

BAB IV

DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA

IV.1. Deskripsi Karya

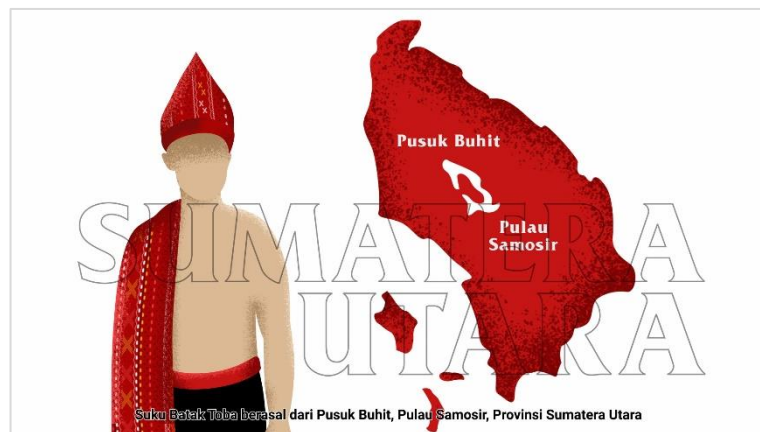
IV.1.1. Media Utama

Media utama yang digunakan dalam perancangan karya mengenal falsafah *Dalihan Na Tolu* ini adalah *motion graphic*. *Motion graphic* dipilih sebagai media utama untuk penyampaian informasi secara visual dan verbal. Dengan *motion graphic*, diharapkan dapat menarik minat atau perhatian target *audience* serta masyarakat umum agar berminat untuk menikmati dan menyaksikan tampilan ilustrasi tentang falsafah *Dalihan Na Tolu* dalam budaya Batak Toba dan supaya informasi tersampaikan dengan baik.

Dalam merancang karya *Motion Graphic*, pengkarya menggunakan beberapa *software* pendukung seperti *Software Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator* untuk proses rancangan digital, *Adobe After Effect* untuk proses membuat transisi dan animasi, *Adobe Audition* untuk proses editing suara, dan *Adobe Premiere Pro* untuk proses *subtitle* dan proses *editing* keseluruhan. *Motion Graphic* dirancang berdurasi lebih dari 4 menit dengan *full* menggunakan rancangan ilustrasi digital 2 dimensi. Adapun rancangan ilustrasi dari tiap *scene* yang telah didigitalisasi adalah sebagai berikut.



Gambar IV.1 *Scene Opening*
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar IV.2 *Scene 1* Menjelaskan asal-usul suku Batak Toba
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



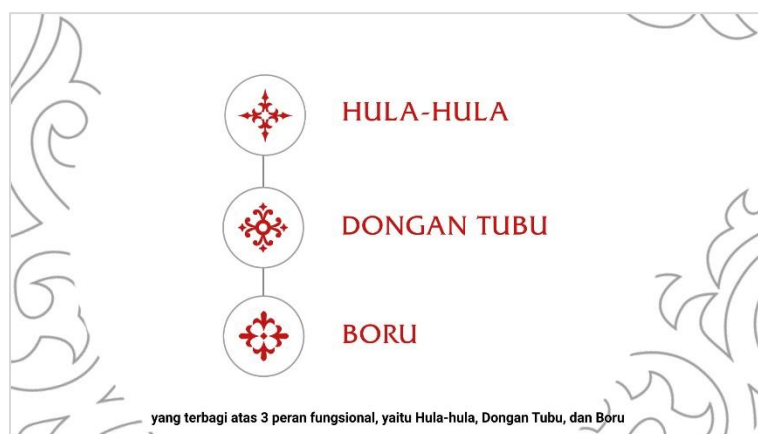
Gambar IV.3 *Scene 2* menjelaskan identitas yang dimiliki suku Batak
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar IV.4 Scene 3 menjelaskan asal-usul *Dalihan Na Tolu*
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar IV.5 Scene 4 nenek moyang bangsa batak memasak di tungku
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar IV.6 Scene 5 menjelaskan tiga peran dalam *Dalihan Na Tolu*
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



