



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Teori Perancangan: Desain Grafis

Menurut Sherin (2017), desain grafis adalah sebuah proses yang menggabungkan visual, tulisan, atau elemen lainnya, yang berguna untuk mengkomunikasikan sebuah pesan atau memberikan *experiece* kepada penikmatnya. Selanjutnya, Landa (2013) menambahkan, bahwa perancangan desain grafis juga dapat memberikan solusi kepada penikmatnya dengan mempengaruhi *behavior*. Selain itu, seorang desainer grafis dapat menggunakan kemampuannya untuk menginformasikan masyarakat tentang pentingnya permasalahan sosial untuk tujuan yang baik

2.1.1. Prinsip-prinsip Desain Grafis

Menurut Landa (2013), Prinsip desain akan selalu dibutuhkan dalam mendesain. Terdapat 4 prinsip desain dasar yang tidak dapat dipisahkan dan saling bergantung.

1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah prinsip desain yang menghasilkan kesama-rataan di tiap sudut visual sehingga terlihat lebih stabil dan harmoni. Desain yang seimbang memberikan kesan positif kepada penikmatnya. Terdapat 2 jenis keseimbangan berdasarkan strukturnya, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris (Landa, 2013).

a. Keseimbangan Simetris (*Symmetric Balance*)

Keseimbangan simetris terjadi saat elemen visual berada tepat di tengah dengan berat yang sama. Terdapat 3 jenis keseimbangan

simetris dasar, yaitu *reflective*, *rotative*, dan *translative* (Poulin, 2012).

1.) *Reflective*

Keseimbangan ini dibuat untuk terlihat sama sisi seperti saat melihat cermin. *Reflective* dapat dibuat dalam bentuk *horizontal* ataupun *vertikal*, selama keseimbangan tetap mengacu pada garis tengah (*central axis*)

2.) *Rotative*

Rotative adalah keseimbangan simetris dengan adanya bagian tengah yang menarik perhatian penikmatnya. Salah satu yang menjadi contohnya di alam adalah bunga matahari.

3.) *Translative*

Keseimbangan simetris *translative* dapat terlihat dari jarak manapun, selama adanya sebuah pola yang terlihat terus-menerus.

b. Keseimbangan Asimetris (*Asymmetric Balance*)

Keseimbangan asimetris atau disebut juga keseimbangan informal, artinya tidak menggunakan keseimbangan sama sekali. Meskipun begitu, visual dengan asimetris dianggap lebih nikmat dilihat dibandingkan simetris (Poulin, 2012).

2. Penekanan (*Emphasis*)

Menurut Landa (2013), penekanan terjadi saat desainer mengatur urutan yang akan dilihat oleh penikmatnya. Prinsip ini terjadi jika ada elemen

visual yang mendominasi sehingga elemen lainnya terlihat sebagai pelengkap. Terdapat 5 cara untuk mencapai penekanan, yaitu:

- a. Penekanan dengan Mengisolasi
- b. Penekanan Melalui Peletakan
- c. Penekanan Melalui Ukuran
- d. Penekanan Melalui Kontras
- e. Penekanan Melalui Petunjuk

3. Irama (*Rythm*)

Irama dapat terjadi dengan adanya pengulangan pola yang tegas dan konsisten. Saat membuat perancangan dengan format *multi-page*, irama sangat diperlukan agar pembacanya bisa menikmati alur dari halaman ke halaman lainnya. Dalam menggunakan irama, harus memahami perbedaan *repetition* dengan *vatiation* (Landa, 2013).

- a. *Repetition* adalah bagian dari irama dengan menggunakan beberapa elemen visual, lalu melakukan pengulangan, tetapi tetap konsisten
- b. *Variation* adalah bagian dari irama dengan memodifikasi pola yang ada dan elemen visual yang telah ditentukan

4. Kesatuan (*Unity*)

Dalam mendesain, elemen-elemen visual perlu dibuat untuk memiliki relasi sehingga terlihat menyatu. Sehingga saat penikmatnya dapat membuat koneksi dari visual yang dilihat. Kesatuan dapat terjadi melalui *Laws of Perceptual Organization*, yaitu:

- a. *Similarity* adalah elemen visual yang dibuat memiliki karakter yang sama sehingga terlihat menyatu bersama.
- b. *Proximity* terjadi saat elemen visual terlihat ada sedikit jarak tetapi tetap terlihat dekat dan menyatu
- c. *Continuity* terjadi ketika elemen visual terlihat seperti kesinambungan dari elemen visual lainnya, sehingga terlihat seperti sebuah gerakan
- d. *Closure* membentuk persepsi elemen-elemen visual yang terpisah terlihat menjadi seperti bentuk dan pola
- e. *Common fate* membentuk elemen visual terlihat seakan bergerak ke arah yang sama
- f. *Continouing line* adalah dua atau lebih garis yang berjarak tetapi tetap terlihat seperti satu garis yang sama

2.1.2. Elemen-elemen Desain Grafis

Menurut Landa (2013), elemen desain adalah sebuah alat yang digunakan untuk membuat sebuah perancangan desain. Elemen desain digunakan sebagai alat untuk bereksperimen dan berkomunikasi visual, untuk mendapatkan hasil perancangan yang maksimal (hlm. 19).

2.1.3. *Shape & Form*

Menurut Poulin (2012), istilah *Shape and Form* sering kali digunakan secara terbalik. Nyatanya, keduanya memiliki arti yang berbeda. *Shape* adalah elemen desain yang memiliki bentuk dua dimensional. Sedangkan *Form* adalah elemen desain dengan bentuk tiga dimensional. *Form* terbentuk karena memiliki panjang, tinggi, dan lebar, sedangkan *shape* hanya panjang dan tinggi (hlm. 38).

2.1.4. Color

Menurut Poulin (2012), Warna adalah elemen yang paling mempengaruhi hasil karya desain. Warna digunakan untuk menarik perhatian, memisahkan kategori, mempertegas arti, dan meningkatkan komposisi desain. Warna juga meningkatkan kesan emosional dan psikologis kepada penikmatnya. Warna juga bisa memberikan arti tanpa harus menggunakan gambar ataupun tulisan (59-62).

Ada tiga hal paling mendasar dari warna, yaitu:

1. *Hue* adalah identifikasi atau indikator yang diberikan setiap warna secara langsung, seperti merah, kuning, dan biru. Identifikasi ini terlihat saat cahaya direfleksikan pada frekuensi tertentu.
2. *Value* terlihat dari terang dan gelapnya sebuah warna. Saat sebuah warna ditambah putih, maka warna akan mendapatkan *value* yang lebih terang atau *tint*. Sedangkan saat sebuah warna ditambah hitam, maka warna akan mendapatkan *value* yang lebih gelap.
3. *Saturation* adalah warna yang cerah (*bright*) dan kusam (*dull*). *Saturation* dapat diciptakan dengan menambahkan banyaknya warna putih dan abu-abu (hlm. 62-63).

