

2. STUDI LITERATUR

1. Animasi

Tay Vaughan (1993) mendefinisikan animasi sebagai bentuk presentasi dari kumpulan gambar statis dari perpaduan kumpulan gambar yang menghasilkan sebuah pergerakan pada objek (hlm. 140). Wright (2005) menjelaskan bahwa animasi secara bahasa berasal dari bahasa latin dengan kata *animare* yang memiliki makna menghidupkan atau memberikan nafas. Animasi ada karena imajinasi murni yang diwujudkan secara visual dengan menggunakan media 3 dimensi maupun 2 dimensi yang kemudian digerakan, sehingga mereka tampak hidup dan mampu meyakinkan orang yang melihatnya bahwa itu hidup dan nyata (hlm 1).

Rahman (2013) menyebutkan bahwa di Indonesia sendiri animasi juga telah ada sejak lama lebih tepatnya pada ukiran – ukiran candi Borobudur dan juga candi Prambanan. Ukiran pada candi – candi tersebut memberikan suatu narasi cerita yang dibaca berdasarkan urutan gestur tokoh yang mana pada zaman itu dimanfaatkan untuk mengajarkan moral agama kepada penganut Hindu & Buddha. Relief diorama tersebut menjadi nenek moyang dari narasi visual berbentuk 2D maupun 3D yang dikenal saat ini seperti komik dan sejenis lainnya (hlm 54-55).

2. Animasi 3D

Animasi 3D menurut Watkins (2000) yaitu membawa bentuk geometri dari model yang kemudian dihidupkan begitu juga memberikannya kepribadian dalam pergerakannya. Animasi 3D memiliki penanganan yang kompleks bahkan sesederhana *bouncing ball* sekalipun memerlukan penerapan ilmu fisika dalam pergerakannya (hlm. 3). Hague dan Jackson (2006) menerangkan dalam bukunya bahwa animasi 3D memiliki eksplorasi ruang objek dan sudut pandang yang luas secara perspektif. Sumbu X- Y- axis pada tampilan 2D mewakili ketinggian dan ketika tampilan diubah menjadi 3D muncul sumbu Z- yang menunjukkan kedalaman pada objek. Dengan ruang 3D yang memiliki

pengaturan yang lengkap sehingga jika melakukan berbagai simulasi seperti menerapkan penggabungan bangun dasar, pencahayaan, sudut pandang kamera, dan penciptaan tokoh sangat efektif digunakan (hlm. 1).

Park (2004) menjelaskan dalam bukunya bahwa animasi 3D pada maya terdiri dari kumpulan komponen penting pada animasi yang saling berhubungan satu sama lain. Mampu memahami kinerja antar komponen dengan baik merupakan kunci penting dalam mempelajari maya. Komponen – komponen yang telah tergabung di dalam maya itu sendiri seperti pencahayaan, modeling, *workshop*, *rendering*, *animation*, dan *shading*. Kepiawaian dalam menggunakan salah satu komponen yang didalami akan efektif untuk produksi besar dalam sebuah kelompok. Namun maya melebarkan hambatan antara pemanfaatan komponen sehingga dapat dipelajari sekaligus diwaktu yang sama setidaknya dasarnya ilmu dari setiap komponen (hlm. 2).

3. Tokoh

Tokoh berperan penting dalam menyampaikan dan menjalankan sebuah cerita. Perannya sebagai *presenter* dalam cerita tentu didukung dengan adanya linier cerita yang telah disusun dan direncanakan. Oleh karena itu kombinasi antara desainer tokoh dengan penulisan cerita sangat berpengaruh terhadap kualitas cerita agar dapat berkesinambungan. Bryan Tillman (2011) menyebutkan bahwa ada tiga poin penting dalam penokohan:

1. *Archetypes*

Archetypes dapat diartikan tipe tokoh yang dari kumpulan sifat dan perilaku yang selayaknya dimiliki oleh manusia. Penggunaan *archetypes* dapat memberikan gambaran dan garis besar terhadap tokoh yang akan diciptakan.

2. *Story*

Pembuatan garis cerita baik dari dunia karakter maupun latar belakang yang dimiliki tokoh harus padu dan tidak rancu. Penggunaan *archetypes*

begitupun desain tokoh mampu mewakili cerita yang akan dibawakan. Bukan tindakan yang salah bila seandainya penciptaan desain tokoh lebih didahulukan ketimbang pembuatan cerita namun menurut beliau desain tokoh akan cenderung berubah seiring perkembangan cerita dan latar belakang.

3. *Originality*

Keaslian dari tokoh yang menjadikannya dapat dibedakan dengan tokoh lain yang sebelumnya telah ada dan mungkin memiliki konsep serupa. Nilai autentik yang dimaksudkan pada segi visual desain tokoh yang mampu menggambarkan *traits* yang dimiliki (hlm. 4-5).