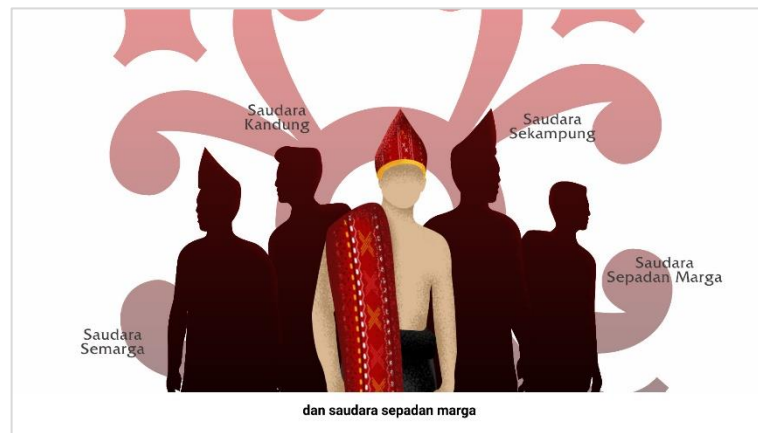
Gambar IV.7 *Scene 6* menjelaskan arti *somba marhula-hula*
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar IV.8 *Scene 7* menjelaskan kedudukan *Hula-hula* dalam adat
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar IV.9 *Scene 8* menjelaskan arti *manat mardongan tubu*
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar IV.10 Scene 9 menjelaskan posisi *dongan tubu* dalam adat
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar IV.11 Scene 10 menjelaskan arti *elek marboru*
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar IV.12 Scene 11 menjelaskan posisi boru dalam adat
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar IV.13 Scene 12 menggambarkan kelompok boru
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



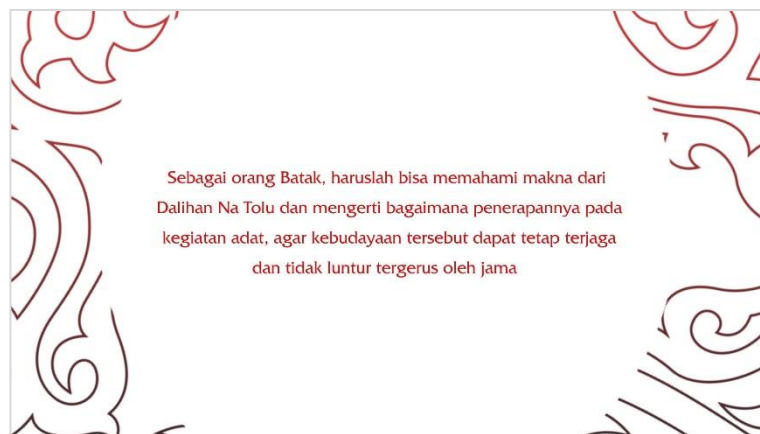
Gambar IV.14 Scene 13 menggambarkan penerapan *dalihan na tolu*
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar IV.15 Scene 14 menjelaskan posisi laki-laki Batak Toba dalam adat
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar IV.16 Scene 15 menjelaskan *dalihan na tolu* sebagai pedoman
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar IV.17 Scene 16 menjelaskan alasan mengenal *dalihan na tolu*
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)

IV.1.2. Media Pendukung

Selain media utama *motion graphic*, pengkarya juga melengkapi karya dengan membuat beberapa media pendukung berupa poster, *standing banner*, pin, gantungan kunci dan stiker agar karya dapat tercipta dengan penyajian yang kompleks dan tersusun dengan baik. Media pendukung ini juga berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dengan lebih luas dan dapat menjangkau berbagai macam kalangan masyarakat.

