



PERANCANGAN ANIMASI UNTUK MEMPERKENALKAN BUDAYA BATAK TOBA BAGI GENERASI MUDA

Evelyne Afriliana Gultom¹, Sultan Arif Rahmadianto², Didit Prasetyo Nugroho³

^{1,2,3} Program Studi Desain Komunikasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Visual Universitas Ma Chung
Villa Puncak Tidar Blok N-01, Doro, Karangwidoro, Kec. Dau, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65151
Email: 331510009@student.machung.ac.id¹, sultan.arif@machung.ac.id², didit.nugroho@machung.ac.id³

Abstraksi

Batak Toba adalah salah satu kebudayaan Indonesia yang harus dilestarikan. Akan tetapi budaya Batak Toba sudah mulai dilupakan oleh generasi muda, baik itu keturunan asli Batak maupun non Batak. Banyak keturunan Batak Toba, khususnya yang merantau sudah meninggalkan dan melupakan adat-istiadatnya sehingga kurang mengetahui dan tidak bisa mempraktekan budayanya sendiri. Ditambah pada zaman sekarang ini banyak generasi muda Indonesia yang lebih menyukai budaya asing dibandingkan budayanya sendiri. Oleh sebab itu, media yang tepat untuk memperkenalkan budaya Batak Toba adalah video animasi, karena animasi sedang digemari dan menjadi tren, terlihat dari banyaknya animasi yang bermunculan di media sosial saat ini. Dalam melakukan perancangan animasi pengenalan budaya Batak Toba, metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Data-data diperoleh melalui studi pustaka, wawancara dan dokumentasi. Video animasi pengenalan budaya Batak Toba ini berjudul "Boru Hasian" dengan visual vektor, dua dimensi, berdurasi \pm 2 menit. Animasi "Boru Hasian" kemudian dipublikasikan melalui media sosial Instagram dan Youtube.

Kata kunci: Video, animasi, Batak Toba.

Abstract

Batak Toba is one of the Indonesian cultures that must be preserved. However, the Batak Toba culture has been forgotten by the younger generation, both Bataknese and non-Bataknese descendants. Many of the Batak Toba descendants, especially those who migrate, have left and forgotten their customs so that they do not know and cannot practice their own culture. Plus in this day and age many young Indonesians prefer foreign cultures rather than their own culture. Therefore, the right media to introduce Batak Toba culture is an animated video, because animation is popular and becoming a trend, as seen from the many animations that are popping up on social media today. In designing the introduction of Batak Toba culture, the method used is descriptive qualitative method. The data are obtained through literature studies, interviews and documentation. Animated video introduction of Batak Toba culture entitled "Boru Hasian" with visual vector, 2D, \pm 2 minutes long. The animation "Boru Hasian" was then published on Instagram and Youtube social media.

Key words: Video, animation, Batak Toba.

A. PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara dengan budaya yang sangat beragam. Dengan jumlah 1.340 suku bangsa yang tersebar di seluruh Indonesia (Denura, 2017) dan sekitar 652 bahasa yang digunakan (KEMDIKBUD, 2018) yang tersebar diseluruh pelosok negeri. Beberapa diantaranya seperti suku Jawa, Betawi, Sunda, Batak dan lainnya. Suku-suku ini tidak lagi hanya menetap di daerah asalnya, tetapi telah menyebar ke seluruh pulau di Indonesia. Tersebarnya suku-suku tersebut dikarenakan banyak yang melakukan perantauan. Salah satu suku yang kebiasaan merantau sangat tinggi adalah suku Batak Toba, hal ini terjadi karena masyarakat Batak Toba memiliki pedoman nilai budaya yaitu hamoroan (kekayaan), Hagabeon (dikaruniai keturunan), hasangapon (terhormat/terpandang) yang akan didapatkan saat merantau dan menuntut ilmu (Sinaga, 2012). Di dalam adat Batak Toba sendiri anak yang