2.1.4.1. Relasi dan Kategori Warna

Dasar terbentuknya relasi warna dimulai dari *colour-wheel*. *Colour-wheel* adalah lingkaran 2 dimensi yang menciptakan dasari dari harmoni warna. Dengan menggunakan *colour-wheel*, desainer bisa menciptakan karya yang dengan arti yang mendalam dan harmonis (Landa, 2013; Poulin, 2012).

Menurut Poulin (2012), warna dibagi menjadi 8 kategori berdasarkan relasi dan cara terbentuknya, yaitu:

1. Warna Primer

Warna primer merupakan warna yang murni dan tidak bisa diciptakan dari kombinasi warna apapun. Warna primer adalah kuning, merah, dan biru.

2. Warna Sekunder

Warna sekunder terjadi karena penggabungan antara dua warna primer. Contohnya seperti, merah dan biru menjadi ungu, merah dan kuning menjadi jingga, dan biru dan kuning menjadi hijau.

3. Warna Tersier

Warna ini terbentuk dari campuran warna primer dengan warna sekunder.

4. Warna Komplementer

Saat dua warna diletakan secara bersampingan, maka warna tersebut akan memberikan kesan yang serasi dan nikmat dipandang. Selanjutnya, jika warna tersebut dicampur maka akan menghasilkan warna netral. Warna komplementer adalah warna yang berseberangan dalam *color-wheel*. Contoh dari warna ini adalah merah dengan hijau, biru dengan hijau, dan kuning dengan ungu.

5. Warna Monokromatik

Warna monokromatik adalah *value* dari sebuah warna. Warna ini terjadi saat sebuah warna ditambahkan hitam atau putih. Warna ini menciptakan sebuah skema warna yang homogen dan menyatu.

6. Warna Analogus

Warna ini tercipta dari warna yang berdekatan dalam *color-wheel*. Analogus memberikan kesan yang menyatu, tetapi lebih bervariasi daripada monokromatik.

7. Warna Triadik

Warna triadik adalah warna yang berjarak sama jauh dari 2 warna lainnya yang terletak diujung sudut lain, sehingga membentuk sebuah segitiga pada *color-wheel*. Warna triadik memberikan skema warna yang tegas, dinamis, dan cerah.

8. Warna Kuadratik

Warna kuadratik terjadi saat 4 warna berada di sudut yang berbeda dan membentuk kotak pada *color-wheel* (hlm 65).

2.1.4.2. Psikologi Warna

Menurut Samara (2007), psikologi warna dapat digunakan untuk memberikan pengaruh emosional pada sebuah konten visual. Memilih warna secara sengaja melalui psikologi warna bisa memberikan pesan verbal kepada penikmatnya. Beberapa warna dibawah ini memberikan kesan psikologi, seperti:

1. Merah meningkatkan adrenalin sehingga menciptakan kesan menjadi lapar atau membuat seseorang bertindak spontan dan bergairah.

2. Biru memberikan kesan tenang, juga memberikan keamanan, dan dapat diandalkan.
3. Kuning bisa meningkatkan perasaan bahagia seseorang. Meskipun begitu, jika kuning yang terlalu hijau akan menciptakan perasaan gelisah, sedangkan warna kuning gelap mempertegas kemewahan dan kekayaan.
4. Coklat seperti yang ada di tanah dan hutan, menciptakan kesan nyaman dan aman. Hubungannya dengan keadaan di bumi menciptakan kepercayaan dan daya tahan yang abadi.
5. Ungu memberikan kesan kompromi, tetapi tetap terasa misterius dan sulit dipahami. Untuk warna ungu yang condong seperti lavender memberikan kesan khayalan dan nostalgia.
6. Hijau yang biasa terlihat di alam dan tumbuhan, memberikan kesan aman. Sedangkan hijau yang lebih cerah, memberikan kesan semangat, energi, dan muda. Di sisi lain, hijau juga memberikan kesan sakit penyakit.
7. Jingga memberikan kesan semangat petualang, tetapi cenderung ceroboh dan tidak bertanggung jawab. Warna jingga lebih gelap memberikan kesan lapar, tetapi juga kemewahan. Selain itu, warna jingga lebih cerah memberikan kesan sehat, segar, dan kuat.
8. Abu-abu adalah warna yang memberikan kesan formal, bermartabat, dan berwibawa. Warna ini memberikan kesan profesional dan canggih.

9. Hitam merupakan warna yang tegas dan terkuat, tetapi tidak memberikan kesan apapun. Di sisi lain, hitam memberikan kesan misterius yang unggul dan berkelas.
10. Putih dianggap sebagai warna yang memiliki kekuatan, juga rasa yang murni dan suci. Saat putih berada di dekat warna hitam, kesan tenang, polos, dan mulia (hlm 110-111).

2.1.5. Typography

Tipografi adalah mendesain melalui *type*, yang berbentuk alfabet, huruf, atau tanda baca. Seorang desainer harus menyadari dan memperlakukan tipografi sebagai elemen visual. Fungsi *type* ada 2, yaitu sebagai verbal dan visual. Saat kedua fungsi ini digunakan bersamaan, maka penikmatnya akan merasakannya secara intelektual, sensual, dan emosional. Saat seorang desainer menyadari fakta di atas, maka desainer bisa menghasilkan *type* yang kuat (Poulin, 2012; Samara, 2007)

2.1.5.1. Kategori Huruf

Menurut DiMarco (2011), huruf digunakan dalam desain digital untuk menyampaikan pesan dan mengkomunikasikan artinya. Istilah yang digunakan dalam elemen desain ini adalah *typeface*. Setiap *typeface* memiliki gaya dan keunikannya masing-masing, seperti, *roman*, *regular*, *bold*, *semibold*, *italic*, *book*, *oblique*, *heavy*, *black*, *condensed*, *thin*, dan *bold italic* (hlm. 73).

Secara garis besar, *typeface* dibagikan menjadi 6 kategori, yaitu:

1. *Serif*, memiliki ekor di awal di akhir garis hurufnya. Kategori huruf ini bisa digunakan dalam *body copy* dengan ukuran sedang, ataupun dalam

headline. Meskipun begitu, *serif* tidak memiliki kekuatan baca sebesar *sans serif* karena *serif* memiliki ekor.

2. *Sans Serif*, memiliki karakter yang lebih modern dibandingkan *serif*. *Typeface* ini berbentuk lebih geometris, sehingga lebih mudah dipahami. Selain itu, *typeface* ini sering digunakan untuk *headlines*, *logo*, dan huruf terbalik.
3. *Slab Serif*, memiliki karakter huruf dengan garis yang tebal. *Slab serif* dapat digunakan sebagai *headline*, tetapi tidak *body copy*.
4. *Script*, merupakan *typeface* yang dirancang agar terlihat seperti tulisan tangan manusia. Karakter *script* bisa memberikan kesan elegan jika digunakan dengan tepat. *Script* lebih baik digunakan dalam porsi yang sedikit, karena keterbatasan kecepatannya saat dibaca.
5. *Black Letter*, memberikan kesan gotik dan antik pada hurufnya. *Typeface* ini tidak tepat jika digunakan pada huruf kecil dan dalam porsi yang banyak.
6. *Decorative*, merupakan *typeface* yang dirancang dengan abstrak dan rumit sehingga terkesan baru. Karakter ini jarang digunakan oleh profesional karena dianggap tidak konsisten dan minim nilai keindahan.
7. *Symbol*, terbentuk dari bentuk-bentuk geometris dan ilustratif. Karakter *symbol* digunakan untuk memanipulasi atribut gambar, sehingga terlihat seperti huruf. Karakter *symbol* juga dikenal sebagai *picture fonts*.

