer dan sea transportation engineer yang ternyata masih kurang populer dikalangan remaja SMA. Oleh sebab itu dibutuhkan suatu perancangan video motion graphic pengenalan profesi di bidang teknologi maritim dengan target remaja SMA yang akan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih spesifik sesuai minat keprofesian. Penelitian menggunakan metode riset studi literatur, observasi terhadap pihak FTK ITS yang memiliki disiplin ilmu di bidang teknologi kemaritiman sebagai referensi konten, interview untuk mengetahui langkah FTK ITS mengenalkan profesi kemaritiman dan penyebaran kuisioner terhadap target perancangan. Teknik motion graphic gaya vektor digunakan sebagai gaya visual. Hasil yang telah tercapai dalam perancangan ini berupa 5 seri video, untuk kemudian dapat didistribusikan dengan media yang bersinergi dengan pihak FTK ITS.**

***Kata Kunci*— motion graphic, profesi, teknologi maritim.**

I. PENDAHULUAN

SECARA geografis letak Indonesia yang begitu strategis pada jalur pelayaran dapat menjadi potensi tersendiri dalam peningkatan ekonomi dan Indonesia memiliki 4 dari 23 perlintasan laut strategis yang ada di dunia, dimana 74% perdagangan dunia dibawa oleh kapal [1]. Diperkirakan seperempat dari barang-barang yang ada di dunia melintasi kawasan perairan Indonesia melalui jalur Selat Malaka yang merupakan kawasan aktif lalu-lintas perdagangan laut dengan jumlah mencapai 50 ribu kapal setiap tahun [2]. Hal ini setara dengan sekitar 140 kapal per hari. Menurut Celeste Baine dalam bukunya The Maritime Engineer; *Naval Architecture, Marine Engineering* dan *Ocean Engineering* adalah bidang yang tumbuh cepat dan dinamis dengan banyak kesempatan yang meningkat saat orang beralih ke lautan untuk sumber daya seperti makanan, transportasi dan energi. Upaya memajukan industri maritim nasional yang begitu besar tentunya membutuhkan SDM yang mumpuni. Fakultas Teknologi Kelautan ITS Surabaya adalah salah satu fakultas yang mempelajari disiplin ilmu teknologi kemaritiman tersebut. Pemerintah, industri dan akademisi sangat membutuhkan para ahli dan peneliti untuk mengembangkan proses dan sistem baru untuk mengeksplorasi dan melakukan perjalanan laut dengan minimum atau tanpa bahaya sama sekali bagi habitat dan lingkungannya.

Sampai sekarang Indonesia masih berjuang menuju kedaulatan maritim. Ironisnya paradigma pembangunan dan SDM bangsa di Indonesia masih seringkali mengabaikan sektor laut sebagai prioritas utama pembangunan dan lebih memprioritaskan sektor daratan. Data sensus penduduk 2010 menyebutkan, jumlah penduduk Indonesia 237.556.363 orang. Dari jumlah tersebut, hanya 2.313.006 orang yang menggeluti bidang maritim termasuk prajurit TNI AL yang jumlahnya ada 70.000. Menurut Kepala Staf TNI Angkatan Laut, Laksamana TNI Ade Supandi, Jumlah tersebut hanya 1% dari total penduduk yang bergiat di bidang maritim, berbanding jauh dengan luas lautan 74.26% dari total luas wilayah Indonesia. Oleh karena itu, agar perekonomian sektor maritim cepat tumbuh, maka kualitas sumber daya manusia bidang maritim harus dapat ditingkatkan sehingga dapat mengolah sumber daya sumber daya alam sektor maritim yang begitu banyak.

Berdasarkan pencarian sederhana penulis, belum terdapat suatu media yang bertujuan untuk menginformasikan profesi di bidang kemaritiman di Indonesia. Suatu media informasi dibutuhkan sebagai upaya untuk mengenalkan peluang karir di bidang industri maritim agar khalayak dapat menyadari pentingnya sektor maritim sebagai suatu pembangunan bangsa dan menjadi aset sumber daya manusia yang lebih berperan aktif untuk pengembangan teknologi maritim Indonesia. Media yang digunakan untuk menggambarkan konten tersebut berupa video *Motion graphic* yang merupakan gabungan dari potongan elemen - elemen desain/animasi berbasis pada media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. Pada era digital saat ini, video jenis *motion graphic* dipilih karena dapat didistribusikan dengan mudah dan mudah menyebar melalui website atau media sosial.

Target audiens remaja khususnya yang menempuh jenjang pendidikan SMA (rentang usia 15-19) yang akan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih spesifik sesuai minat keprofesian, dimana remaja pada usia ini telah siap untuk memenuhi syarat bagi pendidikan pasca sekolah lanjutan dengan mengambil mata pelajaran yang diperlukan oleh tipe program dan lembaga yang diinginkan karena telah mampu

JURNAL SAINS DAN SENI ITS Vol. 7, No. 2 (2018), 2337-3520 (2301-928X Print) F125

menganalisis kompetensi pribadi untuk pilihan karir. Selain itu, berdasarkan riset sederhana penulis, Remaja SMA (lingkup kota Surabaya) masih belum begitu mengenal profesi yang bergiat di bidang teknologi maritim.

Kementerian Komunikasi dan Informatika RI mencatat pengguna internet di Indonesia tahun 2014 menembus angka 82 juta, dimana 80% dari jumlah tersebut adalah remaja usia 15-19 tahun yang menjadi target audiens perancangan ini. Perancangan media video dengan konsep "*motion graphic*" akan lebih mudah dan efektif dikonsumsi target audiens dengan konten yang menarik serta tepat pada target sasaran.