1. Brosur

Brosur digunakan sebagai media pendukung untuk memuat informasi sekaligus memperkenalkan tentang Dalihan Na Tolu dalam Budaya Batak dan telah diimplementasikan pada media *motion graphic* saat pameran karya. Adapun pengkarya merancang 2 desain brosur yang dimana akan dipilih 1 desain untuk dicetak dan 1 desain sebagai alternatif



Gambar IV.18 Desain Brosur Terpilih
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



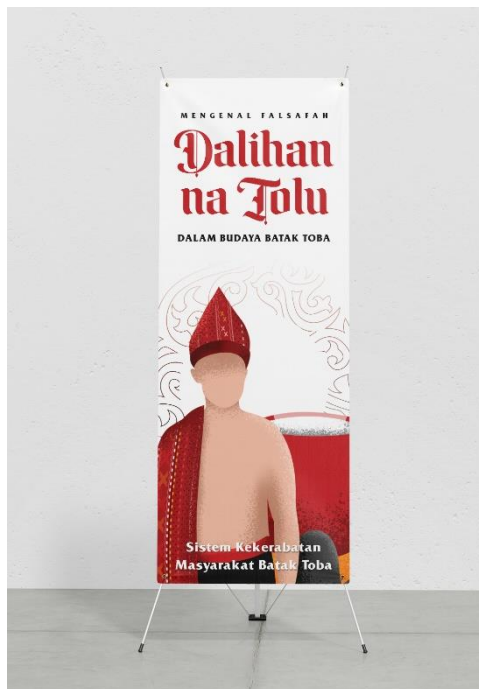
Gambar IV.19 Desain Alternatif Brosur
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)

2. X-Banner

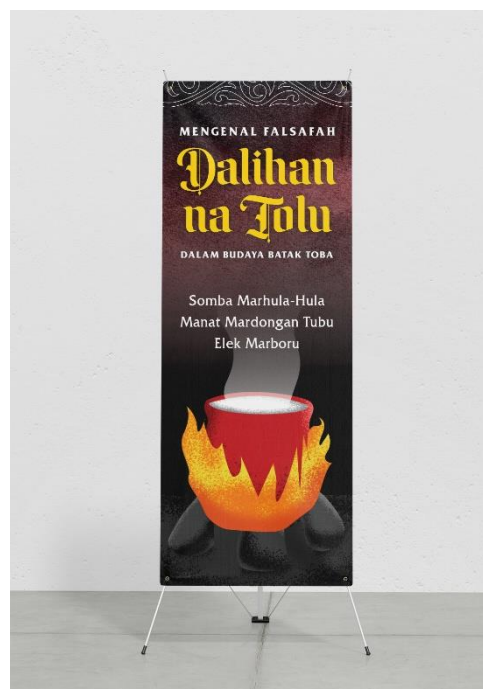
Standing Banner atau *X-Banner* digunakan sebagai media pendukung untuk menjadi pajangan sekaligus elemen pendukung dekorasi dalam penyajian karya dengan harapan dapat menjadi daya tarik pada saat pameran karya berlangsung.



Gambar IV.20 Desain *X-Banner* Terpilih
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar IV.21 Desain Alternatif 1 X-Banner
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar IV.22 Desain Alternatif 2 X-Banner
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)

3. Mug Cutsom

Mug *Custom* digunakan sebagai media pendukung sekaligus *merchandise* yang bertujuan untuk menarik perhatian *audience* dan mempromosikan Dalihan Na Tolu dalam bentuk *merchandise*.



Gambar IV.23 Desain Mug Terpilih
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar IV.24 Desain Alternatif 1 Mug
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)

4. Gantungan Kunci

Gantungan kunci dipilih sebagai media pendukung bertujuan menyebarkan informasi sekaligus media promosi untuk memperkenalkan tentang *Motion Graphic* mengenal Dalihan Na Tolu dalam Budaya Batak dan juga akan ditempatkan pada saat pameran karya.



Gambar IV.25 Desain Gantungan Kunci Terpilih
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar IV.26 Desain Alternatif 1 Gantungan Kunci
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar IV.27 Desain Alternatif 2 Gantungan Kunci
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)

5. Stiker

Stiker dipilih sebagai media pendukung karena sangat efisien dan mudah penerapannya untuk kegiatan promosi dalam memperkenalkan tentang *Motion Graphic* mengenal Dalihan Na Tolu dalam Budaya Batak dan juga akan ditempatkan pada saat pameran karya.