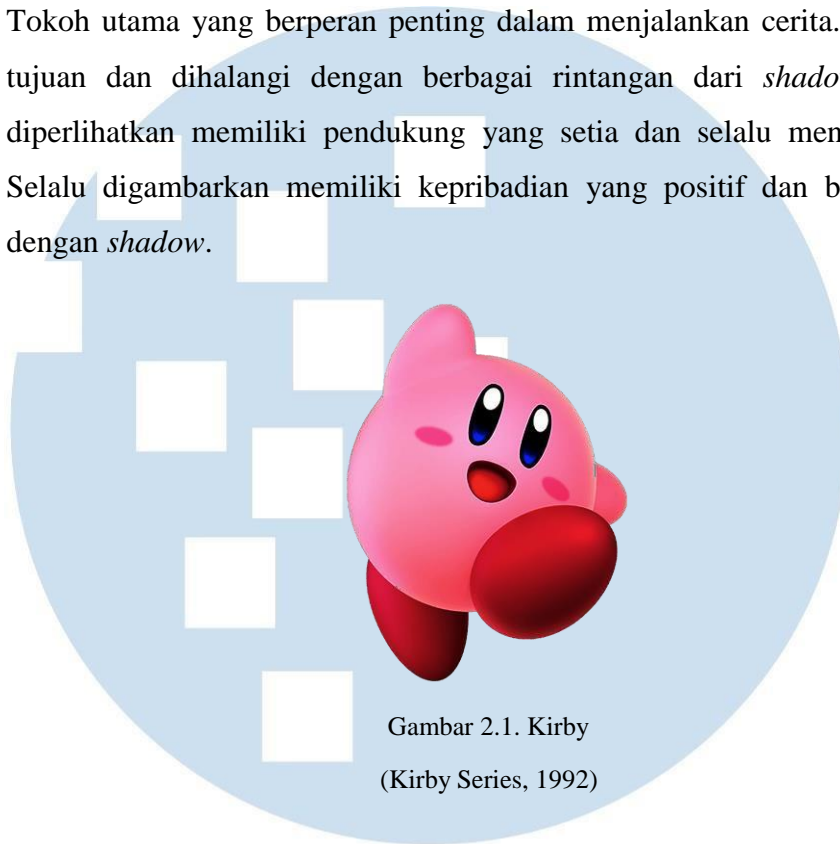
4. Jenis Tipe Tokoh

Dalam penciptaan tokoh Bryan Tillman (2011) menjelaskan bahwa ada pembagian jenis tokoh dalam penokohan. Tujuan dalam memberi klasifikasi dalam penokohan untuk penekanan peran yang dimainkan tokoh. Pemberian jenis ini juga digunakan dalam penceritaan untuk menghidupkan dunia tokoh, yang dimaksudkan dengan menghidupkan dalam membentuk interaksi dan masalah yang ditimbulkan antar tokoh. Jenis *archetypes* tokoh dibagi menjadi enam jenis, yaitu:

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1. *Hero*

Tokoh utama yang berperan penting dalam menjalankan cerita. Memiliki tujuan dan dihalangi dengan berbagai rintangan dari *shadow*. Sering diperlihatkan memiliki pendukung yang setia dan selalu mengikutinya. Selalu digambarkan memiliki kepribadian yang positif dan berlawanan dengan *shadow*.



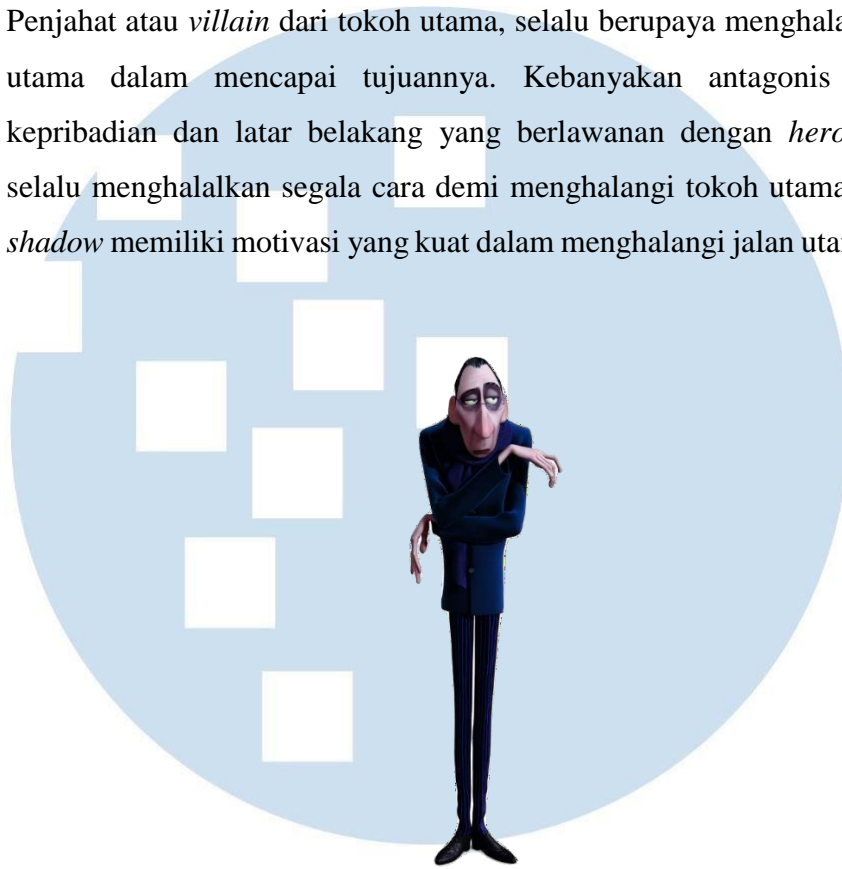
Gambar 2.1. Kirby
(Kirby Series, 1992)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. *Shadow*