A. Identifikasi Masalah

1. Paradigma pembangunan dan SDM bangsa di Indonesia yang mengabaikan sektor laut sebagai prioritas utama pembangunan bangsa.
2. Rendahnya popularitas profesi di bidang teknologi maritim ditunjukkan dengan hasil riset penulis serta jumlah SDM yang bergiat dibidang tersebut masih jauh dari harapan.
3. Belum adanya suatu media yang bertujuan untuk menginformasikan profesi di bidang kemaritiman.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang video motion graphic sebagai upaya pengenalan profesi di bidang teknologi maritim Indonesia yang informatif untuk remaja SMA?

C. Batasan Masalah

1. Luaran/output yang dihasilkan berupa media video *motion graphic* yang dapat didistribusikan melalui website atau media sosial serta dapat dikonsumsi melalui perangkat digital seperti smartphone, tablet ataupun laptop.
2. Konten pada perancangan ini berfokus pada informasi pengenalan profesi yang bergiat di bidang teknologi kemaritiman dengan *stakeholder* Fakultas Teknologi Kelautan ITS Surabaya meliputi cakupan bidang: *Naval Architecture; Marine Engineering; Ocean Engineering; Sea Transportation Engineering*
3. Sampel penelitian kuisener pada perancangan ini dibatasi hanya pada target audiens remaja SMA yang yang akan meneruskan pendidikan ke jenjang lebih spesifik dengan minat keprofesian berusia 15 hingga 19 tahun.

D. Tujuan

Diharapkan dengan adanya perancangan ini dapat memberikan informasi kepada remaja SMA mengenai profesi yang bergiat di bidang teknologi kemaritiman.

II. METODOLOGI DAN ANALISIS PENELITIAN

A. Metodologi riset

1) Studi Literatur

Metode ini digunakan untuk mendalami subjek penelitian, yaitu penggolongan jenis video *motion graphic*, serta objek penelitian, yaitu mengenai dunia kemaritiman, melalui kajian literatur ilmiah dan media eksisting. Literatur dan sumber yang digunakan seperti "Animated Storytelling" oleh Liz Blazer serta "The Maritime Engineer" oleh Celeste Baine.

2) Kuisioner

Metode ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana wawasan target audiens (dalam hal ini adalah remaja SMA) mengetahui profesi sektor kemaritiman Indonesia.

Target Responden : Siswa SMA/SMK di Kota Surabaya
Metode Pelaksanaan : penyebaran kuisioner online
Waktu Pelaksanaan : Oktober 2017

Hasil Kuisioner menunjukkan bahwa profesi sektor kemaritiman masih sangat minim peminat dan tidak sepopuler profesi lainnya, responden masih kurang paham akan eksistensi profesi kemaritiman dan hal tersebut terbukti saat responden diminta untuk menyebutkan profesi yang berkaitan. Meskipun begitu, responden menyadari akan pentingnya sektor kemaritiman bagi pembangunan bangsa.

3) Interview

Bertujuan untuk mengetahui langkah stakeholder dalam mengenalkan sektor kemaritiman indonesia, mengetahui kondisi terkini mengenai Sumber Daya Manusia (SDM) serta mengajukan *storyline* yang telah dibuat sebelumnya berdasarkan literatur dan eksisting yang ada. Instruksi yang diberikan oleh narasumber terkait konten dan deskripsi profesi adalah cukup mengikuti konten yang berasal dari website resmi FTK ITS serta media cetak berupa brosur.

4) Observasi

Metode observasi dilakukan terhadap *stakeholder* yaitu Fakultas Teknologi Kelautan ITS Surabaya, sebagai salah satu fakultas yang mempelajari disiplin ilmu teknologi kemaritiman. Observasi juga dilakukan sebagai penggalian sumber konten sesuai arahan narasumber interview yaitu mengikuti website dan brosur resmi fakultas.

B. Studi Eksisting

1) Kenali Pelabuhan Indonesia oleh Monoponik Studio

Diunggah oleh akun "monoponik studio" melalui situs web youtube (*www.youtube.com/watch?v=eUq4etaZRLk*) yang berisi tentang fungsi dari pelabuhan di Indonesia dengan klien PT. Pelabuhan Indonesia II.

2) Video oleh Meritus University Malaysia

Diunggah oleh akun "Meritus University Malaysia" melalui situs web youtube (*www.youtube.com/watch?v=dCsAdOcT9dk*) sebagai bentuk ajakan untuk mengetahui prospek pekerjaan yang tersembunyi dalam karir bisnis maritim dengan target audiens para siswa SMA yang akan melanjutkan studi ke jenjang berikutnya.

3) The Blue Denmark

Sebuah kampanye yang berintegrasi dengan berbagai *stakeholder* bidang teknologi kemaritiman di Negara Denmark (http://worldcareers.dk/). Target audiens dari kampanye ini adalah remaja berusia antara 17 – 34 dengan pendistribusian media yang sangat beragam, mulai dari website dan berbagai media sosial.

Gambar II.2 Jurnal "Perancangan *Motion Graphics* sebagai Upaya Pengenalan Profesi Bidang Teknologi Maritim FTK ITS Untuk Siswa SMA"
oleh Fakhri Azmi dan Denny Indrayana Setyadi
(Sumber : Jurnal Sains dan Seni ITS, 2021)

Dalam jurnal diatas, dikatakan bahwa *motion graphic* bisa dikatakan adalah gabungan dari potongan elemen - elemen desain/animasi berbasis pada media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis. Pada era digital saat ini, video jenis motion graphic dipilih karena dapat didistribusikan dengan mudah dan dapat menyebar melalui website atau media sosial.

Dari jurnal tersebut penulis dapat mengetahui dan mempelajari tentang fungsi *motion graphic* sebagai media informasi dalam upaya memperkenalkan sesuatu hal yang belum banyak diketahui oleh khalayak umum, dengan tujuan agar informasi yang telah disampaikan dapat semakin

dikenal sekaligus memberi informasi tentang suatu hal yang sudah mulai dilupakan eksistensinya.