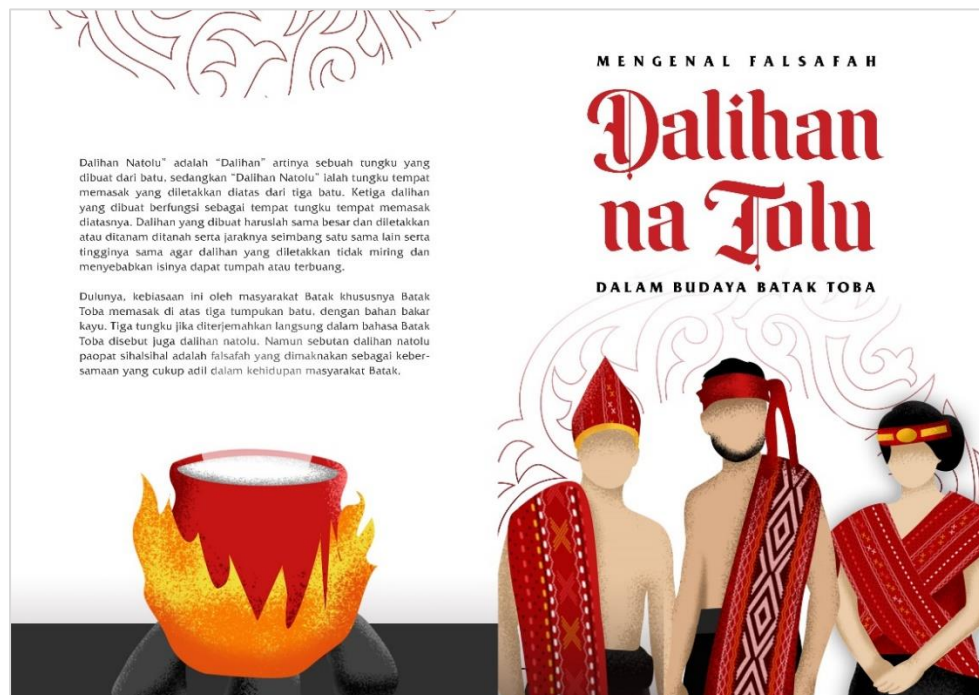
Gambar IV.28 Desain Stiker Terpilih
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)



Gambar IV.29 Desain Alternatif Stiker
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)

IV.1.3. Buku Panduan Karya

Pengkarya juga merancang buku panduan karya yang berisi informasi untuk mempermudah *audience* untuk melihat karya secara detail. Buku panduan karya juga berisi alur proses pembuatan karya mulai dari tahap awal hingga tahap akhir, serta beberapa informasi pendukung lainnya.



Gambar IV.30 Cover Buku Panduan Karya
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)

IV.1.4. Poster Proses Perancangan

Pada poster proses perancangan dijelaskan proses perancangan pembuatan *motion graphic* mengenal falsafah Dalihan Na Tolu dalam Budaya Batak Toba adalah sebagai berikut :

1. Proses awal adalah melakukan *brainstorming* yaitu mencari referensi dari berbagai media, memikirkan solusi dari suatu masalah, kemudian menuangkan ide-ide kreatif pada sebuah karya.

2. Setelah proses awal, selanjutnya adalah dengan membuat gambar sketsa manual dengan menggunakan pensil dan kertas, sketsa yang digambar berupa gambaran kasar dari ilustrasi dari setiap *scene* yang nantinya digunakan dalam alur cerita *motion graphic*.
3. Tahap selanjutnya membuat desain *digital* dengan menggunakan *software Adobe Photoshop CC* dari sketsa yang telah dibuat sebelumnya.
4. Kemudian proses *editing* untuk membuat animasi dari desain *digital* dengan menambahkan efek transisi dan audio agar tercipta animasi yang harmonis dalam satu kesatuan.
5. Proses terakhir yang dilakukan adalah menambahkan *dubbing* dan *subtitle* menggunakan *Adobe Audition*, *Adobe Premiere CC* dan *rendering* menggunakan *software Adobe Media Encoder CC*.