Penjahat atau *villain* dari tokoh utama, selalu berupaya menghalangi tokoh utama dalam mencapai tujuannya. Kebanyakan antagonis memiliki kepribadian dan latar belakang yang berlawanan dengan *hero*. *Shadow* selalu menghalalkan segala cara demi menghalangi tokoh utama sehingga *shadow* memiliki motivasi yang kuat dalam menghalangi jalan utama tokoh.



Gambar 2.2. Anton Ego

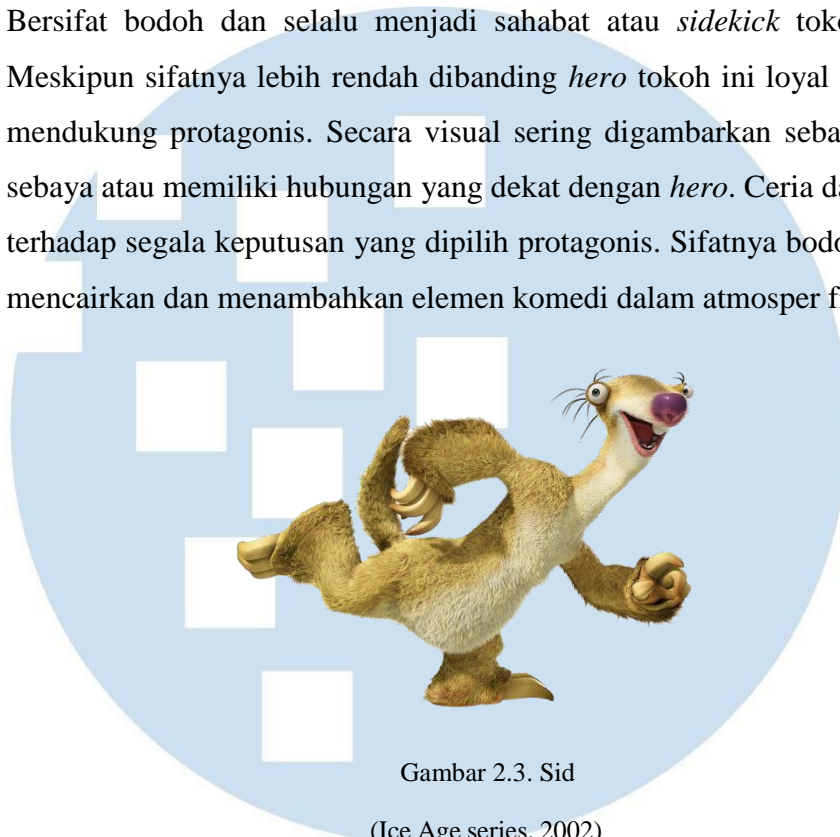
(Ratatouille, 2007)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. Fool

Bersifat bodoh dan selalu menjadi sahabat atau *sidekick* tokoh utama. Meskipun sifatnya lebih rendah dibanding *hero* tokoh ini loyal dan selalu mendukung protagonis. Secara visual sering digambarkan sebagai teman sebaya atau memiliki hubungan yang dekat dengan *hero*. Ceria dan optimis terhadap segala keputusan yang dipilih protagonis. Sifatnya bodoh mampu mencairkan dan menambahkan elemen komedi dalam atmosfer film.