sudah lulus sekolah dan tumbuh dewasa biasanya sudah harus bisa hidup mandiri dan tidak tinggal dengan orangtuanya. Budaya merantau pada orang Batak Toba tersebut mengakibatkan banyak keturunan asli Batak Toba yang tidak lahir di tanah asalnya menjadi kurang mengetahui budaya Batak Toba itu sendiri. Sebagai minoritas di tanah orang, keturunan Batak Toba lebih banyak menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan hampir melupakan nilai-nilai budaya aslinya seperti bahasa, aturan-aturan dalam kekerabatan Batak, acara-acara adat, makanan khas dan lain sebagainya. Selain itu banyak juga masyarakat non Batak yang tidak mengetahui sama sekali tentang budaya Batak padahal mereka hidup berdampingan bersama-sama orang Batak dan sewajarnya budaya Indonesia, budaya Batak juga termasuk kekayaan Indonesia yang harus dipelajari dan dilestarikan.

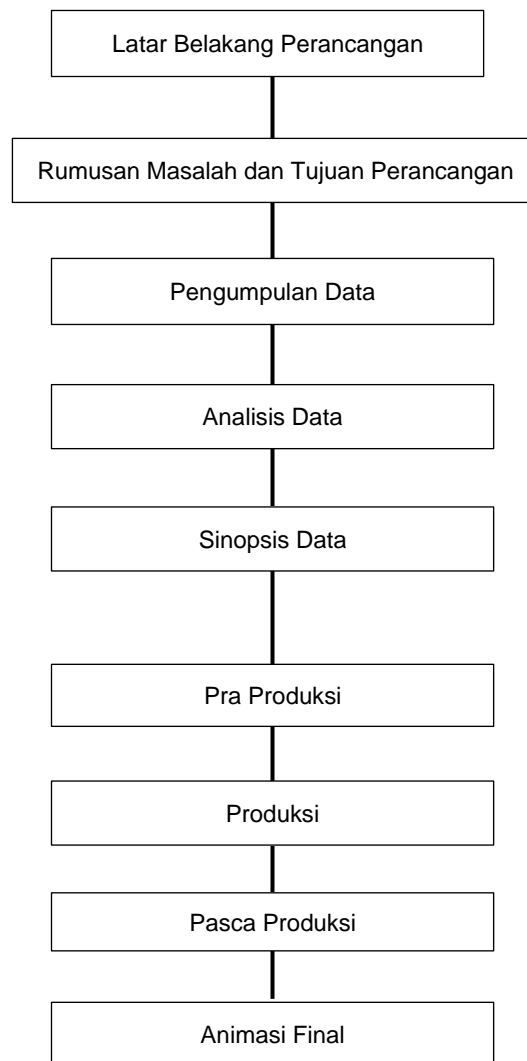
Oleh karena itu, solusi untuk dapat mengenalkan dan mengingatkan budaya Batak Toba kepada generasi muda yang kurang mengetahui budaya Batak adalah dengan menggunakan media animasi, sehingga penulis melakukan perancangan berjudul "Perancangan Animasi Pengenalan Budaya Batak Toba untuk Generasi Muda". Animasi akan disajikan secara sederhana dan menghibur yaitu dengan membuatnya dalam beberapa seri/episode agar tidak terlalu membosankan, dan di tiap episodenya dapat mengangkat tema sehari-hari dalam menyampaikan budaya Batak Toba. Animasi sendiri dipilih karena pada saat ini kartun atau animasi dua dimensi sedang menjadi tren di media sosial seperti pada *platform* Instagram dapat kita temui serial animasi pendek bertajuk komedi asal Indonesia seperti Dalang Pelo (@dalang.pelo), Si Nopal (@si_nopal), dan lain-lain. Terinspirasi dari animasi-animasi tersebut, maka dilakukanlah perancangan animasi yang lebih mengangkat sisi kebudayaan, khususnya Batak Toba. Animasi memiliki visual dua dimensi, terdiri dari beberapa episode singkat dan mengangkat genre komedi untuk cerita agar lebih disenangi, mudah dipahami dan dekat dengan kehidupan yang terjadi dikalangan anak muda saat ini. Animasi merupakan gerakan beberapa gambar yang dibuat dari sketsa tangan secara konsisten, dimana posisi dan gerakannya bervariasi dari sketsa satu ke sketsa lainnya, kemudian diurutkan menjadi sebuah film dan diproyeksikan dalam layar sehingga terlihat seperti gambar yang bergerak (Djalle, 2007).