Poster proses perancangan adalah gambaran proses perancangan *Motion Graphic* dimulai, dari proses *brainstorming* hingga akhir menjadi *Motion Graphic*. Poster proses perancangan dibuat agar penyajian informasi lebih mudah dimengerti dan mengetahui bagaimana alur proses pembuatan karya media utama dan media pendukung dari awal hingga akhir. Berikut keterangan dari poster perancangan:



Gambar IV.31 Infografis Proses Rancangan
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)

Ukuran	: A1 (59,4x84,1 cm)
Bahan	: Albatros
Ilustrasi	: Proses Perancangan
Tipografi	: Amika Blackletter, Fritz Quadrata
Visualisasi	: Adobe Photoshop CC & Adobe Illustrator CC
Realisasi	: <i>Design Digital</i>

IV.2. Pembahasan Karya

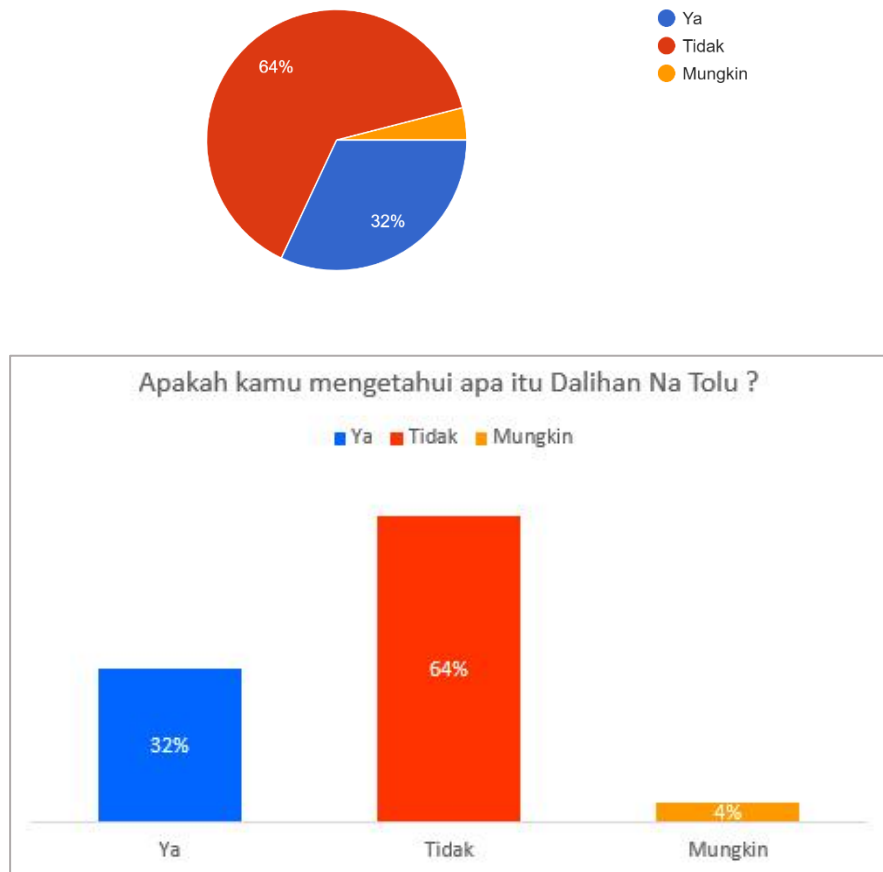
Pengkarya membuat kuesioner melalui *Google Form* untuk mengetahui pendapat masyarakat terhadap *Motion Graphic* mengenal falsafah *Dalihan Na Tolu* dalam Budaya Batak Toba. Ada 6 pertanyaan dari kuesioner tersebut antara lain :

1. Apakah kamu mengetahui apa itu *Dalihan Na Tolu* ?
☐ Ya ☐ Tidak ☐ Mungkin
2. Apakah kamu tertarik untuk mengenal *Dalihan Na Tolu* ?
☐ Ya ☐ Tidak ☐ Mungkin
3. Menurut anda sebagai generasi milenial, apakah perlu lebih mengenal adat istiadat contohnya seperti *Dalihan Na Tolu* ini ?
☐ Perlu ☐ Tidak Perlu
4. Mana yang lebih kamu sukai ?
☐ Informasi dari buku / surat kabar ☐ Informasi dari video animasi
5. Apakah kamu tertarik untuk melihat informasi tentang kebudayaan (*Dalihan Na Tolu*) yang dikemas dalam bentuk animasi ?
☐ Ya ☐ Tidak
6. Berikan alasan kamu mengapa bisa tertarik melihat informasi yang disampaikan dalam bentuk animasi, dan berikan juga alasan kamu mengapa tidak tertarik