3. Budaya Batak Toba

Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi
E-ISSN : 2599-1078

Menyimak (Kembali) Integrasi Budaya di Tanah Batak Toba

Sugiyarto
Program Studi Antropologi, Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Diponegoro Semarang
Email: sugiyarto.efibe@gmail.com

Abstract

Toba Batak Land is one of the areas in North Sumatra Province that have dominant culture characterized by among others by: (1) the majority of indigenous Batak people; (2) Batak culture (Toba) becomes a reference for the behavior of the population in interacting in local public places; (3) Batak leadership is implemented based on elements of Batak culture. In the meantime, there are also ethnic groups of immigrants, Hindus and Christians. The embodiment of ethnicity of ethnic groups of migrants finally can integrate culturally because there are similarities of divine concepts such as Trimurti on Hindu teachings, Debata na tolu on the teachings of Parmalin in Batak Toba, as well as the Trinity in the teachings of Christians.

Keyword: Batak Toba culture, hindu culture, christian culture

1. Pendahuluan

Fenomena kesukubangsaan dalam masyarakat majemuk (*plural society*) seperti di Indonesia merupakan spektrum budaya yang selalu mewarnai dinamika perkembangan berbagai suku bangsa di tanah air. Dalam spektrum sosio-kultural ternyata memainkan peranan penting dalam integrasi budaya di berbagai daerah asal suku bangsa seperti di Tapanuli, wilayah suku Batak Toba.

Pertemuan dan komunikasi antara budaya asli dengan budaya suku pendatang dapat menumbuhkan suasana yang kondusif, untuk memunculkan interaksi antarsistem budaya dan sistem sosial penduduk setempat. Perbedaan atau bahkan kemiripan konsep ketuhanan dan kosmos dapat memberikan kontribusi besar bagi mobilitas pendukung nilai budaya. Gejala inilah yang pada akhirnya memunculkan istilah integrasi, suatu proses menuju terbentuknya suatu kesatuan dengan mengkombinasikan berbagai unsur yang terpisah ke dalam suatu kesseluruhan yang integral (J.A Simpson & E.S.C Weiner, 1989 : 1065).

Integrasi antarbudaya merupakan fenomena sosial budaya yang sering menucul ke permukaan dalam multietnik di Indonesa. Di sana sebagian dari unsur kebudayaan tradisional berusaha bertahan dan hidup dalam lingkup kebudayaan baru. Pada akhirnya lahirlah proses interaksi yang saling mempengaruhi sehingga memunculkan suatu model wujud kebudayaan baru. Menurut Koentjaraningrat, ditinjau dari dimensi wujudnya, sebuah kebudayaan memunyai tiga simbol. Pertama, simbol-simbol wujud konsep atau pikiran manusia. Kedua, wujud simbol kompleks aktivitas manusia. Ketiga, wujud

Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropologi
E-ISSN : 2599-1078

peralatan yang digunakan manusia untuk menunjang pemenuhan kebutuhan-kebutuhan manusia (Koentjaraningrat, dalam Alfian, 1985 : 99).

2. Identifikasi Budaya Batak Toba

2. 1. Lokasi Geografi

Suku Batak adalah penduduk asli di propinsi Sumatra Utara. Dari perbedaan dialek yang dipergunakan dalam kehidupan dan pergaulan sehari-hari, orang Batak secara khusus terdiri dari enam sub suku, yaitu Karo, Simalungun, Pakpak, Toba, Angkola, dan Mandailing. Setiap sub suku Batak memiliki batas-batas wilayah kebudayaan yang jelas. Pada tahun 1961 orang Karo mendiami suatu wilayah paling utara di Sumatra Utara yang wilayahnya meliputi daerah induk dataran tinggi Karo, Langkat Hulu, Deli Hulu, Serdang Hulu, dan sebagian kabupaten Dairi. Di sebelah selatan dan tenggara wilayah orang Karo didiami oleh Batak Simalungun yang menempati daerah induk Simalungun. Sedangkan di sebelah barat orang Karo didiami suku Batak Pakpak menempati daerah induk Dairi. Di bagian wilayah paling selatan dari propinsi Sumatra Utara merupakan lokasi orag Batak Angkola dan Mandailing. Orang Angkola mendiami daerah induk Angkola dan Sipirok, sedangkan suku Mandailing mendiami daerah induk Mandailing, Ulu, Pakatan, dan bagian selatan Padanglawas. Sementara itu, wilayah orang Batak Toba paling luas meliputi kawasan tepi danau Toba, pulau Samosir, dataran tinggi Toba, daerah Asahan Silindung, daerah antara Barus dan Sibolga (Bagun, 1982 : 95). Sejak tahun 1979 dengan diberlakukannya UU No.5 tahun 1979, wilayah orang Batak Toba berada dalam kabupaten Tapanuli Utara, kabupaten Deli Serdang, dan kabupaten Asahan.

Kabupaten Tapanuli Utara pada zaman kolonial Belanda termasuk ke dalam Karesiden Tapanuli. Di bagian selatan wilayahnya berbatasan dengan kabupaten Tapanuli Selatan, sebelah timur berbatasan dengan kabupaten Tapanuli Tengah dan kabupaten Dairi, bagian utara berbatasan dengan kabupaten Karo dan kabupaten Simalungun, dan di bagian barat wilayahnya berbatasan dengan kabupaten Asahan dan kabupaten Labuhan Batu. Sementara itu kabupaten Serdang merupakan daerag yang kaya akan hasil perkebunan karet sejak zaman Belanda. Daerah Deli Serdang tanahnya subur dan letaknya sangat strategis serta berbatasan dengan selat Malaka. Adapun kabupaten Asahan tergolong wilayah yang kaya dengan perkebunan sawit milik negara sejak zaman Belanda.