Gambar 2.3. Sid

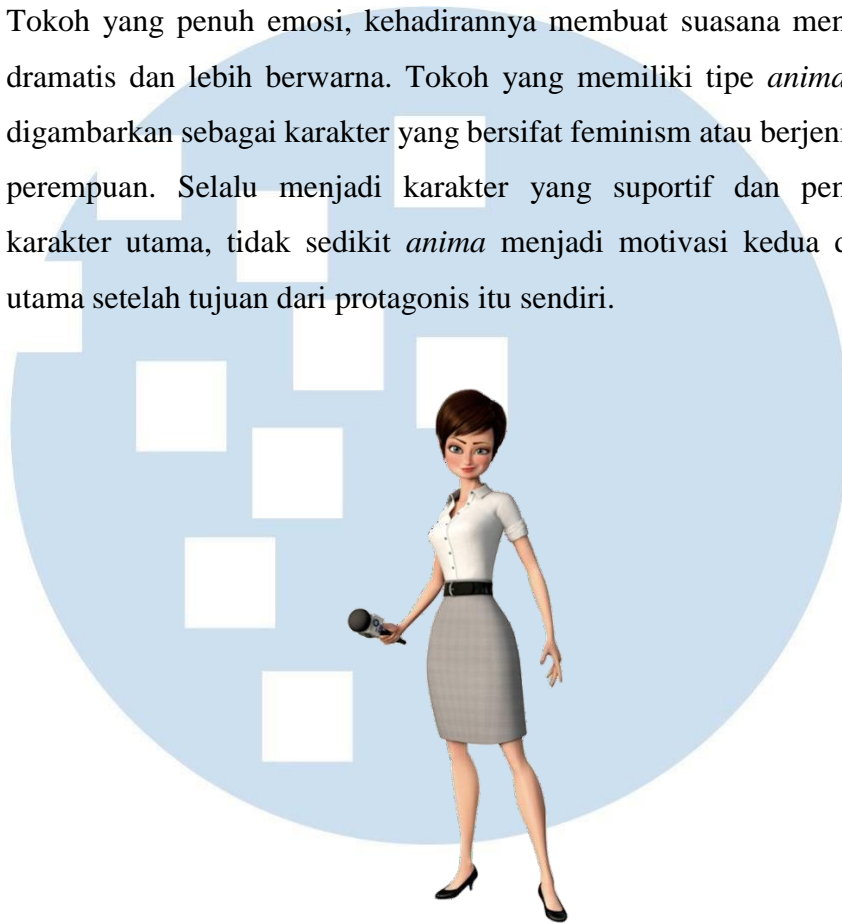
(Ice Age series, 2002)

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

4. *Anima*

Tokoh yang penuh emosi, kehadirannya membuat suasana menjadi lebih dramatis dan lebih berwarna. Tokoh yang memiliki tipe *anima* biasanya digambarkan sebagai karakter yang bersifat feminim atau berjenis kelamin perempuan. Selalu menjadi karakter yang suportif dan penyemangat karakter utama, tidak sedikit *anima* menjadi motivasi kedua dari tokoh utama setelah tujuan dari protagonis itu sendiri.



Gambar 2.4. Roxanne Ritchie

(Megamind, 2010)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

5. *Trickster*

Tipe ini dapat digolongkan sebagai protagonis maupun antagonis dikarenakan sifatnya yang cenderung ambigu dan labil. Ia sering ditampilkan sering memiliki kontra dengan tokoh utama dan mempertanyakan tujuan *hero*. Walaupun demikian ia masih mengikuti jalan yang ditempuh tokoh dan disaat yang bersamaan diam – diam saling memiliki hubungan dengan antagonis karakter utama.



Gambar 2.5. Gollum

(Lord of the Ring series, 2001)

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

6. *Mentor*

Tokoh yang memiliki sifat *mentor* cenderung memiliki sifat yang bijak, tua dan menggurui. Secara visual tokoh yang bertipe *mentor* biasanya digambarkan sebagai sosok hantu/ruh, guru/pengajar, orang tua, dan petuah. Mereka berperan penting dalam memberikan arahan serta nasihat kepada tokoh utama menemukan potensi sebenarnya yang ia miliki sehingga membantu perkembangan karakter seiring berjalannya cerita, *mentor* sering diceritakan memiliki keterkaitan dengan masalah yang tengah dihadapi karakter utama (hlm. 12-20).



Gambar 2.6. Peter Parker

(Spider-Man: Into Spider-Verse, 2018)

5. *Three-dimensional Character*

Egri (2007) menerangkan mengenai bagaimana pentingnya membentuk *three-dimensional character* dalam perancangan tokoh demi mempermudah penggambaran tingkah dan sifat dari tokoh tersebut. *Three-dimensional character* terdiri atas tiga aspek utama, yaitu:

1. Fisiologi

Fisiologi secara garis besar adalah visual dari penampilan tokoh. Fisiologi terdiri dari fisik, usia, tinggi, berat badan, jenis kelamin, ras/etnis, suku bangsa, warna kulit, warna rambut, warna mata, bekas luka, bentuk tubuh, dan postur. Penampilan tokoh harus

sangat diperhatikan dan banyak pertimbangan dikarenakan mesti sesuai dengan poin – poin lain yang dimiliki tokoh untuk menciptakan tokoh yang ideal.

2. Sosiologi

Sosiologi berkaitan erat dengan bagaimana kondisi hubungan tokoh dengan lingkungan membentuk kepribadian tokoh dirancang. Sosiologi mencakup agama, hobi, pekerjaan, pendidikan, status sosial, kehidupan sosial, hubungan sosial, dan kebudayaan.

3. Psikologis

Psikologis adalah bentuk dari emosional atau sifat dari tokoh. Psikologis dapat dikaitkan dengan sisi sosiologi dan fisiologi seperti visi dan misi dari tokoh. Psikologis terdiri dari ambisi, frustrasi, ketakutan, kesedihan, kesenangan, kemarahan dan bagaimana tokoh mampu menyelesaikan masalah yang tengah dihadapi (hlm. 33-34).