2.1.5.2. Huruf sebagai Informasi

Menurut Samara (2007), ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar menghasilkan tipografi sebagai informasi. Dalam membuat desain informasi, tulisan harus dibuat dengan sistematis agar lebih mudah dibaca dan dipahami oleh pembacanya. Hierarki juga dapat menunjukkan perbedaan dari tiap kategori tulisan. Kategori tulisan memberikan kesan agar pembaca melihat tulisan dari tingkat kepentingan informasinya dahulu. Setiap komponen informasi, *headline*, *subhead*, *deck*, *text*, *caption*, *subcaption*, diberikan perbedaan melalui gaya yang unik, tetapi masih berelasi satu sama lain (hlm. 154-159).

Selain itu, DiMarco (2011) juga menjelaskan, bahwa huruf dapat digunakan sebagai untuk menyederhanakan tetapi juga memperjelaskan pesan agar pembacanya dapat menyerap informasi sebanyak-banyaknya. Oleh karena itu, desainer harus bisa menerapkan *readability* dan *legibility* agar pembaca bisa memahami informasi yang ada dalam karya visual.

1. *Readability* adalah cara agar *typeface* bisa menarik dan menahan perhatian pembaca melalui visual *typography* yang kuat. *Readability* menambah keindahan pada karya desain, sehingga lebih mudah dan cepat diperhatikan oleh pembacanya.
2. *Legibility* adalah kemampuan sebuah *typeface* untuk mencapaikan pesan dengan tepat kepada pembacanya. *Legibility* mengkomunikasikan informasi tambahan, seperti penjelasan, fakta, dan sesuatu yang lebih rinci (hlm. 78-81).

2.1.6. Fotografi

Menurut Wells (2017), fotografi adalah sebuah gambaran yang dapat ditemukan dalam aspek apapun. Seluruh aspek dan bentuk yang ada di dunia ini dapat ditemukan dalam bentuk fotografi, baik konvensional maupun digital. Sedangkan menurut Shanidze (2016), fotografi adalah sebuah ilusi yang menghasilkan gambar dua dimensi.

2.1.7. Grid

Menurut Poulin (2012), *Grid* adalah komposisi dari bagian-bagian garis horizontal dan vertikal yang memberikan arah dan pedoman yang digunakan dalam mendesain. *Grid* berfungsi untuk memberikan pesan yang lebih jelas dan tegas dari sebuah karya desain. *Grid* dijadikan sebuah arahan agar seorang desainer bisa menentukan proporsi dari setiap elemen desain yang telah diciptakan. Meskipun begitu, penggunaan *grid* tidak menjadikan tolak ukur yang mutlak. Desainer bisa menggunakan *grid* seluwes mungkin, bisa dimodifikasi, atau bahkan tidak digunakan sama sekali. *Grid* tidak hanya digunakan dalam desain cetak, tetapi juga bisa digunakan dalam desain media digital (hlm. 260-265).

2.1.7.1. Elemen Grid

Menurut Graver & Jura (2012), terdapat 6 elemen dalam *grid*, yaitu:

1. *Margins*

Margins merupakan area dari sisa ruang yang terletak di antara bagian tepi halaman dengan isi konten halaman. *Margins* bertujuan untuk membuat ruang untuk tempat beristirahat mata atau untuk memisahkan tiap konten informasi.

2. *Flowlines*

Flowlines merupakan barisan dasar yang berguna memandu pembaca terhadap sebuah halaman.

3. *Columns*

Columns merupakan kolom vertikal berbentuk kotak atau persegi panjang yang dibuat untuk memisahkan tiap divisi di area tempat untuk meletakkan konten. *Columns* mempunyai variasi lebar, tergantung dengan informasinya.

4. *Modules*

Modules merupakan unit ruang individual yang dipisahkan oleh *flowlines* horizontal, dimana membuat rangkaian kolom dan baris.

5. *Spatial Zones*

Spatial zones merupakan area yang dibentuk untuk mengelompokkan beberapa modul *grid* agar bisa menempatkan berbagai konten secara teratur dan konsisten.

6. *Markers*

Markers bertujuan untuk menetapkan area untuk informasi bawahan atau konten-konten yang diulang.

2.2. Media Informasi

Menurut Geskey (2015), media adalah sarana untuk menyebarkan pesan dengan berkomunikasi sesuai dengan tingkat kemampuan penggunanya. Media dapat berbentuk TV/radio, internet, atau bahkan *mouth to mouth*. Selanjutnya, menurut Singh, Kerr, & Hamburger (2016), informasi adalah sesuatu yang tidak terlihat,

tetapi sangat dibutuhkan oleh manusia. Informasi dapat berguna untuk meningkatkan pengetahuan dan kehidupan manusia. Oleh karena itu, media informasi merupakan sarana berisi pesan yang dibutuhkan manusia untuk meningkatkan pengetahuannya. Menurut Wijaya dalam Riyanto (2018), kemampuan media informasi mencakup literasi informasi, literasi media, dan literasi ICT.

2.2.1. Literasi Media

Menurut Ahmadi & Ibda (2018), media literasi adalah kemampuan seseorang untuk memahami sebuah masalah, mencari informasi, lalu memilih, menyusun, memanfaatkan, mengkomunikasikan, dan mengevaluasi masalah yang ada melalui informasi yang telah didapatkan. Selanjutnya, menurut Hamid & Budianto (2011), media literasi memiliki kemampuan untuk mengatur informasi yang akan didapatkan oleh pembacanya. Semakin pembaca memahami informasi dengan baik maka pengetahuan yang didapatkan dapat digunakan untuk berbagai manfaat.

2.2.2. Media Digital

Media digital adalah media dengan konten yang telah dibuat melalui proses digitalisasi. Media Digital dapat digunakan melalui *website* atau segala sesuatu yang berhubungan dengan komputer. Media digital juga sering disebut sebagai peralihan dari media tradisional melalui internet menjadi media yang baru. Bentuk media digital adalah *website*, *internet search engines*, jaringan sosial atau *social network*, podcast, blog, dan media sosial (Geskey, 2011; Strawser, 2017).

2.3. Website

Menurut Jovan (2007), *website* adalah sebuah media atau wadah *online* untuk menampung dan menyebarkan informasi yang berada di internet. *Website* biasanya digunakan untuk penyampaian informasi komersial produk, jasa, maupun tempat penyampaian berita. *Website* dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman, yaitu *script program*. Pembuatan *website* terbagi atas dua, yaitu statis dan dinamis. *Website* yang dibuat dengan statis tidak bisa diubah secara *real time*, sedangkan dinamis dapat diubah jika sedang *online*.

2.3.1. Web Page

Menurut Bell (2012), *web page* atau halaman *website* adalah kumpulan data informasi yang dapat diakses dan dilihat dalam *website* melalui komputer pengguna internet. Saat data tersebut diakses, maka halaman *website* akan terunduh ke komputer pengguna.

