



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Animasi

Laybourne (1998) mengatakan bahwa animasi merupakan seni yang bergerak, dimana gambar yang ada tidak statis. Gerakan dalam animasi ini mampu menceritakan suatu cerita, karakter, ataupun tensi bagi penonton. Secara singkat, animasi merupakan seni yang membuat suatu obyek terlihat bergerak (Kehr, 2016).

Menurut Lasseter (1987), terdapat 12 prinsip animasi yang penting bagi *animator* untuk menghidupkan karakter yaitu *timing, ease in and out, arcs, anticipation, exaggeration, squash and stretch, secondary action, follow through and overlapping action, straight ahead action and pose-to-pose action, staging, appeal*, dan *personality*. Dalam perancangan karakter, prinsip yang mendukung ialah *appeal*. Berkaitan dengan namanya, *appeal* merupakan gaya visual atau keseluruhan *look* dalam animasi. Dalam kata lain, *appeal* dapat dikatakan sebagai *charisma* atau keunikan dari visualisasi suatu karakter.

Terdapat berbagai teknik animasi, salah satunya ialah 2D animasi. Menurut Davis (2006), secara umum animasi terbagi menjadi dua, yaitu:

1. *Traditional Animation*

Animasi kategori ini masih menggunakan cara tradisional, dimana semua 'bahan' untuk animasi dikerjakan secara manual. Setiap pergerakan karakter digambarkan entah diatas kertas, *cel*, ataupun lukisan akrilik yang kemudian difoto dengan menggunakan kamera.

Hasil akhir yang berupa rangkaian foto tersebut kemudian digabung dan di-*render* menjadi sebuah video.

## 2. *Digital Animation*

Kategori ini merupakan animasi yang dikerjakan dengan menggunakan komputer. Gambar maupun pergerakan animasi dikerjakan dengan menggunakan program dalam komputer hingga akhirnya di-*render* menjadi file digital ataupun video. Produksi digital seringkali disebut sebagai CGI (*Computer Generated Images*).

### 2.2. Karakter

Karakter memegang peranan penting dalam sebuah cerita. Sebagai titik fokus utama, seringkali karakter menjadi elemen yang paling “kuat” tertancap dalam ingatan *audience*.

#### 2.2.1. Desain Karakter

Desain dapat dikatakan sebagai pola perancangan yang menjadi dasar pembuatan sebuah benda. Perumusan dari berbagai unsur meliputi pertimbangan, perhitungan, cita rasa, dan lain-lain menghasilkan sebuah kerangka desain. Lebih spesifik, desain karakter secara umum merupakan perancangan karakter baik berupa manusia ataupun seperti manusia dengan beragam keunikan dan *personality*. Menurut Bancroft (2006), *goal* dari seorang perancang karakter ialah menciptakan karakter yang memenuhi kebutuhan dari sebuah naskah, *scene*, *game*, ataupun cerita yang sesuai dengan jalan cerita.

Desain karakter hadir dalam bentuk ilustrasi yang mampu menjelaskan segala atributnya (sifat, fisik, kostum, profesi, tempat tinggal, dan lain sebagainya). Seorang perancang karakter professional umumnya diminta menggambarkan sebuah karakter dari berbagai sudut pandang; depan, belakang, dan sisi samping karakter; depan, samping, dan  $\frac{3}{4}$  samping kepala karakter; serta bermacam-macam pergerakan seperti jalan, lari, dan lompat (Su & Zhao, 2011, hlm. 12). Bancroft membagi perancang karakter menjadi dua kategori (Bancroft, 2006, hlm. 14-15) :

1. *Blue Sky Designer*

*Blue sky designer* memulai segalanya dari selembar kertas kosong. Umumnya, belum ada brief yang khusus atau detail mengenai karakter yang dikerjakan. Pekerjaan ini memerlukan riset yang mendalam untuk membuat sketsa. Biasanya orang-orang ini memiliki kreativitas yang sangat tinggi dan menjadi yang pertama dipanggil dalam sebuah proyek. Mereka menghasilkan banyak desain untuk satu karakter, dimana seringkali sebagian besar tidak dipakai.

2. *Character Polisher*

Sesuai namanya, desainer dalam kategori ini bertugas untuk menyempurnakan desain karakter yang dihasilkan oleh *blue sky* desainer. *Artist* disini memiliki keahlian dalam menguatkan sebuah desain yang sudah ada, menciptakan desain ortografik karakter yang konsisten, dan meng”hidup”kan karakter melalui pose dan ekspresi. Tidak hanya itu, mereka juga bertugas dalam membuat tambahan berupa lembar ekspresi dan

pose, atau biasa disebut *model sheet*, yang berisi beraneka ragam ekspresi, pose, serta tampilan karakter dalam berbagai *angle*. Hal ini nantinya membantu *follow-up artist* untuk mengetahui bagaimana tampak karakter dalam berbagai perspektif serta mood yang berbeda.