Kemudian hasil akumulasi kuesioner dari 50 responden adalah sebagai berikut :

1. Apakah kamu mengetahui apa itu *Dalihan Na Tolu* ?

Apakah kamu mengetahui apa itu Dalihan Na Tolu ?
50 jawaban



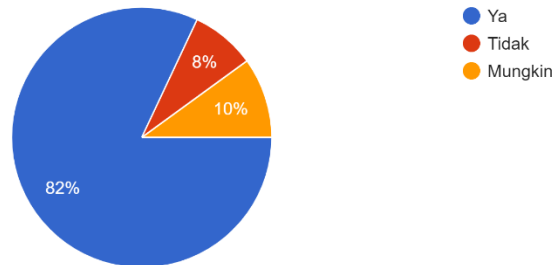
Gambar IV.34 Hasil Kuesioner Pertanyaan 1
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)

Dari data diatas dapat dilihat bahwa ada 64 % responden yang tidak mengetahui Dalihan Na Tolu, ada 32 % yang mengetahui, dan 4% mengatakan mungkin.

2. Apakah kamu tertarik untuk mengenal *Dalihan Na Tolu* ?

Apakah kamu tertarik untuk mengenal Dalihan Na Tolu ?

50 jawaban



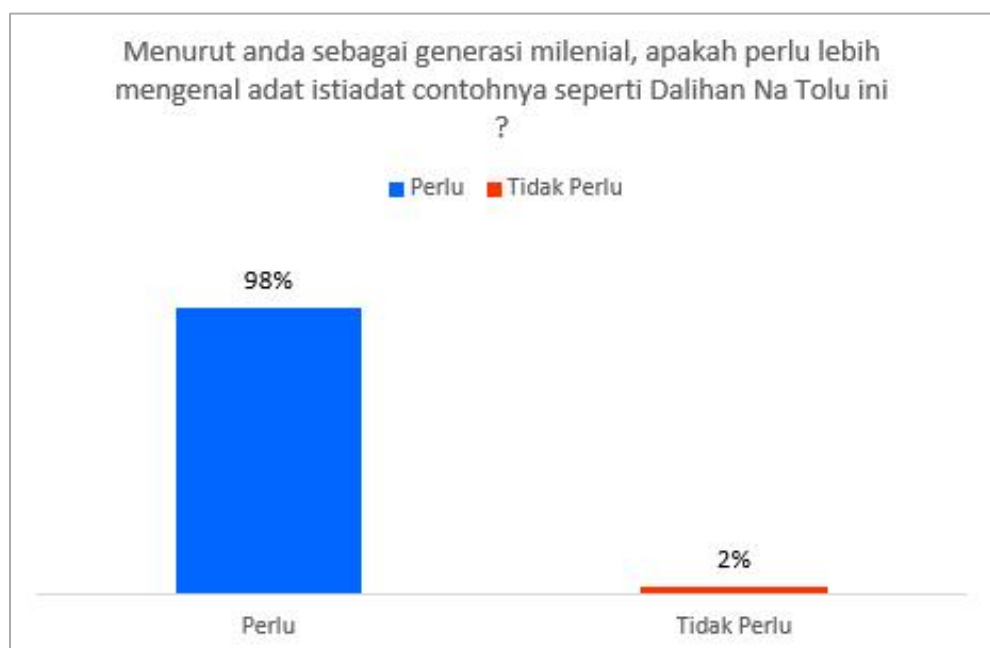
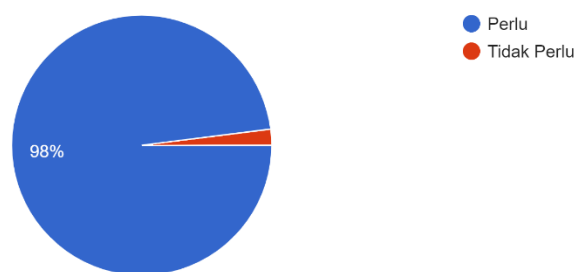
Gambar IV.35 Hasil Kuesioner Pertanyaan 2
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)

Dari data diatas dapat dilihat bahwa ada 80 % responden yang menjawab tertarik untuk mengenal *Dalihan Na Tolu*, ada 8% yang menjawab tidak, dan 10% menjawab mungkin

3. Menurut anda sebagai generasi milenial, apakah perlu lebih mengenal adat istiadat contohnya seperti Dalihan Na Tolu ini ?