Adapun dalam Budaya Batak kekerabatan atau persaudaraan masih sangat dijunjung. Falsafah hidup Suku Batak Toba yang paling tinggi adalah Dalihan Na Tolu dalam falsafah ini terdapat tiga unsur hubungan kekeluargaan yaitu Dongan Sabutuha (teman semarga), Hulahula (keluarga dari pihak istri), dan Boru (keluarga dari pihak menantu laki-laki). Selain itu bentuk persaudaraan yang masih berkaitan dengan hubungan kekerabatan karena pernikahan, solidaritas marga dan lain sebagainya, juga sangat diperhatikan (Tinambunan, 2010).

B. METODE

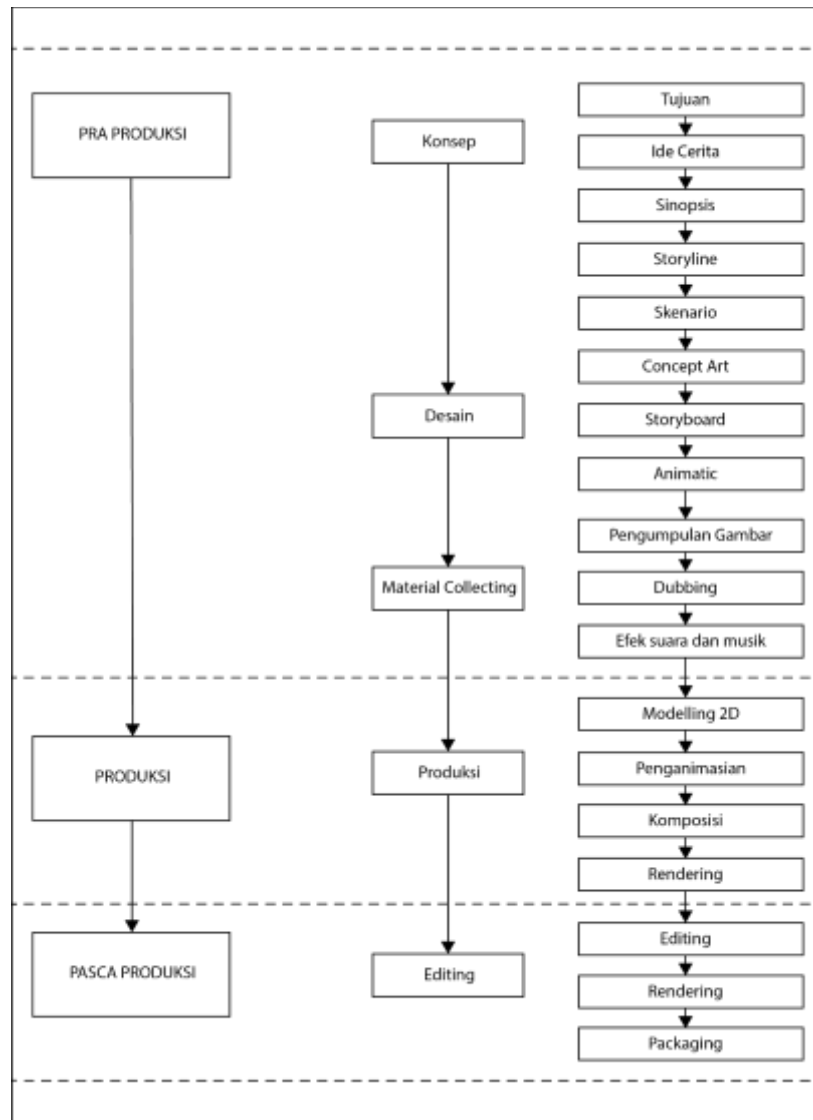
Metode yang digunakan dalam perancangan Tugas Akhir berjudul "Perancangan Animasi Pengenalan Budaya Batak Toba untuk Generasi Muda" ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif dapat menunjukkan pada penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, atau hubungan kekerabatan (Arifin, 2006). Metode penelitian kualitatif deskriptif adalah metode yang menganalisis berdasarkan data yang diperoleh setelah itu dikembangkan menjadi suatu hipotesis berdasarkan realitas yang ada. Dengan metode tersebut penulis dapat menelusuri berbagai informasi yang dibutuhkan langsung kedalam lingkungan masyarakat. Kemudian dalam perancangan animasi ini terdapat beberapa metode pengumpulan data yang digunakan yaitu studi pustaka, wawancara dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah warga Kota Malang dan sekitarnya, sedangkan sampelnya adalah orang Batak yang tinggal di Kota Malang dan sekitarnya. *Sample* ini dipilih karena orang Batak yang ada di Malang termasuk kedalam perantau sehingga informasi yang didapatkan dapat menjelaskan pengalaman dan betapa pentingnya budaya Batak bagi orang Batak perantauan.