### A. Bentuk

Terdapat beberapa *basic* yang membantu dalam menggambarkan personaliti karakter, salah satunya melalui bentuk atau *basic shape*. Menurut Bancroft (2006), keseluruhan *basic shape* dari kepala suatu karakter dapat menggambarkan personality karakter tersebut tanpa perlu ada penjelasan apapun. Suatu karakter yang unik dan memiliki personality kuat dapat tercipta dari hasil penggabungan beberapa *basic shape*.

Dalam bukunya, Bancroft (2006) membagi bentuk tersebut menjadi tiga, yaitu ;

#### 1. Lingkaran

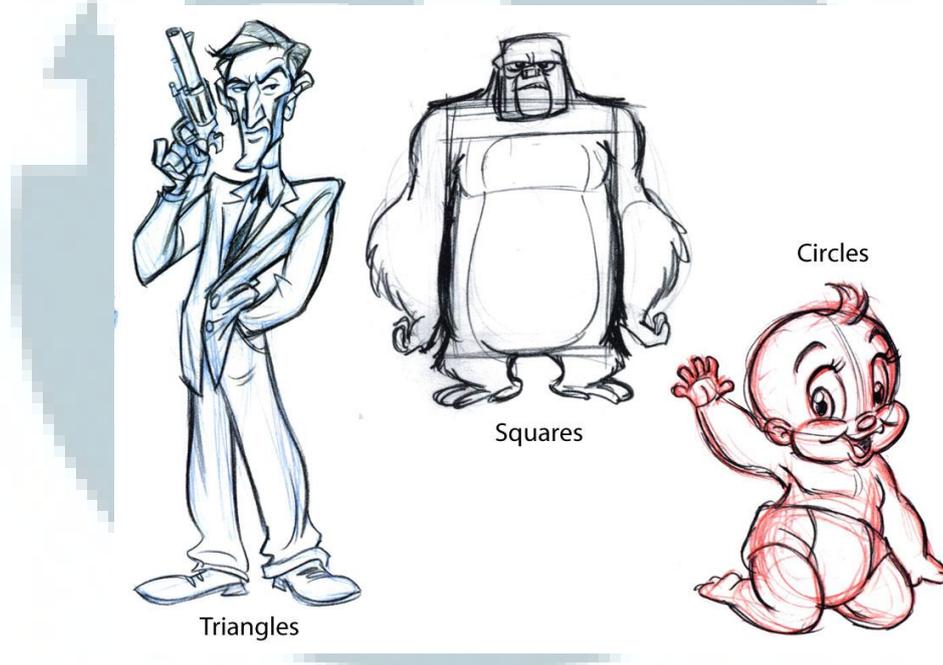
Bentuk lingkaran digunakan untuk menciptakan karakter yang baik (protagonist), menggemaskan, dan mudah berteman. Contoh karakter yang banyak mengandung unsur lingkaran ialah bayi, wanita yang menarik, dan Santa Claus.

#### 2. Persegi

Tipe karakter yang mengandung unsur kotak atau persegi biasanya merupakan karakter keras dan *dependable*. Biasanya, tokoh *superhero* banyak mengandung unsur kotak.

#### 3. Segitiga

Untuk membuat karakter yang jahat (antagonist), bentuk segitiga paling sering digunakan. Bentuk ini menggambarkan karakter yang mencurigakan, kejam, angkuh, dan lain sebagainya. Contohnya seperti karakter Darth Vader dalam serial Star Wars yang kepalanya berbentuk segitiga.



Gambar 2.1. *Basic Shape*  
(*Creating Character with Personality*, 2006)

## B. Warna

Penggunaan warna turut berperan serta dalam pembentukan personaliti karakter. Pada pertengahan abad 19, Johann Wolfgang von Goethe menulis buku yang berjudul *Zur Farbenlehre* (Teori Warna) dimana didalamnya dijabarkan mengenai psikologi warna, yaitu:

1. Kuning

Sebagai warna yang paling mendekati terang, kuning menggambarkan kemurnian, ketenangan, dan kelembutan.

## 2. Merah-kuning

Merah memiliki energy yang *powerful*, dengan adanya penambahan warna kuning, segala sifat yang dimiliki oleh warna kuning berlaku dalam kombinasi ini dengan level yang lebih tinggi. Seperti warna matahari senja, kombinasi kedua warna ini menciptakan warna yang hangat dan riang.

## 3. Biru

Bertolak belakang dengan kuning yang selalu dikaitkan dengan cahaya, biru membawa kegelapan. Warna biru memberi kesan dingin, dimana mengingatkan akan bayangan. Sebuah ruangan yang berwarna biru akan memberi kesan luas sekaligus terasa hampa dan dingin.

## 4. Merah – biru

Dipengaruhi oleh warna merah, kombinasi ini menciptakan sedikit kesan aktif. Namun, berbeda dengan kombinasi merah-kuning, kombinasi ini lebih mengacu pada kesan yang mengganggu dibanding menggembirakan.

## 5. Biru-Merah

Kesan yang terasa mengganjal membuat kombinasi ini menciptakan perasaan yang unik. Apabila digunakan pada gaun, pita, ataupun

ornament lainnya, kombinasi kedua warna terasa lembut dan ringan sehingga menciptakan karakter yang mampu menarik perhatian.

