



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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Suku Batak, merupakan salah satu suku yang berada di Indonesia. Menurut Siregar (2017), suku Batak merupakan salah satu suku yang dikenal sebagai suku yang taat dalam adat istiadatnya. Adat Batak itu sendiri merupakan tata-cara kemasyarakatan yang bersifat mengikat karena menyangkut dengan kebudayaan, kerohanian, kemasyarakatan, dsb. (Simamora, 2000). Salah satu tradisi suku Batak yang melekat kuat adalah tradisi “*Dalihan Na Tolu*”. *Dalihan Na Tolu* itu sendiri memiliki arti pondasi yang diambil dari alat masak yang disebut *Tataring* yang merupakan perapian. *Tataring* masyarakat Batak yang disebut sebagai *Dalihan* memiliki bentuk yang unik, yaitu disusunnya tiga batu yang hampir sama besarnya dalam bentuk segitiga sama sisi.

Menurut Simanjuntak (2011), *Dalihan Na tolu* akhirnya diputuskan terbagi atas menjadi tiga struktur seperti layaknya tungku *Dalihan* yang berbentuk segitiga sama kaki. Tiga struktur tersebut adalah pemberi istri (*hula-hula*), saudara semarga (*dongan tubu/ dongan sabutuha*), dan penerima istri (*boru*). Seperti yang diketahui, *hula-hula* merupakan struktur tertinggi dalam adat ini meskipun jika dilihat dari posisi tungku semua sederajat. Untuk melihat tinggi rendahnya struktur sosial ini, dapat dibuktikan pada acara pemberian pada saat upacara adat. Karena sang *hula-hula* yang akan selalu memberikan ulos dan *boru* memberikan pisau.

Untuk memperkenalkan budaya suku Batak *Dalihan Na Tolu ini*, animasi dapat menjadi salah satu sarana untuk menyampaikan dan memperkenalkan hal baru kepada para penonton. Seperti sudah banyaknya kreator personal/ studio di bidang animasi *motion graphic* seperti Markus Magnusson, Cub Studio, kok bisa?, Jelio Demitrov, dsb. Menurut Blazer (2016), animasi merupakan media yang dapat menyampaikan cerita dengan cara yang tidak terbatas. Dan menurutnya, sebuah animasi *motion graphic* tentunya perlu adanya struktur awal, pertengahan dan akhir. Yang dapat disimpulkan untuk lebih detailnya ada masalah utama, mencari solusi untuk masalah, puncak untuk memfokuskan/ menetapkan solusi apa yang tepat untuk masalah utama dan menyelesaikan masalah.

Selain sudah mempersiapkan media animasi yang ingin digunakan yaitu *motion graphic*, perlu ditetapkannya desain visual yang ingin dicapai. Flat desain itu sendiri merupakan desain yang memiliki karakter kuat yang memiliki tampilan yang minimalis (Pratas, 2014). Menciptakan flat desain sangat berfokus untuk menghilangkan kedalaman, bayangan, efek cahaya, tekstur, dsb. Untuk hasil yang direkomendasikan dalam flat desain, tentunya perlu banyak menggunakan ruang putih, warna terang dan *outline* yang sesederhana mungkin. Dan flat desain ini sendiri ternyata sudah dikenal dari tahun 2013 lalu sebagai desain yang berdampak besar tetapi tetap dengan visual yang sederhana.

Tugas akhir ini berfokus dalam peranan budaya Dalihan na Tolu ini sendiri dalam kehidupan sosialisasi masyarakat Batak. Edukasi ini menjadi penting untuk dibahas karena masih adanya pandangan bahwa terjadinya ketidaksetaraan gender yang terjadi di masyarakat Batak. Dan dengan juganya

penggunaan flat desain, tentunya juga dapat mempermudah penonton untuk menangkap maksud dari animasi infografis tugas akhir ini. Karena jika semakin mudah penonton mengerti, maka semakin berhasil sebuah visualisasi yang dirancang dalam sebuah animasi. Itu juga merupakan tujuan utama dalam perancangan animasi infografis yang bertujuan untuk memberikan edukasi baru kepada penonton.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana menerapkan visual flat desain di dalam animasi *motion graphic* mengenai budaya Batak “*Dalihan Na Tolu*”?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan flat desain difokuskan kepada visualisasi tokoh yang memiliki suku Batak.
2. Merancang tokoh Abak, Amak, Anak Laki-Laki, Anak Perempuan, Cucu Laki-Laki dan Cucu Perempuan yang memvisualkan proporsi masyarakat Batak.
3. Penyederhanaan dalam bentuk tubuh tokoh.
4. Penggambaran detail bentuk wajah (ras proto-melayu).
5. Penyederhanaan dalam motif baju (ulos).

6. Penerapan warna pada kostum sesuai dengan warna ulos aslinya (*hue*, *saturation* dan *value*)

1.4. Tujuan Skripsi

Perancangan tugas akhir bertujuan untuk:

- a. Menerapkan style flat desain pada visual pada perancangan tokoh dalam animasi *motion graphic* mengenai budaya Batak “*Dalihan Na Tolu*”.
- b. Menyederhanakan bentuk tubuh, bentuk wajah dan motif baju pada tokoh.

1.5. Manfaat Skripsi

Dengan pembuatan tugas akhir ini diharapkan dapat menghasilkan banyak manfaat bagi beberapa pihak, yaitu:

1. Manfaat bagi penulis: memberikan wawasan baru mengenai budaya Batak yang mengatur kehidupan sosialisasi masyarakatnya.
2. Manfaat bagi orang lain: memperkenalkan kebudayaan suku Batak yaitu “*Dalihan Na Tolu*” dalam bentuk animasi *motion graphic*.
3. Manfaat bagi universitas: sebagai rujukan akademis.