2.3.2. Tipe-tipe Website

Menurut Bell (2012), ada 16 tipe *website* yang dapat dikunjungi pengguna internet, yaitu:

1. *Business Sites*
2. *Corporate Sites*
3. *E-commerce Sites*
4. *Small Business Sites*
5. *Personal*
6. *Personal-Profile Sites*
7. *Blogs*

8. *Portfolio Sites*
9. *Social*
10. *Social Networks*
11. *Microblogging*
12. *Forums*
13. *Informational Sites*
14. *Government Sites*
15. *Community Sites*
16. *Wikis*

2.3.3. Anatomi Website

Menurut Beaird & George (2014), terdapat beberapa komponen anatomi yang dibutuhkan untuk membuat sebuah website. Komponen anatomi tersebut meliputi:

1. *Containing Block*

Setiap halaman yang ada dalam *website* memiliki *containing block* yang berguna untuk meletakkan konten dalam halaman. *Containing block* memiliki fungsi, jika website diperbesar maupun diperkecil, ukuran *containing block*-nya akan selalu sama.

2. Logo

Logo dibutuhkan dalam *website* untuk memberikan identitas dan mempromosikan diri. Logo dalam *website* selalu muncul pada bagian paling atas *website*. Bagian dari logo ini berguna untuk meningkatkan kesadaran pengunjung terhadap identitas saat memasuki *website*.

3. *Navigation*

Navigasi adalah salah satu anatomi *website* yang paling esensial atau sangat dibutuhkan. Navigasi dapat mempermudah pengunjung saat berada di dalam *website*.

4. *Content*

Konten adalah “raja” dari seluruh *website*. Pengunjung *website* memiliki tujuan utama untuk mendapatkan konten. Konten berisikan foto, tulisan, atau pun video. Penting bagi sebuah *website* untuk didesain semenarik mungkin, agar pengunjung bisa mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

5. *Footer*

Footer adalah bagian dari *website* yang terletak pada bagian bawah halaman yang berisi kontak, hak cipta dan informasi hukum.

6. *Whitespace*

Whitespace adalah bagian halaman yang tidak berisikan. *Whitespace* berguna pula untuk memberi ruang “bernafas” bagi pembaca. *Whitespace* berguna untuk menciptakan *balance* dan *unity*.

2.3.4. Ukuran dan Resolusi Layar *Website*

Menurut Duckett (2011), saat mendesain untuk media konvensional makanya desainer tahu secara jelas bentuk dan ukuran wilayah yang akan dicetak. Berbeda dengan desain *website*, setiap pengguna *website* bisa menggunakan bentuk dan ukuran layar yang berbeda-beda. Berikut ini jenis-jenis ukuran dan resolusi layar *website* berdasarkan perangkat yang digunakan:

Tabel 2.1. Daftar Ukuran Layar Website

Perangkat	Ukuran	Resolusi
Iphone 4	3,5 inch	960 x 640 pixels
Ipad 2	9,5 inch	1024 x 768 pixels
Macbook 13"	13,3 inch	1280 x 800 pixels
iMac	27 inch	2560 x 1440 pixels

2.3.5. *Flowchart Websites*

Menurut Bell (2012), *flowcharts* atau bisa disebut juga dengan *site maps*, merupakan diagram yang digunakan untuk membuat struktur dari halaman *websites*. *Flowchart* dapat membantu desainer website untuk informasi secara garis besar yang akan per kategori halaman. Setiap kategori dalam dibagi per bagian, dan halaman satu sama lain juga dapat saling terhubung.

2.3.6. *Wireframes Websites*

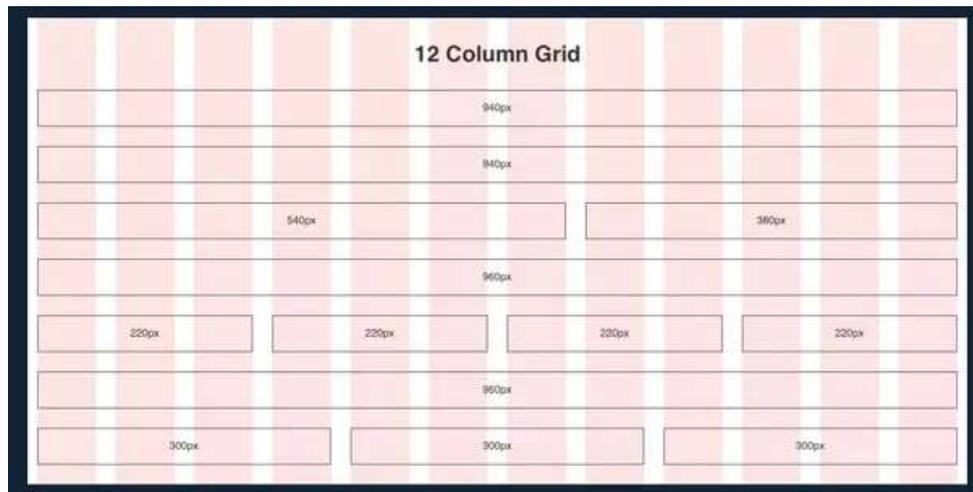
Menurut Bell (2012), *wireframes* adalah sketsa sederhana dari kunci-kunci informasi yang akan disampaikan dalam setiap halaman *websites*. *Wireframes* memberikan hierarki informasi yang akan dibaca, dan besaran ruang yang akan dibutuhkan. Dalam *wireframes* tidak membutuhkan warna ataupun gambar. *Wireframes* harus fokus terhadap poin-poin penting yang akan disampaikan dalam halaman *websites*.

2.3.7. *Grid*

Menurut Bell (2012), dalam membuat *website* dibutuhkan komposisi untuk meletakkan dan menyusun elemen visual dengan baik. Oleh karena itu, dibutuhkan penggunaan *grid* untuk bisa membantu desain untuk mengorganisir struktur visual

di setiap halamannya. *Grid* yang sering digunakan oleh banyak *web designer* adalah *960 pixels grid*.

960 pixels grid memberikan proporsi dan wilayah yang memberikan visual *website* yang profesional. Dengan menggunakan *960 pixels grid*, desainer bisa menggunakan berbagai jenis *layout* hanya dengan satu *grid* vertikal.



Gambar 2.1. Acuan Penggunaan Grid
(https://miro.medium.com/max/602/1*koIvVjqS7gbIHG5_HXorDA.png)

2.3.8. UI/UX

Menurut Hinton (2017), UI adalah *user interface*, sedangkan UX adalah *user experience*. UI digunakan oleh pengguna sebagai interaksinya terhadap perangkat atau komputer. Sedangkan UX digunakan oleh desainer *websites* untuk memberikan pengalaman terbaik bagi pengguna *websites*. UI dan UX tidak bisa berdiri sendiri. UI dan UX harus saling berdampingan agar memberikan hasil *websites* yang terbaik.