#### 6. Merah

Sebagai warna terkuat, merah membawa impresi kegawatan dan kehormatan, namun di saat yang sama juga memberi kesan kecantikan dan keanggunan. Selain itu, sejarah seringkali mengaitkan iri hati dari seorang penguasa melalui warna merah.

#### 7. Hijau

Apabila warna biru dan kuning dicampur dengan takaran yang sama tanpa adanya warna yang mendominasi, maka warna yang dihasilkan akan membuat mata dan pikiran yang melihatnya beristirahat. Warna ini membawa ketenangan, relaksasi, sejuk, dan kesegaran.

### 2.2.2. Hirarki Karakter

Dalam dunia karakter desain, terdapat sebuah hirarki yang merujuk pada tingkat realistis karakter, kesulitan, serta peran dalam cerita. Hirarki tersebut membagi menjadi enam kategori, yaitu (Bancroft, 2006, hlm. 18) :

#### 1. *Iconic*

Tipe karakter ini sangat simpel dan tidak terlalu ekspresif. Umumnya matanya hanya berupa bulatan hitam tanpa ada detail apapun.

Contoh : Hello Kitty, Mickey Mouse.

#### 2. *Simple*

Walaupun masih sederhana, tipe ini lebih ekspresif dibanding karakter *iconic*. Tipe gambar ini biasanya dipakai dalam acara TV.

Contoh : Fred Flintstone, Sonic the Hedgehog, Dexter's Lab.

3. *Broad*

Lebih ekspresif dibanding dua tipe sebelumnya, karakter dalam kategori ini tidak didesain untuk acting, tapi untuk humor. Karakter tipe ini biasanya memiliki mata dan mulut yang besar untuk menciptakan ekspresi ekstrim.

Contoh : Roger Rabbit.

4. *Comedy relief*

Tipe ini tidak menghadirkan humor visual seperti *broad*, namun humor ditampilkan melalui acting dan dialog. Dari segi anatomy, tipe ini lebih realistis. Kebanyakan karakter Disney masuk ke dalam kategori ini.

Contoh : Nemo, Mushu, Kronk.

5. *Lead character*

*Audiences* diharapkan dapat berkoneksi dengan karakter dalam kategori ini, sehingga mereka diharuskan dapat berekspresi serta bertingkah laku seperti manusia sewajarnya. Hal ini menyebabkan karakter memiliki ekspresi, akting, dan anatomi yang realistis.

Contoh : Sleeping Beauty, Cinderella.

## 6. *Realistic*

Kategori ini berada dalam level tertinggi dalam skala realistis gambar. Gambar karakter hampir menyerupai dengan manusia aslinya. Desain karakter seperti ini biasanya terdapat dalam buku komik, film animasi CG, dan lain sebagainya.

Contoh : Shrek, karakter dalam komik Marvel.

### 2.2.3. Character Development

Tidak hanya jalan cerita utama, setiap karakter sebaiknya dilengkapi dengan *backstory* agar keberadaan karakter tersebut semakin “kuat” (Krawczyk & Novak, 2006). *Backstory* tidak hanya berperan sebagai pemberi informasi tentang sejarah atau masa lalu karakter, namun juga penghubung emosional antara karakter dengan *audience*. Dengan adanya *backstory* pada masing-masing karakter, *audience* dapat memahami tindakan dan sifat dari karakter tersebut, misalnya, karakter seorang kaisar yang ambisius. Sebagai kaisar, tentu wajar apabila ia berambisi untuk menjalankan kerajaannya. Namun dengan adanya *backstory*, terdapat tambahan informasi mengenai kenapa kaisar tersebut sangat berambisi. Informasi tersebut akan membuat *audience* lebih memperhatikan atau bahkan memunculkan perasaan simpati pada karakter.

#### A. Fisiologi Karakter

Bentuk fisik sangat berpengaruh terhadap sikap ataupun psikologi karakter (Krawczyk & Novak, 2006). Seperti contoh, karakter yang bertubuh pendek

dan buruk rupa, karena kondisi fisiknya tersebut ia sering dihina oleh orang sekitarnya sehingga ia berambisi untuk mengalahkan orang-orang yang menghina. Hal tersebut disebut biasa dikenal dengan *small man syndrome* atau *Napoleon Complex*. *Small man syndrome* merupakan kondisi dimana pria bertubuh kecil merasa “kalah” dibanding pria normal, sehingga mereka berusaha untuk “menang” dengan berbagai cara seperti sukses dalam segi finansial, mendapatkan istri cantik, atau bahkan melalui kekerasan. Kondisi ini mengangkat dari kisah Napoleon Bonaparte, dimana merupakan pria bertubuh sangat pendek yang kemudian berambisi menguasai Eropa untuk merasa “superior”.

Menurut Krawczyk dan Novak (2006), terdapat beberapa faktor yang harus dipikirkan dalam menentukan kondisi fisik karakter, yaitu jenis kelamin, umur, warna mata dan rambut, ukuran tinggi dan berat badan, tipe tubuh (atletis, kurus, gemuk, dan lain sebagainya), tampilan fisik (cantik, buruk rupa, dan lain sebagainya), adanya ciri khusus, ekspresi muka, *nervous ticks*, *gesture*, kesehatan, dan genetik. Apabila ada penambahan atribut, perlu diingat bahwa hal tersebut tidak hanya sekedar mempengaruhi kesan visual, namun juga kondisi psikologi dan kepribadian karakter tersebut.