Menurut *tarombo* (dongeng-dongeng suci yang masih berkembang di daerah Batak) menceritakan bahwa orang Batak Toba merupakan sumber dan asal-usul semua sub-suku Batak di Sumatra Utara. Pertimbangannya adalah semua orang Batak berasal dari satu moyang yang bernama Si Raja Batak yang pada masa purba tinggal di pulau Samosir (Simanjuntak, 2001 : 2). Dalam cerita-cerita suci dari banyak suku di dunia, nenek moyang atau leluhur suatu suku bangsa biasanya disamakan dengan dewa pembawa adat *"cultural hero"* (Koentjaraningrat, 1985 : 232), yang pertama-tama mengajarkan kepada manusia tentang adat istiadat yang digunakan sebagai pedoman untuk memahami dan memecahkan permasalahan-permasalahan lingkungan alamiah dan sosialnya. Apabila dianalogkan dengan Si Raja Batak sebagai nenek moyang, maka dalam budaya Batak, khususnya Batak Toba ada tiga pemikirian tardisional sosio-kultural yang dalam sejarahnya dapat menjadi dasar lahirnya pertemuan dan komunikasi

Gambar II.3 Jurnal "Menyimak (Kembali) Integrasi Budaya di Tanak Batak Toba" oleh Sugiyarto
(Sumber : *E-Journal* UNDIP, 2021)

Berdasarkan kutipan dari Jurnal yang berjudul **"Menyimak (Kembali Integrasi Budaya di Tanah Batak Toba"** oleh Sugiyanto, menjelaskan bahwa menurut *tarombo* (dongeng-dongeng suci yang masih berkembang di daerah Batak) menceritakan bahwa orang Batak Toba merupakan sumber dan asal-usul semua sub-suku Batak di Sumatra Utara. Pertimbangannya adalah semua orang Batak berasal dari satu moyang yang bernama Si Raja Batak yang pada masa purba tinggal di pulau Samosir (Simanjuntak,

2001:2). Apabila dianalogikan dengan Si Raja Batak sebagai nenek moyang, maka dalam budaya Batak, khususnya Batak Toba ada tiga pemikirian tardisional sosio-kultural yang dalam sejarahnya dapat menjadi dasar lahirnya pertemuan dan komunikasi antarbudaya, yaitu sistem kepercayaan tradisional; strata dan sistem sosial; dan sistem adat istiadat.

a. Sistem Kepercayaan

Sistem kepercayaan yang pertama kali muncul pada masyarakat Batak Toba adalah *Sitolu Sada* (tiga dalam satu) sebagai konsepsi ketuhanan dan kosmos dalam Parmalim, aliran kepercayaan tradisional Batak Toba (Bonus Matra, 1994 : 4-5). Dalam konsepsi tentang kosmos dikenal dengan istilah "*banua na tolu*" atau alam yang tiga, yaitu (dunia atas), *banua tonga* (alam tengah), dan *banua toru* (alam bawah). Secara alamiah setiap manusia akan melewati tiga tahapan alam. Sebelum lahir ke dunia nyata jiwa manusia terlebih dahulu berada di *banua toru*, alam bawah, rahim ibunya. Setelah batas umur tertentu dalam rahim ibunya baru dapat memasuki tahapan alam kedua, yaitu dunia fana atau *banua tonga*. Ketika ada perpisahan antara jiwa dengan raga dalam diri manusia, maka jiwa (*tondi/hosa*) memasuki alam tahap akhir yang disebut *banua ginjang* yang disebut juga alam akhirat.

Pemikiran tradisional tentang kosmos kemudian dikembangkan untuk mengkonsepsikan masalah ketuhanan yang dikenal dengan konsep "*Debata Na Tolu*", Tuhan Nan Tiga, sebagai manifestasi Tuhan Yang Maha Esa (*Mulajadi Na Bolon*) (Sumardjo, 2002 : 138-140)

memiliki kekuasaan mencipta, menghukum, dan mengadili manusia yang telah menjalani kehidupan dalam kosepsi *Banua Na Tolu*. Sebagai pencipta, pemberi berkah, dan pemberi keadilan di hari kiamat, disebut Batara Guru / Tuan Batara Guru / *Mulajadi Na Bolon* yang menguasai dunia atas. Penguasa dunia tengah adalah *Batara Sori* / *Patuan Harajaon Sori* / *Silaon Na Bolon* yang bertugas memberikan kutukan kepada manusia yang berdosa dan penguasa dunia bawah adalah *Patuan Bala Bulan* / *Bela Bulan* / *Pane Na Bolon* bertugas mengusai makhluk halus dan dunia.

b. Strata dan Sistem Sosial

Struktur dan sistem sosial berfungsi mengatur dan mengendalikan tata hubungan sesama anggota masyarakat, baik yang menjadi kerabat dekat, kerabat, luas, saudara satu marga (*dongan sabutuha/dongan tubu*) maupun masyarakat umum. Struktur sosial yang dimiliki oleh Batak Toba pada hakekatnya berdasarkan sistem sosial marga. Dari garis keturuan bapak (*patrilineal*), mereka mempunyai salah satu unsur struktur sosial yang disebut *dongan sabutuha* atau *dongan tubu*. Berdasarkan sistem perkawinan, sumber dari pihak istri menjadi unsur kedua dalam struktur sosial yang dinamakan *hulahula*. Sementara itu, kelompok sosial pengambil istri menjadi unsur sosial ketiga yang diberi julukan kerabat *boru*. Dengan demikian dalam struktur sosial orang Batak Toba terdapat tiga unsur dalam sistem sosial yang didasarkan pada garis keturunan dan sistem perkawinan. Ketiga unsur strata dalam sistem sosial yang demikian

itu disebut *Dalihan Na Tolu*. Ketiga unsurnya saling terikat dan saling melengkapi satu sama lain. Pada dasarnya ketiga unsur dalam *Dalihan Na Tolu* tidak pernah ada kurang dan tidak ada yang lebih.