2.4. Media Sosial

Menurut Thornley dalam Geskey (2015) media sosial adalah wadah komunikasi para pengguna internet untuk berinteraksi dengan membuat konten. Dalam media sosial, penggunaannya tidak perlu memiliki tingkat pengetahuan yang setara, tetapi setidaknya memiliki minat yang sama tentang konten yang dibuat. Pengguna media sosial bisa mengunggah, berkomentar, dan menyebarkan konten yang disediakan. (hlm. 411). Dari sumber yang berbeda, Meikle juga menyatakan bahwa media sosial adalah platform database yang menggabungkan antara komunikasi publik dengan pribadi. Media sosial menggunakan sistem teknologi dengan konten yang dapat dilihat melalui perangkat apapun, tetapi tetap dapat dirasakan dengan sama (Meikle, 2016).

2.4.1. Situs Media Sosial

Menurut Geskey (2015), situs media sosial adalah tempat untuk membentuk relasi antar pengguna internet yang memiliki persamaan, berbentuk minat ataupun aktivitas. Berikut situs media sosial yang digunakan oleh orang-orang, yaitu:

1. Twitter
2. Facebook
3. Instagram
4. Linked in
5. Pinterest
6. Digg
7. Mashable

2.5. Batak

Menurut Conti dalam Siahaan (2015), Batak adalah orang-orang yang tinggal di Sumatera Utara sejak 3000-4000 tahun yang lalu. Batak awalnya berasal dari suku bernama *Batech*. Pada jaman dulu, suku ini masih kanibal dan sering melakukan peperangan dengan pihak luar. Menurut Backshall (2003), Awalnya wilayah tanah Batak sangat kecil, tetapi terjadi banyak peperangan sehingga wilayahnya terpecah belah. Hingga saat ini, perpecahan tersebut menghasilkan 5 divisi Batak yang menjadi permanen. Menurut Sianipar (2013), Divisi tersebut meliputi:

1. Batak Toba, berada di daerah Kabupaten Tapanuli Utara
2. Batak Angkola, berada di daerah Kabupaten Tapanuli Selatan
3. Batak Mandailing, berada di daerah Kabupaten Tapanuli Selatan
4. Batak Simalungun, berada di daerah Kabupaten Simelungun
5. Batak Dairi (Pakpak – Dairi), berada di daerah Kabupaten Dairi
6. Batak Karo, berada di daerah Kabupaten Tanah Karo

2.5.1. Gorga Batak

Menurut Simamora (2013), gorga adalah karya seni pahat yang biasanya berada pada bagian luar rumah adat tradisional Batak. Dalam bahasa Batak, gorga berarti hiasan. Gorga memiliki fungsi untuk memperindah eksterior rumah adat.



Gambar 2.2. Gorga Batak
(<https://www.obatak.id/2015/02/gorga-batak.html>)

2.5.2. Silsilah Marga Batak

Menurut Simanjuntak (2012), marga Batak berasal dari nama nenek moyang. Nama tersebut dijadikan cikal bakal dari marga Batak. Nilai yang terkandung dalam nama tersebut adalah *cultural* dan *genealogical* yang dianggap sebagai persatuan dan kesatuan. Tujuan penggunaan marga Batak adalah untuk membangun persaudaraan ke sesama maupun berbeda marga. Simanjuntak juga mengemukakan jika ada penyimpangan dari nilai esensi marga, maka akan dianggap sebagai pemecah belah dan mengandung *destructive effect* di dalamnya.

2.5.3. Ragam Marga Batak

Menurut Simanjuntak (2018), marga Batak diberikan dari Raja Batak kepada generasi anak dan cucunya, pada generasi ke-3, 4, atau bahkan di generasi ke-6. Hingga sampai saat ini, generasi batak sudah mencapai 20 atau lebih. Setiap keturunan suku Batak memiliki nomor generasi yang disebut *sundut*. Dalam paham Batak, *sundut* dianggap penting untuk mengidentifikasi ikatan saudara, seperti *maranak*, *abang*, *anggi*, *bapatua/uda*, *ompung*, *pahompu*, dan *marito/lae*.

Pada saat ini, jumlah marga suku Batak sudah mencapai 359. Jumlah ini yang banyak ini terjadi karena pernikahan Batak yang sama marga. Dalam Batak, jika seorang bermarga A menikah dengan marga A, maka anaknya akan memiliki marga B. Meskipun begitu, pernikahan semarga masih dilarang. Jika sudah terpaksa dilakukan, maka yang memiliki acara harus mengadakan adat besar, dengan potong kerbau, dan harus dihadiri raja adat.

Berikut ini adalah marga-marga yang ada di suku Batak:

Tabel 2.2. Daftar Marga dalam Suku Batak

A	Ambarita	Angkat	Aruan
	Ampapaga (Siampapaga)	Angkat Singpangkal	
	Ampun (Nahampungan)	Aritonang	
B	Baho (Naibaho)	Baruara (Tambunan)	Baringin
	Bako	Barutu (Sinaga)	Binjori
	Banjarnahor	Batuara (Nainggolan)	Bintang
	Banjarnahor	Barubara	Boangmanalu
	Bancin	Berasa	Bunurea (Banurea)
	B Akkara	Barampu	Butarbutar
	Baringbing (Tampubolon)	Baringin	
D	Dabutar (Sidabutar)	Daulae	Damanik Bariba
	Dairi (Simanullang)	Debataraja (Rambe)	Damanik Gurning
	Dairi (Sinambela)	Doloksaribu	Damanik Malau
	Dalimunta (Munte)	Dongoran	Damanik Tomok Saragi
	Dapari	Damanik-Ambarita	
G	Gaja	Ginting Gurupatih	Ginting Saragih
	Gajamanik	Ginting Jadibata	Ginting Sinusingan
	Girsang	Ginting Jawak	Ginting Sugihen
	Gultom	Ginting Manik	Ginting Sinusuka
	Gurning	Ginting Munte	Ginting Tumangger
	Ginting Baho	Ginting Pase	Ginting Capa Sembiring
	Ginting Beras	Ginting Sigaramata	
H	Habeahan	Hutabarat	Hutapea
	Harahap	Hutajulu	Hutasoit
	Harianja	Hutagalung	Hutahusut
	Hasibuan	Hutagaol (Lontung)	Hutatoruan
	Hasugian	Hotagaol (Sumba)	Hutauruk
	Hutabalian	Hutahaeon	
K	Kasogihan	Karokaro Ketaren	Karokaro Sinuaji
	Karokaro Barus	Karokaro Kodadiri	Karokaro Sinukaban
	Karokaro Bukit	Karokaro Purba	Karokaro Sinulingga
	Karokaro Gurusinga	Karokaro Sinuraya	Karokaro Simura
	Karokaro Kaloko	Karokaro Sekali	Karokaro Sitepu
	Karokaro Kacaribu	Karokaro Sikemit	Karokaro Surba