Menurut anda sebagai generasi milenial, apakah perlu lebih mengenal adat istiadat contohnya seperti Dalihan Na Tolu ini ?

50 jawaban

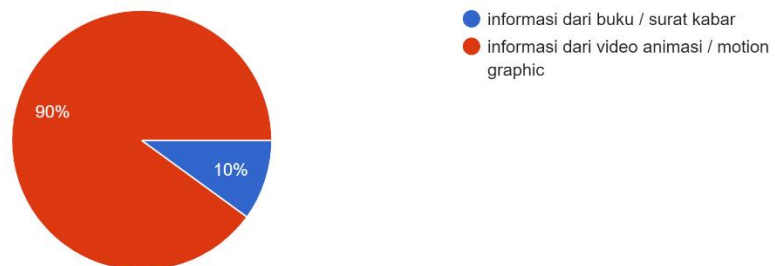


Gambar IV.36 Hasil Kuesioner Pertanyaan 3
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)

Dari data diatas dapat dilihat bahwa ada 98 % responden yang menjawab perlu, dan sisanya 2 % responden menjawab tidak perlu.

4. Mana yang lebih kamu sukai ?

Mana yang lebih kamu sukai
50 jawaban



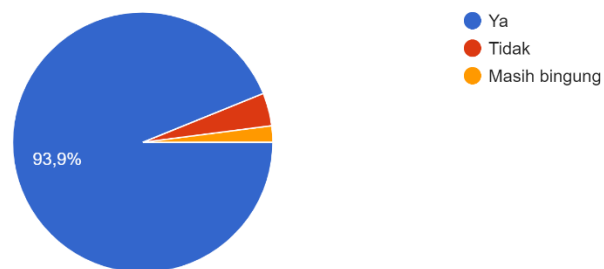
Gambar IV.37 Hasil Kuesioner Pertanyaan 4
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)

Dari data diatas dapat dilihat bahwa ada 90 % responden yang menjawab lebih suka informasi dari video animasi, dan sisanya 10% responden menjawab lebih suka dari buku.

5. Apakah kamu tertarik untuk melihat informasi tentang kebudayaan (Dalihan Na Tolu) yang dikemas dalam bentuk animasi ?

Apakah kamu tertarik untuk melihat informasi tentang kebudayaan (Dalihan Na Tolu) yang dikemas dalam bentuk animasi ?

49 jawaban



Gambar IV.38 Hasil Kuesioner Pertanyaan 5
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)

Dari data diatas dapat dilihat bahwa ada 94 % responden yang menjawab Ya, ada 4 % responden menjawab tidak, dan 2% menjawab masih bingung.

6. Berikan alasan kamu mengapa bisa tertarik melihat informasi yang disampaikan dalam bentuk animasi, dan berikan juga alasan kamu mengapa tidak tertarik

Supaya lebih cepat mengerti dan mungkin lebih menarik
untuk menambah ilmu pengetahuan
Informasi dengan gaya tertentu memang diperlukan untuk menarik perhatian masyarakat
Bingung, karena bukan orang batak
Alasan saya mengapa tertarik dalam bentuk animasi, menurut saya kalau dibuat dalam bentuk animasi itu tidak membuat bosan untuk melihatnya.
Karena penyampain informasi dalam bentuk animasi lebih menarik
Karena kalau di sampaikan menggunakan animasi, lebih mudah memahami informasi yang akan di sampaikan seperti informasi mengenai kebudayaan Dalihan Na Tolu
Tertarik karena mudah dipahami melalui animasi

Gambar IV.39 Hasil Kuesioner Pertanyaan 6
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)

Sebanyak 50 responden berpendapat bahwa informasi yang diperoleh melalui media animasi / *motion graphic* jauh lebih menarik dan lebih mudah untuk memahami informasi yang ada.