5. Desain Tokoh

Desain tokoh mampu menimbulkan berbagai penafsiran dari penonton dalam memaknai sifat tokoh menurut Goldberg (2008) dalam mendesain karakter terdapat beberapa poin penting yang perlu ditanyakan, yaitu:

1. Gaya yang akan ditentukan dalam film apakah wujud dari karakter mampu mencerminkan gaya yang telah ditentukan? Bila seandainya pengaruh dari pencahayaan penting dalam film maka seberapa besar dimensi dari wujud tokoh yang diperlukan untuk memperlihatkan efek tersebut? Kedalaman dari struktur tokoh yang tercipta setelah diberikan pencahayaan sehingga adanya pola bayangan yang terbentuk.
2. Seberapa nyata tokoh diperlukan. Apakah perlu bilamana karakter mampu meyakinkan audiens bahwa mereka sepenuhnya nyata dalam bentuk *three-dimensional character* untuk dapat menegaskan

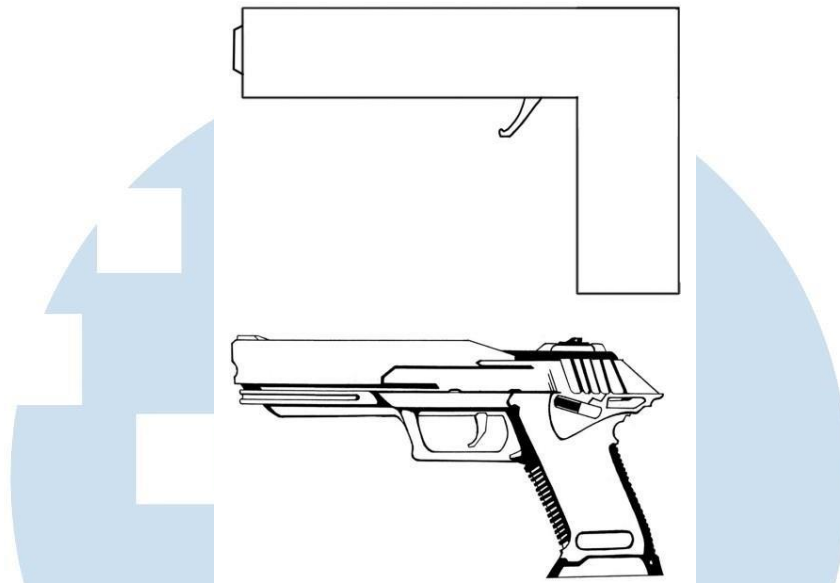
perannya? Coba untuk memahami karakter dalam bentuk yang paling sederhana.

3. Desain tokoh sepenuhnya mampu menunjukkan perannya secara maksimal. Detail yang semakin banyak mungkin dalam media animasi 3D mampu menonjolkan sifat dan sikap tokoh, namun pada 2D detail yang banyak hanya akan mempersulit tokoh agar dapat bergerak dinamis (hlm. 49).

6. Gaya Gambar

Gaya gambar dijelaskan oleh Sloan (2015) bilamana dalam perancangan tokoh, penampilan tokoh dirancang dengan penuh pertimbangan secara keseluruhan. Diantaranya seperti garis, bentuk, beserta warna yang telah ditentukan untuk menghasilkan gambar yang memiliki identitasnya sendiri (hlm. 39). Menurut Bryan (2011) gaya gambar pada tokoh bilamana tokoh tercipta dari ciri khas seniman itu sendiri maka diperlukan detail yang disesuaikan dengan kelompok umur yang ditujukan. Target audiens sangat mempengaruhi bagaimana proses perancangan tokoh dan sebanyak apa detail yang diperlukan bahkan jika target umur audiens berada pada kalangan anak – anak.





Gambar 2.7. Perbandingan detail yang didasari target audiens
(Bryan Tillman, Creative Character Design, 2011)

Pada dua gambar di atas dapat ditafsirkan sebagai senjata api meskipun gambar pertama hanya terlihat seperti huruf 'L' dengan tambahan pelatuk. Namun dari gambar tersebut terlihat jelas gambar mana yang terlihat lebih realistis, gambar kedua terlihat lebih nyata dikarenakan pemberian detail yang digunakan dalam perancangan. Detail yang digunakan sangat tergantung dengan target audiens, gaya *realistic* dan *stylistic* harus diseimbangkan dengan target audiens yang telah ditentukan (hlm. 120-121).

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

7. Bentuk Dasar

Bancroft (2006) menjelaskan bahwa perancangan tokoh perlu dimulai dengan menggambarannya dalam bentuk paling sederhana terlebih dahulu. Pola bentuk dasar yang mampu mewakili tokoh yang akan diciptakan dapat digambarkan dengan memanfaatkan panjang maupun lebar dari bentuk dasar begitupun sudut kemiringannya.

Perpaduan dari berbagai bentuk dasar mampu menciptakan sifat tokoh yang lebih rumit. Dalam memberikan kombinasi bentuk dasar yang lebih leluasa dapat dilakukan dengan menghilangkan beberapa bagian dari bentuk dasar dan kemudian disatukan. Pengaruh dari peleburan bentuk dasar pada tokoh dapat memudahkan produksi animasi bilamana memerlukan tokoh dalam pose maupun sudut pandang tertentu begitu juga dengan menerapkan prinsip animasi kepada tokoh ketika ingin digerakan (hlm. 28-31).