	Karokaro Kesogihan	Karokaro Sinabulan	Kumbi (Maringanan Di Singkil)
L	Limbong	Lumbandolok	Lumbanpande (Pandiangan)
	Lingga	Lumbangaol (Marbun)	Lumbanpea (Tambunan)
	Lubis	Lumbangaol (Tambunan)	Lumbantobing
	Lubis Hatonopan	Lumbannahor (Situmorang)	Lumbantoruan (Siringoringo)
	Lumbanbatu	Lumbanpande (Situmorang)	Lumbantoruan (Sihombing)
M	Maha	Manalu-Rambe	Marbun
	Mahabunga	Manalu (Boang)	Marbun Marbun Sehun
	Maraja	Manik	Marpaung
	Malau	Manik Uruk	Matondang
	Manalu (Toga Simamora)	Manurung	Munte (Naimunte)
N	Nababan	Naipospos	Nasution Loncat
	Nabungke	Nainggolan	Nasution Tangga Ambreng
	Nadapdap	Napitu	Nasution Simanggintir
	Nadeak	Napitupulu	Nasution Manggis
	Naibaho	Nasution	Nasution Joring
	Naiborhu	Nasution Bototan	Nasution
O	Ompusunggu		
P	Pakpahan	Pankar	Peranngin Angin
	Paman	Parapat	Pinayungan
	Pandiangan Lumbanpande	Pardabuan	Pohan
	Pandianagan Siturangke	Pardede	Porti
	Panjaitan	Pardosi-Dairi	Pospos
	Pane	Pardosi (Siagian)	Pulungan
	Pangaribuan	Parhusip	Purba (Toga Simamora)
	Panggabean	Pasaribu	Purba (Rambe)
R	Rajaguguk	Rangkuti-Pane	Rumahhorbo
	Rambe-Purba	Rea	Rumapea
	Rambe-Manalu	Rimobunga	Rangkuti
	Rambe-Debataraja	Ritonga	
	Rangkuti-Dano	Rumahhombar	
S	Sagala	Simamora	Situmorang-Sitogang Uruk

Sagala-Bangunrea	Simandalahi	Situmorang Tongatonga	Sitohang
Sagala Hutaurat	Simanjorang	Situmorang	Sitohangtoruan
Samosir	Simanjuntak	Situngkir	
Saragi (Samosir)	Simangunsong	Sorganimusu	
Saragih (Simalungun)	Simanihuruk	Sormin	
Sarumpaet	Simanullang	Suhutnihuta-Situmorang	
Siadari	Simanungkalit	Suhutnihuta-Sinaga	
Siagian (Siregar)	Simarangkir (Simorangkir)	Suhutnihuta-Pandiangan	
Siagian (Tuan Dibangarna)	Simaremare	Sumba	
Siahaan (Nainggolan)	Simarmata	Sebayang	
Siahaan (Tuan Somanimbil)	Simatupang	Sembiring-Brahmana	
Siahaan Hinalang	Sembiring-Meha	Sembiring Bunuhaji	
Siahaan Balige	Sembiring-Meliala	Sembiring Busuk (PU)	
Siahaan Lumbangorot	Simbolon	Sembiring Depari	
Siahaan Tarabunga	Sinabang	Sembiring Galuk	
Siahaan Sibuntuon	Sinaga	Sembiring Guru Kinaya	
Siallagan	Sibagariang	Sembiring Keling	
Sianipar	Sinambela-Humbnag	Sembiring Kaloko	
Sianturi	Sinambela Dairi	Sembiring Kembaren	
Sibarani	Sinamo	Sembiring Meliala	
Sibaringbing	Sinurat	Sembiring Muham	
Siboro	Sipahutar	Sembiring Pandebayang	
Siborutorop	Sipayung	Sembiring Pandia	
Sibuea	Sipangkar	Sembiring Pelawi	
Siburian	Sirait	Sembiring Sinulaki	
Sidabalok	Siregar	Sembiring Sinupayung	
Sidabariba	Siringoringo	Sembiring Sinukapar	
Sibabariba	Sirumapea	Sembiring Takang	
Sinabariba	Sitanggung	Sembiring Solia	
Sidabungke	Sitarihoran	Sinaga Nadihayanghotoran	
Sidabutar (Saragi)	Sitindaon	Sinaga Nadihayangbodat	
Sidabutar (Silahisabungan)	Sitinjak	Sinaga Sidabariba	
Sidauruk	Sitio	Sinaga Sidagurgur	
Sijabat	Sitogatorop	Sinaga Sidahapintu	

	Sigalingging	Sitohang Uruk	Sinaga Sidahasuhut
	Sigiro	Sitohang Tongatonga	Sinaga Siallagan
	Sihaloho	Sitonga Toruan	Sinaga Porti Damanik
	Sihite	Sitompul	Saragih Djawak
	Sihombing	Sitorang (Situmorang)	Saragih Damunte
	Sihotang	Sitorus	Saragih Dasalak
	Siketang	Situmeang	Saragih Garingging
	Sijabat	Situmorang-Lumbangpande	Saragih Simarmata
	Silaban	Situmorang-Lumban Nahor	Saragih Sitanggang
	Silaen	Situmorang-Suhutnihuta	Saragih Sumbayak
	Silalahi	Situmorang-Siringoringo	Saragih Turnip Purba
	Silitonga		
T	Tamba	Tarihoran	Tarigan Girsang
	Tambunan Baruara	Tinambunan	Tarigan Jampang
	Tambunan Lumbangaol	Togatorop	Tarigan Purba
	Tambunan Lumpanpea	Torbandolok	Tarigan Silangit
	Tambunan Pagaraji	Tumanggor	Tarigan Tambak
	Tambunan Sunge	Turnip	Tarigan Tambun
	Tampubolon	Tarigan Bandang	Tarigan Tagur
	Tampubolon Barimbing	Tarigan Ganagana	Tarigan Tua
	Tampubolon Silaen	Tarigan Gerneng	Tarigan
	Tanjung Cibero Peranginangin (hlm. 191-199)		

2.5.4. Istilah-istilah dalam Hubungan Marga Batak

Menurut R. Hamid, Rahman, & Zainun, (2012), dalam suku Batak, terdapat bahasa atau istilah yang digunakan untuk menutur sapa saudara dalam hubungan antar warga suku Batak. Istilah-istilah tersebut adalah:

1. Sapaan untuk kerabat berjenis kelamin laki-laki:
 - a. *Ompung Doli* artinya kakek

- b. *Amang Tua* artinya saudara yang lebih tua dari ayah
 - c. *Amang Uda* artinya saudara yang lebih muda dari ayah
 - d. *Amang Boru* artinya suami dari pasangan saudara perempuan ayah
 - e. *Tulang* artinya saudara dari ibu
 - f. *Haha Doli* artinya saudara yang lebih tua atau abang
 - g. *Anggi Doli* artinya saudara yang lebih muda atau adik
 - h. *Tunggane* artinya saudara ipar atau saudara dari istri
 - i. *Lae* artinya saudara ipar atau saudara dari suami
 - j. *Amang Bao* artinya saudara dari saudara suami
2. Sarapan untuk kerabat berjenis kelamin perempuan:
- a. *Ompung Boru* artinya nenek
 - b. *Inang Tua* artinya saudara yang lebih tua dari ibu
 - c. *Inang Uda* artinya saudara yang lebih muda dari ibu
 - d. *Namboru* atau *bou* artinya saudara dari ayah
 - e. *Nantulang* artinya istri dari saudara ibu
 - f. *Iboto* atau *Ito* artinya saudara bagi laki-laki dan perempuan
 - g. *Inang Bao* artinya istri dari saudara istri
 - h. *Eda* artinya saudara dari suami