Kuesioner yang diberikan kepada para responden mendapat respon yang baik, hal ini dapat dilihat dari pendapat para responden lebih tertarik dengan informasi kebudayaan seperti *Dalihan Na Tolu* yang disampaikan melalui media *motion graphic*. Dari hasil kuesioner juga dapat disimpulkan bahwa para responden merasa bahwa generasi milenial perlu untuk mengenal kebudayaannya.

IV.3. Hasil Wawancara Narasumber

Pengkarya menulis beberapa pertanyaan penting terkait dengan *Daliha Na Tolu* kepada narasumber Bapak Karel Sirait, dengan mendatangi beliau di kediamannya lalu mencatat jawaban beliau dikertas :

NO. _____
DATE: _____

☐ 1	Menurut Bapak Apa yg dimaksud dengan Daliha Na Tolu ?
☐ 2	Mengapa Daliha Na Tolu disebut sebagai falsafah dalam budaya Batak Toba ?
☐ 3	Apa saja peran dan fungsi dan setiap kedudukan pada Daliha Na Tolu ?
☐ 4	Bagaimana penerapan Daliha Na Tolu dalam acara adat.
☐ 5	Apakah kerja peran Daliha Na Tolu itu harus ada dalam adat ?
☐ 6	Apa yang membuat Daliha Na Tolu itu perlu dipahami ?
☐ 7	Apa pesan Bapak untuk generasi muda Batak agar mau mengenal dan acuh terhadap budayanya ?
☐	
☐	Jawaban :
☐	
☐ 1	Daliha Na Tolu itu ibarat ada satu tungku masak yg ditopang sama tiga buah batu. Nah tiga batu inilah yg disebut sebagai Daliha Na Tolu pada awalnya. Tapi kalau ditinjau punya makna ada makna Daliha Na Tolu sebagai falsafah orang Batak, maknanya yaitu seperti pembagian peran dari setiap orang yg memiliki fungsi tertentu dalam acara adat, seperti ada Hula-hula, Dongan Tubu, dan Boru.
☐ 2	Daliha Na Tolu disebut sebagai falsafah karena dalam adat Batak itu kan ada peraturannya, seperti kalau dari pihak istri ke pihak suami manggilnya apa, posisinya gimana, apa yg harus dilakukan dalam acara itu. Jadi yg semacam jadi pedomanlah Daliha Na Tolu ini.

Gambar IV.40 Hasil Wawancara dengan narasumber halaman 1
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)

3. Kalau perannya beda-beda. Seperti Hula-hula itu kan yg paling dihormati posisinya. Jadi peran hula-hula disini yg paling atas karena Hula-hula kan pihak dari istri peranti harus menghormati pihak perampuan karena sudah mau memberikan anaknya perampuan, deh karena itulah Hula-hula harus dihormati karena dianggap sumber berkat. Juga.
- Kalau Dongan itu posisinya sama antara satu sama lain, karena Dongan itu ibarat saudara kakak beradik yg tidak selamanya adur. Jadi dengan adanya Palihan Na Tolu mau mardongan itu, dihadapin orang Betak Barhak-haki dalam mengagor persambutan antar marapi.
- Kalau Biron itu perannya membantu Hula-hula dalam adat. Jadi biron inilah yg bekerja menjalankan acara adat itu seperti menyiapkan makanan, mempersiapkan acara, dan sebagainya.
4. Hampir disetiap acara adat memiliki konsep Palihan Na Tolu, seperti acara pernikahan, kematian, juga kelahiran. Karena itu tadi. Palihan Na Tolu itu dijadikan pedoman dalam adat.
5. Ya Harus adolah. Jadi harus tau kita dari pihak mana. Pihak Hula-hula, dongan tolak, atau biron. Karena ketiga peran ini selalu ada dalam adat, makanya itu penting untuk memahami apa saja Palihan Na Tolu itu. Kalau sampai tidak tau posisinya sebagai apa bisa susah nanti.

Gambar IV.41 Hasil Wawancara dengan narasumber halaman 2
(Sumber : Liston Bofian Sirait, 2021)