c. Orientasi dan Identitas

Kata yang paling identitk dari budaya Batak Toba adalah *Horas*. *Horas* tidak hanya digunakan untuk ucapan salam semata, tetap juga memiliki makna bahwa semua berkat dari sang pencipta terarah kepada kesejahteraan hidup. Hal ini terlihat dari penggunaan kata *Horas* sebagai *aklamasi* pada setiap ritual doa dan *pasu-pasu*. Kata *Horas* dapat diartikan semoga beroleh selamat dan damai. Doa-doa dalam berbagai ritual selalu terarah pada perolehan berkat bagi kesejahteraan hidup.

d. Tujuan Hidup

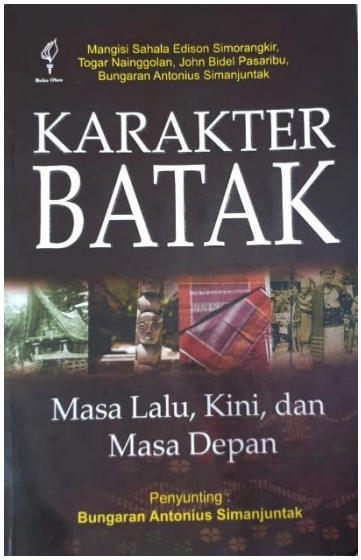
Pencapaian kesejahteran hidup dalam Budaya Batak Toba berdasar pada tiga nilai, yaitu *Hamoraon, Hagabeon* dan *Hasangapon*.

1. *Hamoraon* dapat diterjemahkan dengan perolehan kekayaan. Orang Toba berkeyakinan bahwa kekayaan adalah tanda berkat dari debata. Pemahaman ini memberi semangat perjuangan orang-orang Toba untuk membebaskan diri kemiskinan.
2. *Hasangapon* dapat diterjemahkan dengan kemuliaan, kewibawaan dan kehormatan. Nilai ini mendorong orang Batak untuk berjuang meraih jabatan dan kedudukan yang menghasilkan kesejahteraan, kehormatan atau kewibawaan sosial.

3. *Hagabeon* dapat diterjemahkan dengan keturunan. Pada zaman dulu masyarakat Batak Toba bercita-cita memiliki banyak keturunan. *Hagabeon* merupakan nilai tertinggi. Masyarakat Toba melihat, kehadiran anak, terutama anak laki-laki melebihi segala nilai lain. Kehadiran anak menjamin kelanjutan generasi dan perolehen hak-hak dalam adat. Kehadiran anak memberi kehormatan dan gelar baru kepada orang tua. Mereka memperoleh gelar baru sebagai *amang* dan *inang*, ayah dan ibu dari si anak. Hal yang sama terjadi dengan *pahopu* (cucu), maka sang kakek nenek memperoleh gelar baru sebagai *opung doli* (kakek) dan *opung boru* (nenek).

Dari Jurnal Menyimak (Kembali) Integrasi Budaya di Tanak Batak Toba, penulis telah mendapatkan informasi tentang kebudayaan Batak Toba dari berbagai aspek yang dapat dijadikan pedoman untuk menyusun informasi pada perancangan *motion graphic* mengenal falsafah *Dalihan Na Tolu* dalam Budaya Batak Toba

4. Dalihan Na Tolu



Gambar II.4 Buku "Karakter Batak Masa Lalu, Kini dan Masa Depan"
oleh Bungaran A. Simanjuntak
(Sumber : Dokumentasi Liston, 2021)

Berdasarkan kutipan dari Buku yang berjudul **"Karakter Batak Masa Lalu, Kini, dan Masa Depan"** oleh Bungaran A. Simanjuntak, menjelaskan bahwa secara harafiah *Dalihan Na Tolu* berarti tungku yang terdiri dari tiga kaki penyanggah yang biasanya kaki penyangga ini adalah batu. Dahulu kala orang Batak Toba memasak pada tungku diatas tiga buah batu, dimana tungku tersebut dan diletakan pada bagian tengah rumah tradisional Batak Toba. Tungku ini menjadi pusat dari rumah (Gultom Rajamarpodang 1992:52-54). Secara simbolis tungku ini dipakai untuk relasi perkawinan orang Batak Toba. Ketiga batu itu *(dalihan na tolu)* ialah teman semarga (*dongan sabutuha*), pihak pemberi istri *(hula-hula)* dan pihak penerima istri *(boru).* Diatas *dalihan na tolu* inilah diletakkan adat Batak Toba, tata kehidupan orang Batak Toba, seperti makan diatas *dalihan na tolu* (tungku) pada rumah Batak Toba. Ketiga unsur

dalihan na tolu ini harus selalu ada dalam ritus orang Batak Toba (Niessen 1981:5). Selanjutnya dikatan bahwa religi Batak Toba merupakan ekspresi simbolis dari *dalihan na tolu*, dalam setiap ritus susunan adat diungkapkan dalam banyak rangkaian simbol mengenai cara mereka berbicara, lamanya mereka berbicara, tempat duduk mereka, luas ruangan yang mereka duduki, siapa yang menerima *ulos* atau *piso*, serta bagaimana urutan memberi dan menerima *ulos* tersebut.

Unsur-unsur *Dalihan Na Tolu*

1. *Hula-hula*

Yang dimaksud dengan *hula-hula* adalah pihak pemberi anak gadis atau pihak istri. Dalam arti sempit, *hula-hula* itu adalah orang tua dari istri. Sedangkan dalam arti yang luas adalah semua pihak yang semarga dengan orang tua istri. Pihak *hula-hula* mempunyai kedudukan yang lebih tinggi dan terhormat, sehingga harus disembah dan dihormati sekali oleh pihak boru yang kemudian diistialahkan *Somba Marhula-hula.*

Adapun yang termasuk ke dalam kelompok hula-hula adalah:

a. *Simatua*, yakni mertua beserta abang (adiknya) atau saudara saudaranya.
b. *Tulang* atau *Simatua ni Ama*, yakni mertua ayah beserta abang dan adiknya, saudara-saudaranyadan keturunannya laki-laki;
c. *Bona Tulang* atau *Simatua ni Ompu*, yakni mertua *Opung* beserta abang dan adiknya serta keturunannya laki-laki
d. *Bona ni Ari*, yakni mertua dari ayah opung beserta abang dan adiknya serta keturunannya laki-laki

e. *Hula-hula Pangalapan Boru*, yakni mertua dari putra-putra kita yang telah berumah tangga beserta abang dan adiknya, saudara-saudaranya serta keturunan laki-lakinya.