Data-data yang telah diperoleh kemudian akan dianalisis melalui proses analisis yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan terakhir penarikan kesimpulan. Berikut adalah bagan alir perancangan animasi Budaya Batak.



Gambar 1. Bagan Alir Perancangan Animasi Budaya Batak
(Sumber: Data Penulis)

Dalam proses perancangan animasi budaya Batak Toba ini, menggunakan strategi perancangan animasi yang terdiri dari tiga proses yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi (Djalle, 2007). Berikut adalah bagan penjelasan dan urutan strategi perancangan animasi.



Gambar 2. Model Susunan Metode Perancangan Animasi
(Sumber: Data Penulis)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengumpulan dan Analisis Data

Setelah melakukan pengumpulan data melalui proses sudi pustaka, wawancara dan dokumentasi, kemudian hasil data tersebut akan dianalisis. Wawancara dilakukan kepada empat orang nara sumber yang adalah suku Batak Toba yang saat ini sedang merantau di Kota Malang dan sekitarnya. Ada sebanyak dua belas pertanyaan yang ditanyakan kepada masing-masing narasumber. Wawancara pertama dilakukan bersama narasumber 1. Joice Simanjuntak (Ibu Joice) seorang ibu rumah tangga berusia 44 tahun, yang berasal dari Medan, Sumatera Utara tetapi saat ini Bu Joice telah menetap di Purwodadi, Pasuruan. Wawancara kedua dilakukan bersama narasumber 2. Saudara Ayub Fernando Sinambela (Ayub) seorang mahasiswa Universitas Brawijaya, berusia 20 tahun yang berasal dari Duri, Riau. Wawancara ketiga dilakukan bersama narasumber 3. Saudari Sarah Megaully Rosalinda Silalahi (Sarah) seorang mahasiswi Universitas Brawijaya, berusia 19 tahun yang berasal dari Surabaya. Wawancara keempat dilakukan bersama narasumber 4. Ronaldo Grasberg Wijaya (Ronaldo) seorang mahasiswa Universitas Brawijaya, berusia 20 tahun yang berasal dari Bekasi.

Berdasarkan wawancara dengan narasumber tersebut, didapatkan pernyataan yang telah direduksi yaitu bahwa masih banyak masyarakat Batak dan non Batak yang belum memahami dan mengetahui tentang budaya Batak. Khususnya pada anak muda yang lebih menyukai budaya asing dibanding mempelajari tentang budayanya sendiri. Sebagian besar masyarakat juga hanya sekedar mengetahui karakteristik orang Batak seperti cara bicaranya yang kasar, tetapi tidak mengetahui tentang adat istiadatnya. Sangatlah penting untuk melestarikan budaya Batak, apalagi sebagai perantaraan di tanah orang. Walaupun harus beradaptasi dengan lingkungan sekitar, budaya Batak tetap harus dipegang teguh dan dipelajari. Jangan sampai sebagai keturunan suku Batak, budaya itu terlupakan dan akhirnya hilang. Penting juga untuk seluruh generasi muda mempelajari budaya Batak Toba, karena selain menjadi kekayaan bangsa, kita juga harus menghargai teman-teman suku Batak yang hidup berdampingan bersama, dengan mempelajari adat istiadatnya. Sebagai salah satu cara melestarikan budaya Batak ini, media animasi sangat disetujui untuk menjadi sarannya. Animasi saat ini sedang menjadi tren dikalangan generasi muda, khususnya di Indonesia. Terbukti dari banyaknya cerita-cerita animasi kartun yang bermunculan di media sosial dan digemari seperti Dalang Pelo, Si Nopal dan lain-lain. Karena animasi ini digunakan untuk memperkenalkan budaya disarankan untuk membuat cerita yang dikemas menarik dan mengandung humor. Selain itu animasi ini lebih baik menggunakan bahasa Indonesia yang ditambahkan sedikit logat/bahasa Batak didalamnya agar orang non Batak tetap dapat mengerti. Dengan demikian, informasi akan lebih cepat diingat dan mudah dipahami oleh masyarakat khususnya generasi muda.