8. Simbolisasi Bentuk dan Ukuran

Setiap bentuk dasar dapat mendeskripsikan sifat yang diwakilkannya. Bila seandainya komposisi dari beberapa bangun dasar pada tokoh telah tercipta maka perlu diperhatikan bangun dasar apakah yang dominan terlihat. Bancroft (2006) menerangkan bahwa bentuk dasar dapat memberikan tanda dan isyarat terhadap peran apa yang dimainkan tokoh.

1. Lingkaran / Bulat

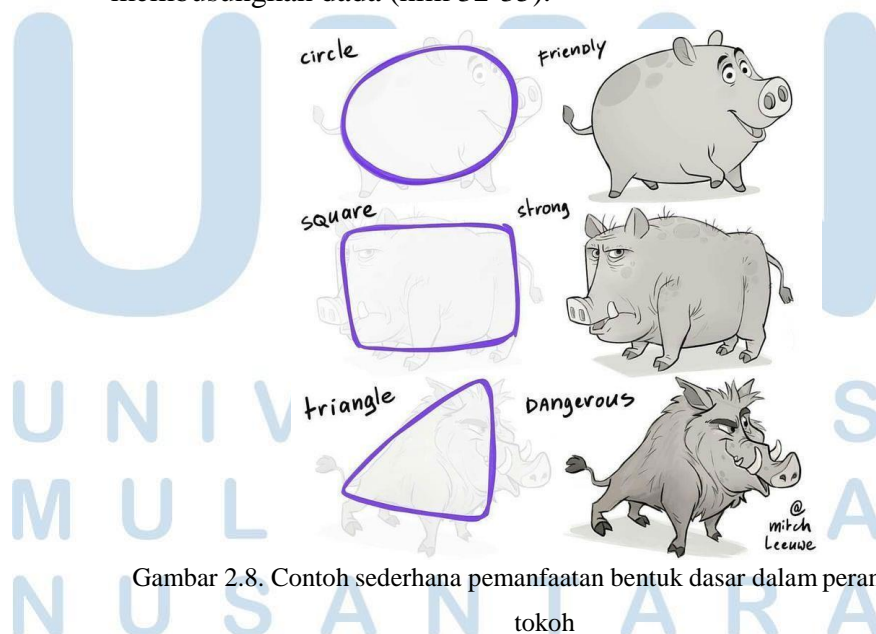
Bulat mewakili sifat yang ramah baik, imut, fleksibel, terbuka, ceria dan menyenangkan. Lingkaran banyak digunakan ketika menciptakan tokoh wanita yang dibuat atraktif dikarenakan banyak menggunakan lengkungan. Bentuk bulat dalam menciptakan tokoh juga dapat mewakili sifat lembut dan lunak atau empuk karena wujudnya yang terdiri dari lengkungan. Bentuk lingkaran bila digunakan pada tokoh anak – anak tidak hanya memberikan kesan imut namun juga menunjukkan sifat polos dan tidak berdaya.

2. Kotak

Kotak mencerminkan sifat yang gagah, tangguh, loyal, kokoh, kuat, keras, dan berat. Sifat kotak juga dapat memberikan tanda terhadap sifat tokoh seperti keras kepala atau pemikiran yang sempit dikarenakan bentuk kotak yang terdiri dari empat garis lurus. Penggunaan bentuk kotak pada tokoh terkadang akan memberikan kesan bodoh pada tokoh dikarenakan bentuk kotak yang cenderung menunjukkan bidang kosong terutama yang didominasi bentuk kotak.

3. Segitiga

Bentuk dasar segitiga biasanya mewakili sosok penjahat atau *villain*. Segitiga mencerminkan sifat sombong, mencurigakan, jahat, dan berbahaya. Bentuk dasar yang terdiri dari tiga sudut lancip yang seolah memberikan kesan tajam dan mengancam. Manfaat dari penggunaan segitiga akan berbeda tergantung bagaimana segitiga tersebut diletakan dan dihadapkan contohnya bila segitiga diletakan pada badan dengan menghadap kebawah akan memberikan kesan sombong dan kekuatan dikarenakan bagian bahu kokoh yang melebar dan bagian dada yang luas sehingga tokoh terkesan membusungkan dada (hlm 32-35).



Gambar 2.8. Contoh sederhana pemanfaatan bentuk dasar dalam perancangan tokoh

(@mitchleeuwe, Instagram)

Dalam bukunya Bancroft (2006) menjelaskan bahwa ukuran pada tokoh bila digunakan dengan porsi yang normal akan memberikan kesan monoton dan kaku. Adanya variasi pada ukuran seperti besar, kecil, dan sedang akan membuat penampilan tokoh menjadi lebih menarik dan lebih dinamis. Pengaruh dari pemberian variasi ukuran juga berpengaruh dalam mengatur sifat dari bentuk fisik tokoh. Contohnya saja ketika menggambarkan rambut bila digambarkan runcing dan tipis tanpa adanya satu pun gambar ukuran rambut yang berukuran sedang maupun besar akan memberikan kesan tekstur yang kaku dan tipis. Perlu diperhatikan juga ukuran yang beragam pada tokoh bila diberikan berlebihan dan berkesan aneh pada tokoh (hlm. 36 – 38).