Pihak hula-hula menempati kedudukan yang terhormat dalam masyarakat Batak. Penghormatan tersebut harus selalu di tunjukan dalam sikap, perkataan dan perbuatan. Orang Batak harus *Somba Marhula-hula,* yang berarti harus bersikap sujud, tunduk, serta patuh terhadap hula-hula. Keputusan hula-hula dalam musyawarah adat sulit ditentang. Hula-hula diibaratkan sebagai sumber air kehidupan, karena dianggap merupakan *Pangalapan pasu-pasu dohot pangalapan tua*, yakni merupakan sumber berkat dan kebahagiaan, terutama berkat berupa keturunan putra-putri.

2. *Dongan Tubu*

Dongan tubu adalah kelompok kerabat yang semarga berdasarkan garis keturunan Ayah. *Dongan tubu* dalam pergaulan sehari-hari adalah teman sependeritaan dan seperasaan di dalam suka maupun duka. Di dalam hal adat, pihak Dongan tubu ini adalah teman *saparadatan* (satu adat), sehingga sewaktu menerima dan membayar adat, mereka secara bersama-sama menghadapi serta menanggung segala resiko. Sedangkan menurut Marbun dongan tubu adalah saudara laki-laki satu marga. Arti harfiahnya lahir dari perut yang sama. Mereka ini seperti batang pohon yang saling berdekatan saling menopang, walaupun karena saking dekatnya terkadang saling gesek. Namun pertikaian tidak membuat hubungan satu marga bisa terpisah. Diumpamakan seperti air yang dibelah dengan pisau, kendati dibelah tetapi tetap bersatu. Namun demikian

kepada semua orang Batak Toba (berbudaya Batak) dipesankan harus bijaksana kepada saudara semarga. Diistilahkan, *Manat Mardongan Tubu* (harus hati-hati terhadap sesama teman semarga).

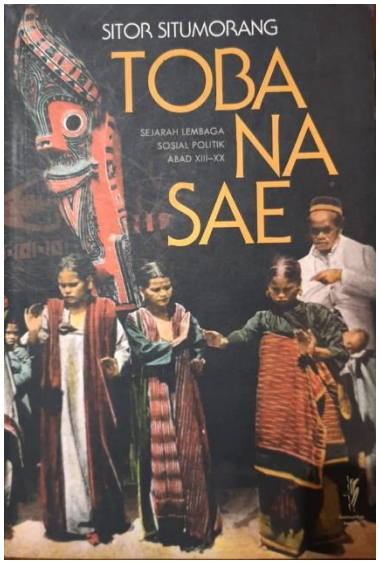
3. Boru / Anak Boru

Boru adalah pihak yang menerima anak gadis (boru). Setiap pihak boru harus berlaku hormat kepada pihak hula-hulanya. Boru ini menempati posisi paling rendah sebagai parhobas atau pelayan baik dalam pergaulan sehari-hari maupun dalam setiap upacara adat. Namun walaupun berfungsi sebagai pelayan bukan berarti bisa diperlakukan dengan semena-mena. Melainkan pihak boru harus diambil hatinya, dibujuk, diistilahkan: *Elek Marboru* (harus selalu bersifat membujuk terhadap pihak penerima anak gadis).

Menurut orang Batak, *boru* ada dua macam yaitu *hela* atau suami putri kita (menantu), dan *bere* atau anak saudara perempuan kita yang menurut adat Batak masuk unsur *boru* mengikuti ibunya. Jika ditinjau secara kekeluargaan, *hela* atau menantu lebih dekat kepada kita dari pada *bere*. Tetapi jika ditinjau dari hubungan darah, maka *bere* lebih dekat kepada kita dari pada *hela*. Menurut adat Batak, *boru* berkewajiban membantu *hula-hulanya* dalam segala hal, terutama dalam pekerjaan adat. Adat Batak memperkenankan *hula-hula* untuk menerima sumbangan dari pihak *boru*.

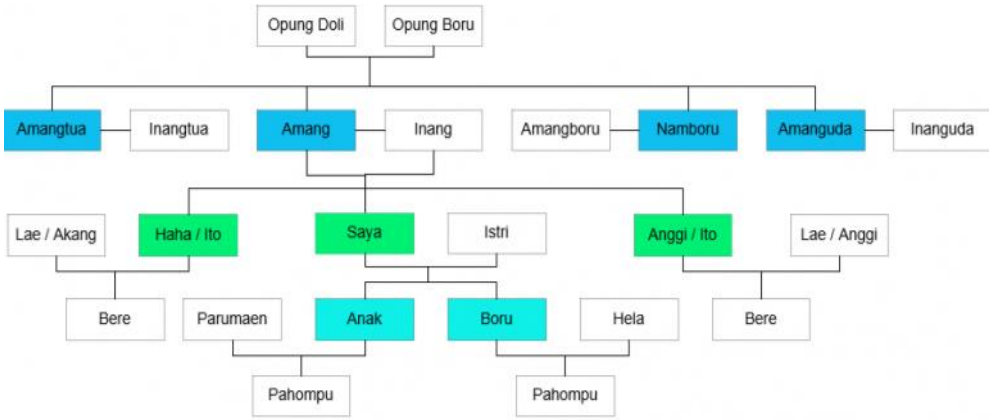
Dari Buku Karakter Batak Masa Lalu, Kini dan Masa Depan; penulis telah menggali informasi tentang defenisi falsafah *Dalihan Na Tolu* dalam Budaya Batak Toba untuk dijadikan data tambahan dalam perancangan *motion graphic* mengenal falsafah *Dalihan Na Tolu* dalam Budaya Batak Toba.