Berdasarkan pengalaman dan masukan dari Narasumber terpilih beberapa topik yang akan diangkat menjadi cerita animasi ini, yaitu panggilan dalam anggota keluarga Batak Toba, makanan khas Batak, hubungan yang dilarang dalam Batak Toba dan lagu daerah Batak. Sebelumnya penulis memilih adat pernikahan Batak Toba sebagai salah satu cerita, tetapi karena masukan dari narasumber yang mengatakan bahwa adat pernikahan Batak terlalu rumit untuk dijelaskan lewat kartun animasi, akhirnya tema tersebut digantikan dengan lagu daerah Batak berjudul Alusi Au. Dari wawancara diatas penulis juga mengetahui bahwa data panggilan dalam keluarga Batak yang diambil dari internet sebagai referensi adalah benar karena sudah dikonfirmasi kepada narasumber. Kemudian dari narasumber dapat juga diketahui beberapa contoh marga yang se-rumpun dan tidak boleh menikah karna masih satu keluarga yaitu a) Simanjuntak satu rumpun dengan Hutagaol, Siahaan, b) Sinambela bersaudara dengan Simanullang, Sihite, Sihotang, Naibaho, Bakkara, c) Silalahi satu rumpun dengan Tambunan, Siahaan, d) Situmorang bersaudara dengan Sinaga, Siringo-ringo, Siagian, Sitohang. Kemudian narasumber juga menyarankan untuk menggunakan media sosial Instagram, Youtube dan Facebook sebagai sarana publikasi animasi pengenalan budaya Batak Toba, tetapi penulis memilih untuk menggunakan media sosial Instagram dan Youtube saja untuk publikasi dan promosi animasi ini. Berikut adalah tabel yang menjabarkan hasil dari analisis data yang didapatkan

Tabel 1. Tabel Display Data
(Sumber: Data penulis)

Jenis animasi :	Animasi ber-seri (2D)
Genre :	Komedi
Bahasa :	Bahasa Indonesia, Bahasa Batak
Topik per episode:	a) Panggilan dalam Anggota Keluarga Batak Toba, b) Makanan Khas Batak, c) Hubungan yang Dilarang dalam Batak Toba d) Lagu daerah Batak
Durasi:	± 1- 2 menit
Media publikasi	<i>Youtube, Instagram</i>

2. Hasil Visualisasi

Untuk membuat visualisasi dari animasi ini terdiri dari tiga tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi membahas mengenai pembuatan ide cerita, sinopsis, *storyline*, skenario, *concept art*, *storyboard*, *animatic*, *dubbing*, dan

pengumpulan aset gambar ataupun audio. Animasi ini berjudul “Boru Hasian”, menceritakan kisah seorang anak keturunan Batak bernama Hasian yang kerap dipanggil Boru Hasian. Dia tinggal bersama keluarganya yaitu Keluarga Simanjuntak yang terdiri dari ayah, ibu, kakak perempuan, dan seorang adik laki-laki di perantauan. Boru Hasian adalah anak yang ceria dan lugu, dia sangat suka menanyakan berbagai hal kepada orang lain tentang apa yang tidak diketahuinya. Boru Hasian juga sangat tertarik tentang budaya keluarganya yaitu budaya Batak, sehingga dalam animasi ini akan menceritakan kisah Boru Hasian mempelajari budaya Batak dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat satu karakter utama dan enam karakter pelengkap dalam animasi “Boru Hasian”.