2.5.5. Aturan dalam Hubungan Marga Batak

Menurut A. Simanjuntak (2018), terdapat marga yang berbeda, tetapi dianggap sebagai keluarga sama marga, atau bisa disebut sebagai *rumpun*. Marga-marga tersebut adalah:

Tabel 2.3. Daftar Marga yang serumpun

Marga Asal	Marga Keluarga
Ambarita	Malau, Manik, Gurning
Angkat	Ujung, Bintang – Pakpak
Angkat Singkapal	Pakpak
Aritonang	O Sunggu, Rajaguguk, Simaremare
Aruan	Sipaettua-Hutahaeon, Hutajulu, Sibarani, Hutapea , Sibuea
Baho	Naibaho, Sidauruk, Hutaparik
Bako	Pakpak, Naibaho/Bako
Banjarnahor	Nainggolan, Marbun
Bancin	Manik, Tumanggor, Tinambunan
Bakkara	Raja Oloan Naibaho, Sinambela, Manullang, Sihite, Manullang, Sihotang
Dapari	Sihaloho, Silalahi
Doloksaribu	Silahisabungan, Sinurat, Nadapdap, Sigiro
Gultom	Samosir, Pakpahan, Sitinjak, Harianja
Ginting Munte	Manik, Saragih
Habeahan	Parapat, Tarihoran, Matondang
Hasibuan	Sitompul, Sobu
Hasugian	Sihotang
Hutabarat	H. Galung, Panggabean, Tobing, H Toruan
Hutagalung	Aruan, Hutahaeon
Hutagaol (Lontung)	Siahaan, Simanjuntak
Hutagaol (Sumba)	Aruan, Hutajulu
Hutasoit	Nababan, Lumbantoruan
Hutatoruan	Hutabarat, Hutagalung, Pang
Limbong	Malau, Sagala
Lumbanpande	Siringoringo, Sitohang, Sariburaja
Maha	Karo
Malau	Manik, Ambarita, Gurning
Manik	Bancin, Tumanggor, Tinambunan
Manik Uruk	Sidauruk, Turnip, Sitio
Manurung	Sitorus, Sirair, Butarbutar
Marbun	Mukur, Maha, Sehang
Munte	Simbolon, Naiambaton, Sitanggang, Manik, Saragih, Ginting

Nababan	Sihombing, Lumbantoruan, Silaban
Nadapdap	Sinurat, Dolok Saribu, Silalahi, Sigiro
Nadeak	Simarmata, Tarigan, Sidabuke
Naibaho	Sigalingging, Sombu, Sinambela, Sihite
Naipospo	Marbun, Lumbanbatu, Banjarnahor, Lumbangaol
Napitupulu	Marpaung, Pardede
Panjaitan	Silitonga, Siagian, Sianipar
Pane	Sitorus
Panggabean	Simorangkir, Hutabarat, Hutagalung Lumbantobing
Pardosi-Dairi	Marpaung, Napitupulu
Parangin-angin	Bangun, Sebayang, Pinem, Sinurat
Purba (Toga Simamora)	Rambe, Lubis
Toga (Rambe)	Sitindaon, Sibero, Tarigan
Rumapea	Siringo-ringo, L. Toruan
Saragih (Samosir)	Manik, Munte, Ginting
Siadari	Sijabat, Sidabalok, Sidabutar, Sidauruk
Siahaan (Nainggolan)	Silitonga, Sianipar, Panjaitan
Sianipar	Siadari, Sidabalok, Nadaek
Sianturi	Sibuea, Hutajulu, Aruan
Sidabungke	Saing, Nadeak, Tarigan, Simarmata
Sijabat	Sidaurukm Sidabutar
Sigiro	Sinurat, Doloksaribu, Silahsisabungan
Siaoloho	Situngkir, Sidabutar, Sidabariba, Sinabang
Sihombong	Nababan, Silaban, Hutasoit, Lumbantoruan
Sihotang	Hasugian, Bakkara, Sinambela, Sihite
Simamora	Purba, Manalu, Rambe
Simanjuntak	Siahaan, Hutagaol
Simanihuruk	Sadauruk, Turnio, Sitio
Simatupang	Togatorop, Siburian, Sianturi
Sibagariang	Silalahi, Sabungan-Sidabutar, Sidabariba
Sinamo	Doloksaribu, Nadapdap-Silahsisabungan
Siringoringo	Silo, Dongoran, Silali, Siagian-Sormin
Sirumapea	Lumbantoruan, Sigalingging
Sitarihoran	Munte, Sigalingging
Sitogatorop	Turnip, Sidauruk, Manihuruk

Situmorang	Hasibuan, Sobu
Sumba	Sihombing, Simamora, Munthe, Tanjung
Sebayang	Pinem, Sinurat, Bangun, Perangin-angin
Tamba	Butarbutar, Rumahorbo
Tumanggor	Tinambunan, Bancin, Sialagan, Simarmata
Turnip	Sidauruk, Sidabariba
Tarigan Bandang	Purba, Sibero
Tamba	Butarbutar, Rumahorbo
Tumanggor	Tinambunan, Bancin, Sialagan, Simarmata
Turnip	Sidauruk, Sidabariba (hlm. 191-199)

Selain itu, ada juga hubungan marga yang ber-*padan*. Menurut B. Simanjuntak (2006), *padan* adalah perjanjian adat antar marga untuk menjadi keluarga sekandung. Dari perjanjian ini, antara laki-laki dan perempuan yang marganya *padan* tidak boleh saling menikah. Jika terjadi pelanggaran, maka pasangan tersebut dianggap *mangose padan* atau mengingkar janji (hlm. 93).

Menurut A. Simanjuntak (2018), *padan* dianggap lebih tinggi derajatnya dibandingkan hukum. Berikut ini, marga yang saling *marpadan* adalah:

Tabel 2.4. Daftar Marga yang *marpadan*

Marga Asal	Marga <i>Padan</i>
Hutabarat	Silaban Sitio
Sinambela	Panjaitan
Sibuea	Panjaitan
Sitorus	Hutajulu, Hutahaean, Aruan
Sitorus Pane	Nababan
Naibaho	Lumbantoran (Sihombing)
Silalahi	Tampubolon
Sihotang	Marbun
Manalu, Simanungkalit	Banjarnahor
Simamora Debata Raja	Manurung, Lumbangaol

Nainggolan	Siregar
Tampubolon	Sitompul
Pangaribuan	Hutapea
Purba	Lumbanbat
Pasaribu	Damanik
Sinaga Bonar	Situmorang
Marpaung	Siagian Hutagurgur
Turnip	Sidamanik
Hutasoit	Sihotang
Sihombing	Naibaho
Hasibuan	Si Opat Ama
Simanjuntak	Sihotang (hlm. 199-200)

Selain aturan-aturan diatas, terdapat aturan hubungan lainnya dalam Batak yang disebut *parna*. Menurut Lestari (2016), *parna* atau *Pomparan Ni Raja Naiambaton* adalah perkumpulan dari keturunan dari *Raja Naiambaton*. Parna adalah perjanjian yang paling mengikat untuk menjadi saudara sedarah atau kandung, sehingga tidak bisa saling menikah. Terdapat sebuah tulisan Batak yang berbunyi “*pomparan ni si raja naiambaton sisada anak sisada boru*” yang artinya bahwa “keturunan Raja Naiambaton adalah sama-sama pemilik putra dan putri”. Pernyataan ini mempertegas bahwa marga parna tidak bisa saling menikah dengan alasan apapun. Dari seluruh aturan lainnya, parna dianggap aturan yang paling mengikat dan tertinggi di Batak.