## **B. Sosiologi Karakter**

Selain kondisi fisik, kondisi sosial karakter turut berpengaruh, seperti dari mana asal karakter, siapa orang tuanya, bagaimana kondisi keluarganya, dan lain sebagainya. Seperti contoh, sikap seorang anak yang terlahir dalam

keluarga kaya raya namun tidak memperoleh perhatian yang cukup dari kedua orangtuanya tentu akan berbeda dengan anak yang terlahir dalam kemiskinan namun dibesarkan dengan penuh kasih sayang. Ambisi yang dimiliki pun akan berbeda.

Krawczyk dan Novak (2006) melansir beberapa pertanyaan yang membantu dalam menentukan kondisi sosiologi karakter, yaitu:

1. Kondisi ekonomi

Apakah karakter tersebut kaya raya, miskin, dan bagaimana kondisi tersebut mempengaruhi status sosial dari karakter yang bersangkutan.

2. Kondisi keluarga

Tak dapat dipungkiri, keluarga sebagai lingkungan sosial maupun pendidikan pertama dan utama memiliki peran yang sangat besar terhadap perkembangan karakter. Kondisi keluarga seperti keharmonisan ataupun pekerjaan orang tua karakter akan mempengaruhi tingkah laku karakter.

3. Kondisi pernikahan

Tidak hanya sekedar mengetahui apakah karakter sudah menikah atau belum, hal ini juga turut menjelaskan bagaimana pandangan karakter terhadap masalah pernikahan.

4. Kondisi pekerjaan

Apabila karakter mencintai pekerjaannya, tentu hal tersebut akan berdampak positif terhadap tingkah lakunya. Begitu pula dengan jenis pekerjaan karakter.

#### 5. Pendidikan

Tingkat pendidikan karakter akan berpengaruh terhadap pola pikir yang dimiliki karakter. Orang yang menempuh jenjang pendidikan yang panjang memiliki cara berpikir yang berbeda dengan orang yang menempuh jenjang pendidikan pendek atau bahkan tidak sama sekali.

#### 6. Agama atau kepercayaan

Sedikit banyak tentu religi mempengaruhi tindakan karakter. Bagaimana kepercayaan karakter membatasi tindakannya dan lain sebagainya.

#### 7. Ras

Ras dari karakter akan turut mempengaruhi lingkungan tempat tinggal maupun sosial sekitar karakter.

### **C. Psikologi Karakter**

Secara garis besar, psikologi merupakan ilmu mengenai tingkah laku manusia. Melalui kondisi fisik dan sosial, tingkah laku karakter dapat dijelaskan. Contohnya seperti cerita klasik mengenai seorang pria, Cyrano de Bergerac, yang jatuh cinta pada seorang putri cantik, Roxanne. Namun sayangnya Cyrano tidak percaya diri dengan kondisi fisiknya sehingga ia tidak pernah berani

menyatakan perasaannya terhadap Roxanne. Apabila kondisi fisiknya sempurna, tentu ia akan percaya diri untuk menyatakan perasaannya, hal ini menjelaskan bagaimana kondisi fisik mempengaruhi tingkah laku karakter.

Untuk membantu menentukan kondisi psikis karakter, Krawczyk dan Novak (2006) merangkum menjadi beberapa faktor, yaitu :

1. Kepercayaan

Hal yang dimaksud dalam kepercayaan ialah apa yang dipercaya oleh karakter. Seperti bagaimana karakter tersebut menentukan benar dan salah suatu masalah.

2. Kehidupan seksual

Aspek ini menjelaskan bagaimana kondisi orientasi seksual karakter, serta apa pandangannya terhadap masalah tersebut. Apabila karakter melakukan tindakan seksual, apakah ada perasaan bersalah dalam dirinya atau tidak.

3. Temperament

Hal ini mempengaruhi bagaimana karakter berkomunikasi dengan orang lain, seperti apakah karakter tersebut temperamental atau mudah bergaul.

4. Sikap

Menjelaskan bagaimana karakter memandang hidupnya, apakah ia seorang yang optimis atau pesimis.

5. *Extrovert* atau *introvert*

Faktor ini untuk menentukan apakah karakter tersebut tipe yang senang bergaul dengan orang banyak atau cenderung tertutup.

6. *Complexes*

Is your character superstitious, compulsive, or neurotic?

7. Kecerdasan

Terlepas dari pendidikan, manusia memiliki kecerdasan. Hal ini menentukan seberapa cerdas karakter tersebut dan jenis kecerdasan apa yang dimiliki.

8. Kecerdasan emosi

Kecerdasan yang dimaksud ialah bagaimana seorang karakter mampu menjaga emosinya. Seperti contoh, apakah ia mudah tersinggung, atau mudah cemburu terhadap orang lain, dan lain sebagainya.