5. Partuturan Sistem Kekerabatan Batak Toba

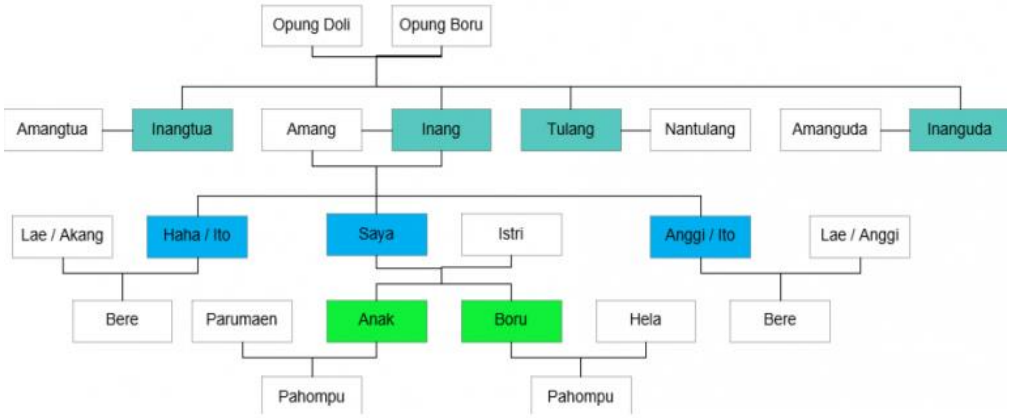


Gambar II.5 Buku "Tobanasae" oleh Sitor Situmorang
(Sumber : Dokumentasi Liston, 2021)

Berdasarkan buku yang berjudul "Tobanase" oleh Sitor Situmorang, menjelaskan *partuturan* dalam sistem kekerabatan Batak Toba. Arti dari *partuturan* adalah panggilan atau tutur sapa antara sesama suku Batak Toba terhadap kerabat atau keluarga. Dalam kebudayaan Batak Toba, setiap individu memiliki peran dan posisi tertentu dalam keluarga, dan setiap peran tersebut memiliki panggilan atau *tuturan,* contoh *partuturan* dalam budaya Batak ialah, kakek disebut *opung doli*, nenek disebut *opung boru*, paman dari pihak ayah disebut *amang tua* atau *amang uda*, paman dari pihak ayah disebut *tulang*, kakak perempuan disebut *haha / ito*, adik perempupuan disebut *anggi*, dan masih banyak lagi partuturan dalam sistem kekerabatan Batak Toba. Untuk mempermudah memahami *partuturan* keluarga menurut budaya Batak Toba, penulis membaginya dalam bentuk bagan.



Gambar II.6 Bagan *Partuturan* dari pihak ayah



Gambar II.7 Bagan *Partuturan* dari pihak ibu

1. Opung Doli dan Opung Boru

Opung doli adalah sebutan untuk kakek dan opung boru adalah sebutan untuk nenek. Namun, panggilan opung juga dapat digunakan kepada saudara dari opung, ataupun orang-orang yang kedudukannya setara dengan mereka.

2. Amang dan Inang

Amang adalah sebutan untuk ayah dan inang adala sebutan untuk ibu. Namun, tidak jarang juga panggilan ini diganti dengan bapa atau omak.

3. Amangtua dan Inangtua

Jika dilihat dari pihak keluarga ayah, amangtua adalah sebutan untuk kakak laki-laki ayah. Inangtua adalah sebutan untuk istri dari amangtua kita. Sebaliknya, jika dilihat dari pihak keluarga ibu, inangtua adalah sebutan untuk kakak perempuan dari ibu kita dan suaminya kita panggil dengan sebutan amangtua.

4. Amangboru dan Namboru

Namboru atau saat ini lebih sering ditemui dengan sebutan bou adalah sebutan untuk saudara perempuan dari ayah kita dan tidak dipengaruhi oleh usia. Artinya, baik itu kakak maupun adik perempuan ayah kita memiliki panggilan yang sama.

5. Amanguda dan Inanguda

Panggilan ini memiliki arti sebaliknya dari amangtua dan inangtua. Jika dilihat dari sudut pandang keluarga ayah, amanguda merujuk kepada adik laki-laki dari ayah kita dan istrinya disebut dengan inanguda. Sementara jika dilihat dari sudut pandang keluarga ibu, inanguda adalah sebutan untuk adik perempuan dari ibu kita dan semuanya disebut dengan amanguda.

6. Tulang dan Nantulang

Tulang merujuk kepada saudara laki-laki dari ibu kita tanpa memperhatikan usia. Nantulang adalah sebutan untuk istri dari tulang kita.

7. Haha, Anggi, dan Ito

Ketiga panggilan ini merujuk kepada saudara kandung kita. Kepada kakak yang satu gender, kita memanggilnya dengan haha atau akang (akang boru

jika perempuan), atau lebih sederhana lagi dengan abang atau kakak. Kepada adik yang segender, kita memanggilnya dengan anggi. Untuk saudara kandung yang berbeda gender, kita memanggilnya ito tanpa melihat tingkatan umur.

8. Lae dan Eda

Lae digunakan oleh seorang laki-laki kepada ipar laki-laki, dan eda digunakan oleh seorang perempuan kepada ipar perempuan.

9. Amangbao dan Inangbao

.Inangbao digunakan oleh seorang laki-laki untuk menyebut istri dari iparnya, sementara amangbao digunakan oleh seorang perempuan untuk menyebut suami dari iparnya.

10. Anak dan Boru

Sebutan untuk anak dalam masyarakat Batak juga dibedakan berdasarkan gendernya. Anak digunakan untuk menyebut anak laki-laki, sementara boru digunakan untuk menyebut anak perempuan.