Gambar 3. *Rough Sketch* dan *Final Design* Boru Hasian (Karakter Utama)
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 4. Karakter Pelengkap Animasi “Boru Hasian”
(Sumber: Data Penulis)

Untuk desain pada *background* animasi “Boru hasian”, ilustrasi terdiri dari beberapa *setting* tempat dengan *style* gambar *vector*.



Gambar 5. *Background* Rumah Boru Hasian
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 6. *Background* Dapur Boru Hasian
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 7. *Background* Ruang Tamu Boru Hasian
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 8. *Background* Rumah Opung
(Sumber: Data Penulis)

Selanjutnya setelah proses pra produksi selesai, perancang masuk ke tahap produksi yang terdiri dari *modelling* desain, penganimasian, pengaturan komposisi dan *rendering*. aset-aset visual yang telah terkumpul kemudian digerakan mengikuti *audio* dan *storyboard*-nya. Pada tahap produksi ini perancang juga mulai membuat animasi per *scene* menggunakan *Adobe After Effect*. Untuk karakter Boru Hasian, perancang menggunakan bantuan *plug-in* untuk membuat efek 3D palsu pada animasi dua dimensi. Dengan *plug-in* ini animasi akan terlihat lebih hidup dan perancang lebih mudah dalam menggerakkan karakter animasi. Perancang juga memasukan 12 prinsip animasi dalam tiap proses animasinya. Animasi Boru Hasian terdiri dari empat episode yang berjudul:

- 1) Ke Rumah Opung Gaul (tentang panggilan dalam keluarga Batak Toba)
- 2) Ulang Tahun Among (tentang makanan khas Batak Toba)
- 3) Nasib jomblo (tentang hubungan yang dilarang dalam adat Batak Toba)
- 4) Alusi Au (tentang lagu daerah Batak Toba)

Yang terakhir setelah semua animasi per *scene* telah selesai, kemudian disatukan pada tahap pasca produksi yang terdiri dari editing, *rendering* dan *packaging*. Proses editing animasi Boru Hasian ini menggunakan *Adobe Premier Pro*. Dalam tahap editing, perancang menggabungkan hasil *render* tiap scene animasi. Perancang juga menambahkan audio yang terdiri dari *dubbing*, *background music*, *sound effect* dan *visual effect* tambahan untuk memberi *mood* tertentu pada video dan melengkapi animasi. Setelah animasi telah selesai melalui proses editing, Perancang kemudian melakukan rendering pada masing-masing video dengan format MP4. Kemudian video animasi siap di-*upload* ke media sosial seperti Instagram dan Youtube.

3. Media Pendukung

Animasi selanjutnya dipublikasikan melalui media sosial yaitu Instagram dengan nama akun @boruhasian_animation dan Youtube dengan nama akun Boru Hasian Animation. Sebagai media promosi berupa *merchandise* perancang membuat beberapa desain dalam bentuk stiker, poster, gantungan kunci, *artbook*, kaos, *tote bag*, juga media promosi pelengkap berupa *x-banner* dan *Standee*. Berikut adalah beberapa hasil dari perancangan media promosi dari Animasi Budaya Batak berjudul Boru Hasian:



Gambar 9. Poster A3 Boru Hasian
(Sumber: Data Penulis)