### 2.3. Pengantar Semiotika

Dalam Bahasa Yunani, semiotika berasal dari kata *simeon* yang berarti tanda. Teori yang dipakai dalam desain grafis ataupun komunikasi visual ini diambil dari ilmu mengenai tanda yang dikenal sebagai *semiology* di Eropa dan *semiotics* di US. Menurut Saussure dan Peirce dikutip oleh Crow (2003), semiotik merupakan ilmu yang mempelajari mengenai hubungan antara komponen dari suatu tanda yang mampu menyampaikan pesan pada *audience*. Untuk mendukung perancangan karakter, hanya beberapa ilmu semiotik yang digunakan, yaitu klasifikasi tanda, Bahasa visual, metafora, dan metonimi.

### 2.3.1. Klasifikasi Tanda

Untuk memahami bagaimana menerjemahkan suatu tanda, diperlukan pengetahuan mengenai tiga klasifikasi tanda menurut Pierce yang dikutip oleh Crow (2013), yaitu:

#### A. *Icon*

Ikon merupakan tanda yang memiliki persamaan bentuk alamiah antara penanda dan petandanya. Seperti contoh, gambar siluet orang sedang berjalan pada rambu lalu lintas yang menandakan sebagai pejalan kaki. Kemiripan antar gambar tanda dengan objek yang sebenarnya membuat gambar tersebut tergolong sebagai ikon.

#### B. *Index*

Indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat klausul atau hubungan sebab-akibat. Seperti contoh, asap adalah indeks dari api, sedangkan ekor adalah indeks dari seekor anjing.

#### C. *Symbol*

Berbeda dengan indeks dan ikon, simbol hampir tidak memiliki hubungan antara penanda dengan petandanya. Simbol mengacu pada konvensi atau persetujuan masyarakat. Contohnya seperti alfabet P dalam rambu lalu lintas yang merupakan tanda parkir.

### **2.3.2. Bahasa Visual**

Menurut Saussure (1974), *value* atau nilai adalah hal yang menentukan arti dari suatu tanda. Arti suatu tanda tidak hanya datang dari hubungan antar penanda dengan petandanya saja, namun juga dari hubungan antar tanda tersebut dengan tanda-tanda lain di sekitarnya. Sebagai contoh, Saussure mendeskripsikan Bahasa sebagai selembar kertas dengan pemikiran pada salah satu sisi halaman dan suara pada sisi halaman sebaliknya. Kedua halaman tersebut tidak dapat dipisahkan walau dipotong dengan cara apapun. Begitupula halnya antar suara dan pikiran yang membentuk Bahasa.

### **2.3.3. Metafora**

Metafora seringkali digunakan untuk mempermudah dalam memahami suatu tanda, dimana suatu kata atau gambar dapat diganti dengan obyek lain yang berbeda. Crow (2003) memberi contoh, apabila kancing dari sebuah setelan jas formal dilepas kemudian dipasang peniti sebagai gantinya, setelan tersebut akan membawa pesan yang berbeda. Walau peniti memiliki fungsi yang sama dengan kancing, namun penukaran tersebut membawa dampak yang tidak biasa.

### **2.3.4. Metonimi**

Dalam bukunya, Crow (2003) mengatakan bahwa metonimi merupakan simbol yang mempresentasikan keseluruhan obyek. Sebagai contoh, gambar seorang anak dipakai sebagai simbol yang mempresentasikan seluruh anak-anak di dunia.

## **2.4. Suku Togutil**

Togutil merupakan suku yang hidup di pedalaman hutan Kabupaten Halmahera Timur, Maluku Utara. Bagi orang Ternate, “Togutil” memiliki makna “primitif”,

“keterbelakangan”, “kebodohan”, dan lain sebagainya. Hal ini menyebabkan orang Togutil sendiri menolak disebut Togutil. Warga Togutil memang masih hidup primitif, mereka tidak mengenal huruf dan bertelanjang dada. Kehidupannya sangat tergantung dengan keberadaan hutan dan hidup secara nomaden.

#### **2.4.1. Asal Muasal Suku Togutil**

Asal usul Suku Togutil tidak terlalu jelas. Banyak keterangan dari berbagai pihak dan masyarakat yang simpang siur dan berbeda antara satu dengan yang lainnya. Dilansir dari Ensiklopedi Suku Bangsa di Indonesia, Melalatoa (1995), masyarakat Togutil dikatakan sebagai masyarakat pelarian akibat penolakan pembayaran pajak (*belasting*) yang dipungut oleh Belanda sebelum tahun 1927.