Tabel 2.5. Daftar Marga Parna

Sitompang	Brasa	Simbolon Altong	Sijabat
Sitanggang Bau	Siambaton	Simbolon Hapotan	Sitio
Sitanggang Gusar	Kombih	Simbolon Pande	Rumahorbo
Sitanggang Gusar	Simbolon Tua	Simbolon Panihai	Napitupulu

Sitanggung Lipan	Munte	Simbolon Suhut Nihuta	Saragih
Sitanggung Silo	Tamba Tua	Simbolon Tuan	Saing
Sitanggung Upar	Saragih Tua	Munte	Simalongi
Kecupak	Sinampun	Dalimunte	Nadeak
Sidauruk	Haro	Tonggor Dolok	Saragih Dajawak
Manihuruk	Simbolon	Tonggor Tonga-tonga	Saragih Damunte
Banurea	Tinambunan	Tonggor Toruan	Saragih Sumbayak
Manik	Tumanggor	Turnip	Saragih Garingging
Gajah	Turutan	Sialagan Dan Simarmata	Sidabungke
Boang Manalu	Pinayungan	Sidabutar	Nahampun
Taruten	Maharaja	Siadari	Haro

2.5.6. Pernikahan Adat Batak

Menurut Sianipar (2013), pernikahan adat masyarakat Batak disebut sebagai *Parbagason*. Ada beberapa tahapan dalam pernikahan adat Batak, yaitu:

1. Pra Nikah (*Marhusip*)

Pada jaman dulu, tahap ini dilakukan di lapangan terbuka. Selain itu, jumlah kehadiran keluarga dalam acara ini pun dibatasi. Kegiatan yang dilakukan pada saat itu adalah minum tuak dan makan daging (*tambul*), dan lapet.

Sedangkan jaman sekarang, tahap ini diadakan di rumah atau bisa juga di gedung. Kegiatan yang dilakukan adalah makan bersama (*marsipanganon*), dengan *tudu tudu ni sipanganon* dari *boru* kepada *hula-hula*, dan ikan mas dari *hula-hula* kepada *boru*. Sebelum acara berakhir, keluarga calon suami-istri memberikan uang (*ingot-ingot*). Selain itu, biasanya segala perayaan adat di *marhusip* sudah didiskusikan oleh kedua orang tua dari perempuan dan laki-laki (*pajumpang mata ni ihan tu mata ni doton*).

2. Membicarakan Mahar (*Marhata Sinamot*)

Acara ini dilaksanakan setelah *marhusip*. Jumlah anggota keluarga yang diundang juga lebih banyak. Sama seperti *marhusi*, dalam proses ini juga terjadi makan bersama, lengkap dengan *tudu tudu ni sipanganon* dari *boru* kepada *hula-hula*, dan ikan mas dari *hula-hula* kepada *boru*.

Proses selanjutnya adalah penyerahan mahar dari orang tua laki-laki kepada orang tua perempuan. Proses ini disebut *patujolo ni sinamot* atau sebagian besar sinamor. Meskipun begitu, di JABODETABEK acara *marhata sinamot* sudah digabungkan dengan acara pesta pernikahannya.

3. Acara Pesta Pernikahan Adat (*Ulaon Unjuk*)

Acara pesta pernikahan adat batak dibagi menjadi 2 berdasarkan pihak penyelenggaranya, yaitu pihak perempuan (*dialap jual*) dan pihak laki-laki (*ditarohan jual*).

a. *Dialap Jual*

Dalam menyelenggarakan acara pesta pernikahan batak dari pihak perempuan (*parboru*), terdapat 5 tata cara yang harus dilakukan, yaitu:

- 1.) Sebelum ke rumah ibadah untuk dinikahkan secara agama, keluarga laki-laki datang menjemput calon menantu dan membawa makanan lengkap dengan *margoar* untuk acara *marsibuha-buhai*
- 2.) Setelah dinikahkan secara agama, pengantin memasuki gedung perayaan adat pernikahan, bisa masuk sebelum para undangan masuk ke gedung, atau sebaliknya. Jika para undangan sudah hadir sebelum pengantin, maka *hula-hula* dan *tulang* sudah harus masuk

membawa beras dan ikan. Selanjutnya adalah makan bersama, dengan doa yang dipimpin oleh pihak *paranak*.

- 3.) Setelah makan bersama telah selesai, proses selanjutnya adalah membagi *parjambaran*, *pasahat tumpak* atau memberikan sumbangan berbentuk uang kepada undangan, lalu *marhata dohot pasahat sinamot*, *pasahat ulos tu panganttin* atau memberikan ulos kepada pengantin, dilanjutkan dengan *mandok hata suhut parboru* dan *paranak*, dan *mardalan olop-olop*.
- 4.) Selanjutnya, ada prosesi *ulaon sadari*
- 5.) Pada akhir acara pesta adat ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh *hula-hula*.

b. *Ditarohan Jual*

Dalam mengadakan perayaan pesta pernikahan batak dari pihak laki-laki (*paranak*), terdapat 5 urutan acara yang harus diikuti, yaitu:

- 1.) Berbeda dengan *dialap jual*, pada acara ini tidak perlu diadakan *marsibuha-buhai*. Selain itu, prosesi pernikahan secara agama harus dilakukan di rumah ibadah pihak pengantin laki-laki. Selanjutnya, 2-3 keluarga terdekat pengantin laki-laki, selain orang tua, menjemput pengantin perempuan untuk ke rumah ibadah.
- 2.) Sama seperti *dialap jual*, pada *ditarohan jual* pengantin bisa memasuki gedung acara pernikahan adat sebelum para undangan masuk atau sebaliknya. Jika para undangan sudah hadir sebelum pengantin, maka *hula-hula* dan *tulang* sudah harus masuk

membawa beras dan ikan. Selanjutya adalah makan bersama, dengan doa yang dipimpin oleh pihak *paranak*.

- 3.) Setelah makan bersama selesai, selanjutnya adalah proses pembagian *parjambaran*, *pasahat tumpak* atau memberikan sumbangan berbentuk uang kepada undangan, lalu *marhata dohot pasahat sinamot*, *pasahat ulos tu panganttin* atau memberikan ulos kepada pengantin, dilanjutkan dengan *mandok hata suhut parboru* dan *paranak*, dan *mardalan olop-olop*.
- 4.) Selanjutnya, ada prosesi *ulaon sadari*
- 5.) Pada akhir acara pesta adat ditutup dengan berdoa yang dipimpin oleh *hula-hula*.