Gambar 2.9. Contoh pemanfaatan variasi ketebalan ukuran pada perancangan tokoh

(Tom Bancroft, *Creating Character with Personality*, 2006)

Efek dari memberikan ukuran yang beragam pada struktur tubuh tokoh juga akan membuat kesan tertentu pada tokoh. Goldberg (2008) menerangkan bahwa sebuah tokoh akan menciptakan kesan lebih imut bilamana ukuran kepala lebih besar dibandingkan ukuran tubuh lainnya. Tidak hanya kesan imut namun juga tergantung pada bagian mana ukuran tersebut dibesarkan akan menegaskan sifat yang dimiliki tokoh (hlm 42) Contohnya jika tokoh memiliki ukuran badan yang lebih besar dibandingkan anggota tubuh lainnya maka akan memberikan kesan kuat. Seandainya ukuran yang dibesarkan dibuat spesifik pada bagian perut sehingga terlihat buncit akan menambah kesan tamak, pemalas, dan rakus pada tokoh.



Gambar 2.10. Jerry the Mouse

(www.drawingtutorial101.com)

9. Etnis Batak

Etnis menurut Daniel (1995) merupakan bentuk konsep yang diciptakan oleh pemerintahan pada zaman kolonial untuk dapat mengendalikan penduduk lokal. Konsep etnis cenderung diciptakan terburu – buru karena hendak untuk mengklasifikasikan dan menamakan penduduk setempat tanpa memedulikan sejarah lokal, pakar etnografi, pegawai pemerintah, tentara, misionaris dan lain – lain, sehingga hanya ditujukan untuk memberikan label identitas dengan cara demikian membentuk “objek etnis”. Dengan begitu, pandangan pengamat menjadi diselewengkan oleh sebuah ilusi retrospektif yang membuat kategori hasil ciptaan seolah – olah telah ada sedari dulu. Di Nusantara sendiri, menurut

C. Pelras Penduduk Indonesia pada dasarnya tidak mengenal “kelompok etnis” dalam pandangan masyarakat. (hlm 13-14).

Catatan sejarah mengenai suku Batak telah ada sejak abad ke-2 M lewat tulisan Ptolemaeus, sampai akhir abad ke-19 bahkan hingga awal abad ke-20, Sumatra bagian utara dianggap sebagai daerah yang berbahaya karena masih banyak dihuni oleh masyarakat biadab yang masih kanibal. Sekitar abad ke-5 atau ke-6, mulai dikenal dua nama tempat yang berkaitan dengan daerah bagian Sumatra utara yaitu Barus dan P'u-lo, tempat sebagian dari wilayahnya diperkirakan sebagai daerah yang dihuni penduduk kanibal. Selama masa ini tidak ada penjelasan yang merinci mengenai asal usul penduduk asli Sumatra utara hanya penambahan catatan oleh sumber dari Arab mengenai cara hidup kaum kanibal yang dicatatkan Aja'ib Al-Hind tahun 1000 dan catatan Idrisi pada tahun 1165.

Gambaran mengenai suku Batak menjadi lebih jelas dengan persinggahan Marco Polo di bagian utara Sumatra pada tahun 1291. Ia adalah orang pertama yang mencatat kehadiran Islam yang bermukim di kota – kota pesisir dan masyarakat penganut paganisme yang rata – rata masih biadab dan sebagian kanibal yang bermukim di area pegunungan (hlm. 55 – 56).

William Marsden menjadi orang pertama yang mempertanyakan kompleksitas masyarakat Pulau Sumatra dalam karyanya mengenai sejarah Sumatra yang terbit di London tahun 1783. Marsden mempersoalkan pandangan sederhana mengenai pertentangan penduduk pesisir Muslim dengan penduduk pedalaman penganut paganisme. Ia juga menolak untuk memberikan rincian dan deskripsi mendalam mengenai “bangsa” dan “negeri” di Sumatra, karena menurutnya hal itu mustahil dilakukan dan tidak berguna. Radermacher dan Marsden menjadi orang – orang pertama yang menawarkan deskripsi mengenai geografi politik “kerajaan orang Battas”. Pada akhir abad ke-18, nama suku “Batta” (“Batak” menurut Radermacher) sudah diketahui secara umum, tetapi tetap digunakan sebagai satu – satunya sebutan untuk mengidentifikasi penduduk di pedalaman Sumatra utara. Marsden merupakan

satu – satunya yang membuat perbedaan antara penduduk “Carrow” dan “Batta” (hlm. 59 – 60).