#### **2.4.2. Letak Geografis Suku Togutil**

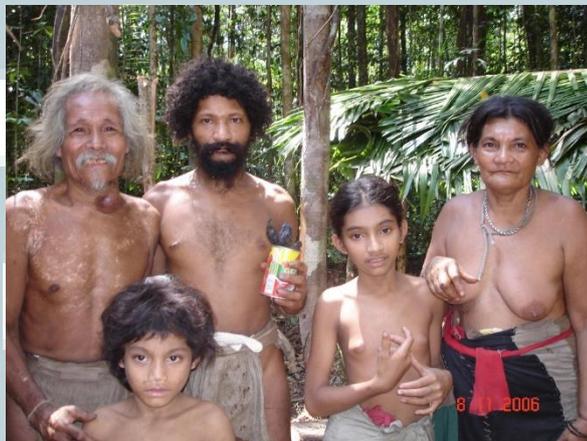
Secara umum, Togutil hidup di pedalaman hutan Kabupaten Halmahera Timur, Maluku Utara. Mereka hidup berpindah-pindah di dalam Hutan Wasilei, Ternate Timur. Untuk mencapai wilayah tersebut, jarak terdekat dapat ditempuh melalui Buli, sebuah kota kecamatan di Halmahera Timur, yang kemudian dilanjutkan dengan perjalanan sejauh kurang lebih 40 kilometer menuju Hutan Wasilei.

Orang Togutil yang berdiam di Kecamatan Wasilei dapat dibagi menjadi tiga kelompok berdasarkan pola menetapnya, yaitu mereka yang mengembara di hutan dengan gua atau rumah darurat sebagai tempat berlindung, mereka yang berpindah-pindah dalam lokasi tertentu dengan perumahan yang sudah lebih baik, dan mereka yang menetap pada satu lokasi dengan pola pemukiman yang telah teratur. Kelompok pertama, mereka yang mengembara di hutan dengan gua atau

rumah darurat sebagai tempat berlindung, disebut sebagai Togutil Biri-Biri atau Togutil asli yang masih sangat primitif dan terisolasi (Melalatoa, 1995).

### 2.4.3. Orang Togutil

Perawakan Suku Togutil asli seperti orang Portugis atau bangsa *Caucasian* pada umumnya. Tubuhnya tinggi besar, berkulit putih, berhidung mancung, dan memiliki bola mata berwarna bening-keabuan.



Gambar 2.2. Suku Togutil

(<http://www.suarawajarfm.com/wp-content/uploads/2015/10/A-eMVf5CEAEXYBA.jpg-large.jpg>)

Orang Togutil dalam belum memakai pakaian, berbeda dengan orang Togutil luar yang telah menetap dan memakai pakaian. Kebanyakan mereka masih bertelanjang dada dan hanya mengenakan celana tradisional untuk menutupi organ vital. Celana atau pakaian tersebut terbuat dari kulit pohon *Torkowe* yang sudah tua dan berwarna kekuningan. Pembuatan pakaian itu sendiri memakan waktu kurang lebih satu hari, dimana kulit pohon yang telah dikupas kemudian dihaluskan dan dijemur selama satu hari. Bagi orang Togutil, pakaian merupakan milik pribadi, dimana tidak diperbolehkan untuk dipinjam atau dipakai orang lain. Pakaian yang

terbuat dari kulit pohon tersebut dapat bertahan kurang lebih satu tahun (“Si Bolang: Kehidupan Anak Suku Tobelo Dalam”, 2015).

#### **2.4.5. Mata Pencaharian**

Hutan bagi masyarakat Togutil merupakan rumah mereka. Ketergantungan terhadap alam menjadi salah satu alasan hidup nomaden. Apabila persediaan umbi-umbiaan, buah-buahan, atau hewan buruan telah berkurang, mereka akan berpindah ke daerah baru. Masyarakat Togutil yang telah menetap maupun menetap sementara telah mengenal sistem bercocok tanam, namun Togutil primitif belum mengenal sistem tersebut dan masih mengandalkan berburu, menangkap ikan, dan mengumpulkan hasil hutan dengan menggunakan sagu sebagai sumber karbohidratnya.

Suku Togutil biasanya hanya mengumpulkan hasil hutan atau berburu ketika bahan makanan sudah hampir habis dan dalam jangka waktu tertentu. Cara berburu orang Togutil ialah dengan berkelompok dan membawa serta seluruh anggota keluarga. Menurut Melalatoa (1995), sebagian orang Togutil pada masa terakhir tidak dapat melepaskan diri dari kebutuhan beras, gula, kopi, pakaian, dan rokok. Hal ini mendorong mereka untuk tinggal menetap karena timbulnya gejala ketergantungan dengan masyarakat sekitar.

#### **2.4.6. Karakteristik Sosial dan Budaya Suku Togutil**

##### **A. Pola Pemukiman**

Sebagai suku nomaden, rumah yang dibangun suku togutil umumnya bersifat semi permanent dimana satu rumah dihuni minimal dua KK. Secara umum, bangunan rumah mereka berupa rumah panggung tanpa sekat ataupun dinding

setinggi satu meter dari tanah dan berukuran kurang lebih 3 x 4 meter. Rumah tersebut berbahan dasar kayu dengan atap berupa daun woka. Biasanya terdapat perapian di bawah rumah yang berfungsi sebagai penghangat.

Di kalangan orang Togutil Dodaga, satu rumah dapat dihuni oleh 8 – 10 orang atau 3-4 kepala keluarga. Sebagian besar bangunan terbuka yang merupakan serambi (*tauma himangoka*) dimana terdapat *dego-dego* yang berfungsi sebagai tempat duduk, menerima tamu, makan, dan tidur. Selain itu, dalam rumah ada kamar (*taumagorona*) berukuran 2x2 meter yang merupakan tempat keluarga laki-laki tertua. Dapur (*hohakai*) merupakan bagian yang terlepas dari bangunan induk (Melalatoa, 1995).