11. Hela dan Parumaen

Hela digunakan untuk menyebut menantu pria kita, sementara parumaen digunakan untuk menyebut menantu perempuan kita. Namun, sebutan ini juga bisa digunakan untuk menyebut anak dari ito kita.

12. Bere

Bere digunakan sebagai sebutan untuk keponakan kita.

13. Pahompu

Pahompu adalah sebutan untuk cucu, baik itu perempuan ataupun laki-laki.

II.2. TINJAUAN KARYA

Adapun tinjauan karya yang menjadi referensi penulis dalam membuat sebuah perancangan *motion graphic* agar orientasinya sesuai dengan konsep yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

1. **Video *Motion Graphic Çozum Makina // Explainer Animation***

Gambar II.8 Video *Motion Graphic* "*Çozum Makina // Explainer Animation"*
(Sumber : Kursat Unsal, https://www.behance.net/gallery/101289521/Coezuem-Makina-Explainer-Animation)

Berdasarkan video *motion graphic "Çozum Makina // Explainer Animation"* oleh Kursat Unsal, penulis mengambil referensi gaya ilustrasi *flat design* yang dibuat dengan ilustrasi sederhana namun tetap terlihat modern, serta perpaduan warna merah, hitam, dan putih yang sesuai dengan kombinasi warna yang akan digunakan pada karya *motion graphic* yang akan dibuat.

2. Video Edukasi "Belajar Budaya Batak – *Dalihan Na Tolu*"

Gambar II.9 Video Edukasi "Belajar Budaya Batak - Dalihan Natolu, Falsafah Batak"
(Sumber : Efturi *Channel, www.youtube.com/watch?v=XBzqh1fA2Zo&t=302s*, 2021)

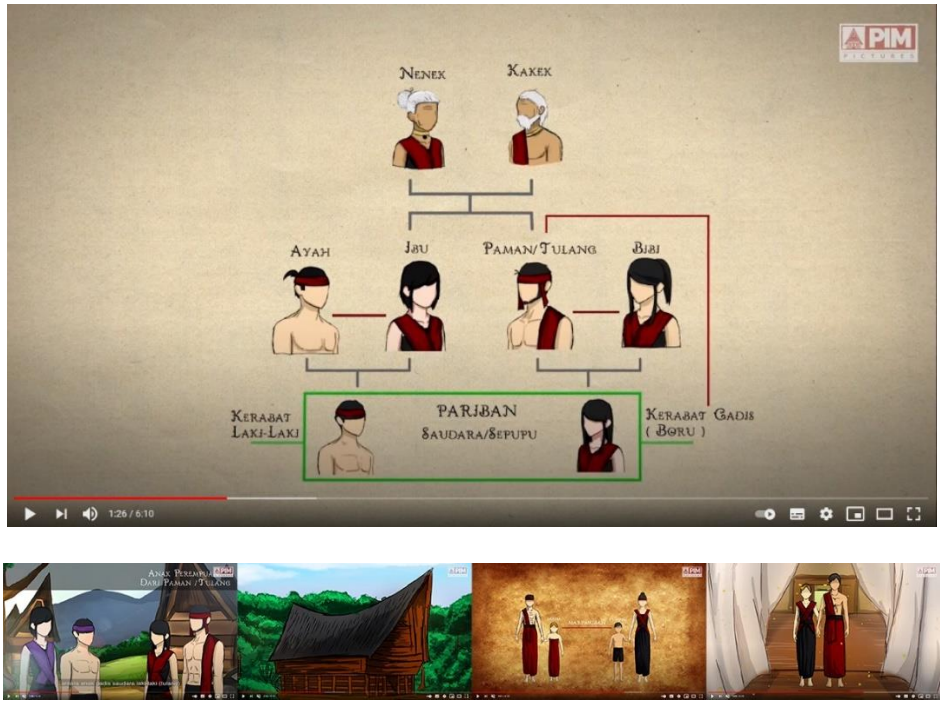
Dalam video edukasi **"Belajar Budaya Batak – *Dalihan Natolu,* Falsafah Batak"** oleh Efturi *Channel*, penulis merangkum beberapa informasi yang menjelaskan secara lisan tentang *Dalihan Na Tolu* dan bagaimana penerapannya dalam masyarakat Batak Toba. Selain itu penulis juga mendengar dan mempelajari bagaimana pelafalan beberapa istilah dalam Bahasa Batak Toba dengan baik dan benar agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam menyampaikan informasi secara *dubbing.*

3. Video *Motion Graphic Explainer Animation*

Gambar II.10 Video *Motion Graphic* "*Explainer Animation: Sisense"*
(Sumber : Vidico, *www.youtube.com/watch?v=0g-wIscLzeI*, 2021)

Video *motion graphic* dari Vidico tersebut menampilkan elemen grafis yang sederhana dengan konsep *line art / flat design* serta dibumbuhi bermacam efek transisi yang menjadi referensi penulis untuk merancang efek transisi dalam pembuatan karya *motion graphic* sesuai tema yang diangkat, Penulis mengambil referensi efek transisi pada karya *motion graphic* ini karena dianggap sesuai dengan konsep yang akan dibuat.

4. Video *Motion Graphic* Cerita Rakyat



Gambar II.11 Video Cerita Rakyat "Asal-Usul *Pariban"*
(Sumber : PIM Pictures, *www.youtube.com/watch?v=ES1H9DTORCM&t=277s*, 2021)

Pada video yang berjudul asal-usul *pariban* dari PIM *Pictures* ini menampilkan beberapa *scene* gambaran karakter batak dengan menggunakan pakaian adat yang telah disederhanakan dalam bentuk ilustrasi digital 2D. Penulis mencari referensi ilustrasi digital 2D karakter batak toba dikarenakan pada *motion graphic* yang akan dibuat penulis memerlukan beberapa karakter batak sebagai visual agar dapat mengekspos tentang kebudayaan Batak Toba mulai dari rumah adat, pakaian adat, dan tradisi.