Gambar 10. Kaos Boru Hasian
Sumber: Data Penulis

D. KESIMPULAN

Berdasarkan identifikasi masalah tentang kurangnya pengetahuan generasi muda keturunan Batak maupun non Batak tentang adat istiadat dan budaya Batak, perancang berhasil membuat perancangan animasi pengenalan Budaya Batak Toba untuk generasi muda berjudul "Boru Hasian" sebagai solusi dari rumusan masalah yaitu merancang animasi pengenalan budaya Batak Toba yang mampu menarik dan sesuai untuk generasi muda Indonesia. Animasi ini terdiri dari empat seri, berdurasi masing-masing video ± 2 menit, dengan judul-judulnya yaitu "Ke Rumah Opung Gaul" pada seri ini mengangkat topik tentang panggilan-panggilan dalam keluarga Batak. Seri kedua berjudul "Ulang Tahun Among" pada seri ini mengangkat topik makanan khas Batak. Ketiga berjudul "Nasib Jomblo" pada seri ini topik yang diangkat yaitu tentang hubungan yang dilarang dalam budaya Batak Toba dan seri keempat berjudul "Alusi Au" yang memperkenalkan nyanyian daerah Batak Toba yaitu lagu Alusi Au.

Perancangan animasi ini memiliki sasaran kepada generasi muda usia 16-30 tahun, baik itu keturunan asli Batak maupun non Batak. Karena itu animasi ini dipublikasikan melalui media sosial seperti Instagram dan Youtube yang sering digunakan oleh anak-anak muda dan animasi tentang budaya Batak ini memiliki cerita yang relevan dengan kehidupan anak muda saat ini sehingga dalam belajar budaya, penonton tidak akan merasa bosan. Selain itu terdapat *merchandise* dan media promosi pelengkap berupa berupa stiker, poster, gantungan kunci, *artbook*, kaos, *tote bag*, *x-banner*, *standee*. Dengan adanya animasi ini, perancang ingin agar budaya Batak yang semakin dilupakan oleh anak-anak muda Indonesia, khususnya suku Batak bisa lebih diingat kembali dan dilestarikan. Diharapkan animasi ini dapat memperkaya wawasan tentang budaya batak Toba dan dunia animasi, juga menjadi hiburan yang menarik bagi penontonnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sofyan. 2016. Tiga Warna Ulos dan Maknanya. Tribun Medan.com.
<https://medan.tribunnews.com/2016/10/19/tiga-warna-ulos-dan-maknanya>
(Juni 27, 2019).
- Arifin, Imron. 2006. Penelitian Kualitatif dalam Ilmu-Ilmu Sosial dan Keagamaan. Malang: Kalimasahada
- Becak Siantar. 2013. Mengenal Bahasa Batak Lebih Dekat.
<http://www.becaksiantar.com/2013/07/mengenal-bahasa-batak-lebih-dekat.html>
(Juni 27, 2019).

- Denura, Farida. 2017. Di Indonesia Ada 1.340 Suku Bangsa dan 300 Kelompok Etnik. *netralnews.com*.
<http://www.netralnews.com/news/rsn/read/71459/di.indonesia.ada.1340.suku.bangsa.dan.300.kelompok.etnik> (Maret 22, 2019).
- Djalle, Z. G. 2007. *The Making of 3D Animation Movie Using 3D Studio Max Edisi Revisi*. Bandung: Informatika.
- KEMDIKBUD. 2018. Badan Bahasa Petakan 652 Bahasa Daerah di Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Tersedia pada:
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2018/07/badan-bahasa-petakan-652-bahasa-daerah-di-indonesia> (Diakses: 22 Maret 2019).
- Manik, Helga Septiani. 2011. Makna dan Fungsi Tradisi Sinamot dalam Adat Perkawinan Sukubangsa Batak Toba di Perantauan Surabaya. *Universitas Airlangga* 1(1): 19–32.
- Sajadah. 2018. Kain Ulos : Fisolofi, Makna, dan Jenisnya. *Sajadah.co*.
<http://www.sajadah.co/kain-ulos-filosofi-makna-dan-jenisnya/> (Juni 27, 2019).
- Samhis, Setiawan. 2019. Suku Batak' Sejarah & (Bahasa – Kesenian – Kepercayaan – Mata Pencaharian). *Gurupendidikan.com*. <https://www.gurupendidikan.co.id/suku-batak-sejarah-bahasa-kesenian-kepercayaan-mata-pencaharian/> (Juni 27, 2019).
- Tinambunan, D. (2010) *Orang Batak Kasar - Membangun Citra dan Karakter*. Jakarta: Elex Media Komputindo.