Martodirjo (1991) mengatakan bahwa masyarakat Togutil mengenal tiga tingkatan konsep pemukiman, yaitu kesatuan rumah (*o tau*), kesatuan pemukiman (*o gorere*), dan kesatuan hutan (*o hogana*). Dalam hal ini, kesatuan rumaah (*o tau moi*) merupakan bentuk pemukiman terkecil dimana hanya terdiri dari satu keluarga inti dengan beberapa bangunan gubuk milik keluarga tersebut. Beberapa kesatuan rumah ini kemudian membentuk kesatuan pemukiman (*o gorere moi*) dan secara keseluruhan disebut kesatuan hutan (*o hogana*).

Biasanya, mereka berpindah apabila di tempat hunian tersebut sudah tidak ada hewan buruan atau kurangnya sumber daya makanan lainnya. Apabila pergi berburu, mereka membawa serta seluruh anggota keluarga sehingga sering kali rumah dalam keadaan kosong. Uniknya, apabila ada

anggota keluarga yang meninggal, maka tempat yang mereka huni harus ditinggalkan karena dianggap sudah tidak baik untuk dijadikan tempat bermukin. Sebelum beranjak, bangunan rumah tersebut sengaja dirobohkan guna memberitahu kelompok lain bahwa di lokasi tersebut ada anggota kelompok yang meninggal (Melalatoa, 1995, hlm. 866).

## **B. Kepercayaan**

Menurut Melalatoa (1995), sistem kepercayaan masyarakat Togutil dipengaruhi oleh kepercayaan kepada makhluk halus (*miki*) dan roh nenek moyang (*gomanga*). Mereka percaya akan adanya kekuatan dan kekuasaan terbesar yaitu *Jou Ma Dutu*, pemilik alam semesta atau biasa disebut juga *o gikiri-moi* (nyawa/jiwa). Masyarakat Togutil sendiri jarang melakukan ritual atau penamaan istilah khusus terhadap sistem religi mereka. Namun, mereka percaya bahwa makhluk halus menempati seluruh lingkungan hidup, baik dalam benda yang alami maupun ciptaan manusia. Untuk menghadapi makhluk halus ini diperlukan peran seorang dukun (*gomatere*).

Masyarakat Togutil mengenal ritual *maidu-idu*, yaitu ritual pengobatan yang berarti tidur. Ritual ini dilakukan oleh seorang *gomatere*, dimana seorang perempuan berbaring di atas tempat tidur dan ditutupi kain mulai dari ujung rambut hingga ujung kaki. Perempuan ini dijadikan sebagai medium untuk mengetahui penyakit dan obat untuk orang yang sakit. Dalam posisi berbaring dan tertutup, perempuan tersebut akan mengetuk tempat tidur dengan irama

tertentu hingga kerasukan roh halus. Setelahnya ia akan mampu menyebutkan penyebab maupun obat untuk orang yang sakit.

### C. Daur Hidup

Sebagai bagian utama dari hutan, pohon menjadi elemen yang sangat penting bagi masyarakat Togutil. Selain itu, pohon juga menjadi simbol kelahiran. Ngarbingan (2008) menuliskan bahwa masyarakat Togutil melambangkan pohon sebagai kelahiran seorang bayi ditengah-tengah keluarga., dimana ketika seorang bayi lahir, maka anggota keluarga harus menanam pohon sebagai simbol kehadiran bayi tersebut. Mereka percaya bahwa bayi yang dilahirkan berkaitan dengan pohon, dimana kehidupan bayi tersebut sama seperti pohon yang ditanam, yang mana akan tumbuh besar dan menghasilkan sesuatu yang berguna bagi semua orang.

Masyarakat Togutil sendiri tidak mengadakan ritual khusus dalam rangka kelahiran seorang bayi. Biasanya, kelahiran hanya dihadapi oleh sang suami dan jarang ada peranan dukun bayi. Sang ibu menjaga kesehatannya melalui ramuan daun dan akar-akaran, salah satunya seperti ramuan *ubo-ubo*, yaitu ramuan dari daun *hibiscus rosa sinensis* yang diremas dan diminum menjelang kelahiran. Ramuan tersebut dipercaya mempermudah kelahiran (Karim *et al*, 2006, hlm. 6).

Setelah melahirkan, pusar bayi dipotong dengan sembilu (*memele*) dan ari-arinya ditanam di samping rumah. Bayi tersebut diberi nama setelah berumur lima hari dimana biasanya nama tersebut berasal dari kondisi tempat si anak yang dilahirkan. Seperti contoh, nama Bokum yang berarti tanaman

pandan hutan, yaitu tanaman yang berada tepat di samping Bokum ketika dilahirkan. Untuk warga Togutil yang telah menetap, terkadang ada yang mendapatkan nama merk produk tertentu, seperti Honda atau Ajinomoto.

Melalatoa (1995) menyebutkan bahwa pada tahun 1977, 10 orang meninggal sedangkan yang lahir hanya 5 orang. Hal tersebut belum termasuk kelahiran ataupun kematian yang tidak diketahui karena sifat mereka yang tertutup. Para wanita dikatakan banyak yang mencegah kehamilan dengan ramuan tradisional karena dianggap menghambat sebab harus mengikuti suami berburu di hutan.

Ketika ada peristiwa kematian, maka seluruh keluarga harus menghadapinya. Semua anggota keluarga diharuskan untuk menangis kecuali suami apabila istrinya yang meninggal, sebaliknya istri boleh menangis kalau suaminya meninggal. Mayat dimasukkan dalam peti bambu atau pohon sagu dan dibaringkan di atas tikar. Mayat tersebut kemudian di letakkan di depan rumah yang mana istri atau suami telah siap menunggu. Istri atau suami kemudian menari-nari seperti kesurupan disertai bunyi-bunyian berupa gong mengelilingi mayat sebagai bentuk penghormatan terakhir. Di atas kuburan dipasang api atau lampu selama satu minggu. Pada hari ketujuh, diadakan upacara *dodoran*, yaitu saling siram air kotor, lumpur, atau mencoreng muka dengan arang yang diikuti dengan pesta potong babi atau ayam sebagai bentuk penghormatan terhadap orang yang telah meninggal. Masyarakat Togutil percaya bahwa roh orang yang meninggal tidak pergi dari rumah dan selalu mengawasi serta menjaga anak cucunya (Melalatoa, 1995, hlm. 866).

#### D. Sistem Kekerabatan

Masyarakat Togutil menganut paham patriarki, dimana apabila seorang pria menikah, maka istrinya akan menjadi bagian dari kelompok suaminya. Namun, tak jarang terjadi pernikahan antar anggota keluarga yang luas yang ada didalam satu kelompok. Perkawinan sendiri umumnya dilakukan pada usia yang sangat muda, yaitu 20 tahun pada pria dan 15 tahun pada wanita atau setelah menstruasi. Perkawinan ini terjadi setelah adanya peminangan (*bakudaunya*) karena keduanya saling mengasihi atau dijodohkan oleh orang tua. Apabila pasangan tersebut telah melakukan hubungan seks sebelumnya, makanya disebut perkawinan *dogokino*.

Jalinan kekerabatan suku Togutil seringkali diwujudkan dalam upacara makan bersama yang disebut *makkudotaka*. Upacara ini melibatkan dua kelompok atau lebih dan dilaksanakan sebulan atau setahun sekali tanpa adanya ikatan waktu. Apabila kelompok A ingin bertemu dengan kelompok B, maka mereka harus menyiapkan makanan kesukaan kelompok B. Mereka harus menerima dan menyiapkan segala makanan yang disebutkan dalam tempo waktu yang disepakati bersama, apabila makanan belum terkumpul, maka mereka akan memperpanjang waktu lagi hingga makanan tersedia. Saat sudah terkumpul semua barulah acara *makkudotaka* dilaksanakan untuk bertemu dan menikmati kebersamaan.

Dalam satu rumah tangga atau keluarga luas terdapat satu dapur yang menunjukkan satu kesatuan ekonomi. Keluarga luas itu memiliki harta

bersama, seperti anjing, parang, tombak, pohon buah-buahan, dan hutan sagu, dimana hasil buruan termasuk diperuntukkan untuk keluarga luas.

#### **E. Struktur Sosial**

Tidak ada hirarki kepemimpinan dalam masyarakat Togutil yang hidup di hutan. Biasanya, mereka hanya menjadikan seseorang yang piawai atau cakap dalam berburu dan mengobati orang sakit sebagai panutan dalam kelompok. Namun dalam masyarakat Togutil yang telah menetap, terdapat orang yang dituakan yang disebut *o dimono*.

Jarang terjadi konflik antar kelompok karena biasanya masing-masing kelompok sangat menjaga batas wilayah. Kalaupun terjadi konflik, bukan karena perebutan lahan, namun terkadang karena penculikan istri atau anak perempuan. Hal ini menyebabkan orang Togutil sangat menjaga keluarganya dan untuk menghindari penculikan, saat berburu seluruh anggota keluarga diajak serta.

#### **F. Kesenian**

Terdapat beberapa kesenian masyarakat Togutil, seperti tari *cakalele*, tari *rogeng*, dan permainan *tohu*. Tari *cakalele* merupakan tari perang yang dilakukan oleh kaum pria yang membawa pedang terhunus di tangan kanan dan tameng (*salawako*) di tangan kiri dengan gerak waspada. Tarian ini diiringi oleh dengan bunyi gong atau *tifa*. Kini, tarian ini lebih sering dipertunjukkan untuk menyambut tamu agung yang datang ke daerah Halmahera untuk acara yang bersifat adat. Tari *rogeng* merupakan tari pergaulan antar muda mudi

yang diiringi suara instrument seperti gendang, gong, dan terompet. Sedangkan permainan *tohu* dilakukan oleh pria dan wanita yang saling bergandengan tangan (Melalatoa, 1995, hlm. 866).