Menurut Daniel (1995) untuk mengetahui asal muasal sebuah etnis maka diperlukan rekonstruksi pandangan secara kronologis untuk dapat melacak dan memperlihatkan unsur – unsur yang kemudian berfungsi sebagai anggapan dasar yang diwarisi oleh generasi – generasi berikutnya. Terdapat kerancuan dan keraguan yang berlangsung selama dua setengah abad, mulai awal abad ke-16, antara nama tempat dan “nama suku” “Batak”. Meskipun keberadaan mereka telah dicatatkan selama periode prakolonial sebagai suku pedalaman Sumatra utara yang rata – rata pada era itu masih biadab dan kanibal, tetap saja asal – muasal suku Batak masih tidak jelas. Ditambah lagi dengan orang asing dan penduduk setempat tidak memiliki interpretasi yang sama mengenai maknanya. Disebutkan juga makna pertama penamaan suku Batak diberikan oleh orang asing tanpa berhati – hati untuk satu keseluruhan di sebuah wilayah tertentu. Disebutkan oleh Buys pada tahun 1880 bahwa oleh penduduk setempat cenderung menyebut diri mereka sesuai dengan nama sukunya atau daerah tempat tinggal mereka, dan sebutan “Battak” atau “Batta” merupakan bentuk hinaan dan tidak pernah dipakai oleh penduduk lokal ketika berbicara tentang identitas mereka (hlm. 73).



Gambar 2.11. Foto prajurit Batak
(Christen Schjellerup Feilberg, 1870)

Ada dugaan bahwa orang Batak berasal dari Thailand yang merupakan Proto Malayan, kemudian dijajah oleh bangsa Mongoloid lalu berpencar ke berbagai wilayah dan negara dan diantaranya adalah Sumatra bagian utara. Mereka awalnya mendarat di wilayah pantai barat Sumatra dan kemudian kembali terpencar menjadi beberapa gelombang migrasi, gelombang pertama dikatakan terus berlayar dan berlabuh di pulau – pulau Simular, Nias, Batu, Mentawai, Siberut hingga pulau Enggano di Sumatra Selatan. Dugaan kedua asal muasal penduduk Batak berasal dari India melalui Barus yang kemudian terus berkelana ke selatan hingga bermukim di pinggir Danau Toba pada abad ke – 6 M. Barus bila dihubungkan dengan wilayah sekarang maka Barus terletak di daerah Tapanuli Tengah Sumatra Utara, orang – orang dari India berdagang dan kemudian membangun pemukiman di daerah Barus sebagai kota dagang.

Pada zaman sekarang suku Batak menurut Widya (2021) merupakan suku bangsa terbesar ketiga yang berasal dari Sumatra utara. Suku Batak terbagi menjadi enam bagian atau puak yaitu Batak Toba, Batak Karo, Batak Pakpak, Batak Simalungun, Batak Angkola, dan Batak Mandailing. Setiap bagian atau puak memiliki ciri khas marganya sendiri yang berfungsi sebagai tanda adanya tali kekerabatan. Suku Batak menganut paham garis keturunan berdasarkan bapak (patrilineal), dengan begitu marga keluarga mengikuti marga ayah. Satu puak terdiri dari banyak marga dan untuk dapat melacak garis keturunan dan bagaimana posisinya dalam sebuah marga seorang Batak biasanya menggunakan Torombo. Orang – orang Batak meyakini dengan menggunakan Torombo dapat mengetahui asal – usul seorang Batak yang berujung pada si Raja Batak. Masyarakat Batak pada umumnya menganut agama Kristen Protestan, Katolik, sebagian Islam, kepercayaan tradisional seperti agama Malim dan animisme. Dalam segi bahasa, orang Batak menggunakan beberapa logat dalam keseharian seperti logat Karo yang umum digunakan orang Karo, Pakpak yang sering dipakai orang Pakpak, Simalungun dipakai orang Simalungun, dan logat Toba yang digunakan oleh orang Toba, Angkola, dan Mandailing. Budaya masyarakat Batak yang umum diketahui yaitu tradisi Mangulosi, yakni tradisi pemberian kain tenun khas Batak yang bernama ulos.

Bagi masyarakat Batak sendiri kain ulos memiliki makna sebagai perlindungan dari segala cuaca dan keadaan. Pada umumnya orang Batak yang Mangulosi adalah sosok yang dituakan dalam adat Batak atau juga biasa disebut hula – hula. Penduduk Batak juga memiliki tarian khas yaitu tari tor – tor yang pada umumnya dipertunjukan dalam penyelenggaraan acara pernikahan, ritual keagamaan, dan menyambut tamu. Dalam tarian tor – tor biasanya diiringi dengan alat music tradisional Batak yang berbentuk gamelan atau juga disebut dengan *lima taganing*. Suku batak sendiri memiliki rumah adat yang biasa disebut dengan Rumah Bolon yang berarti rumah besar. Rumah adat ini adalah simbol status sosial masyarakat Batak yang tinggal di Sumatra Utara yang berbentuk seperti panggung yang didirikan di atas tiang kayu atau penyangga balok kayu (hlm. 1 – 3).

10. Monster dan Hantu

Caroll (1990) menjelaskan pengertian dari monster yang mana mereka merupakan makhluk yang tidak murni dan kotor, terbentuk dari benda – benda yang telah membusuk dan berjamur, atau mereka berasal dari tempat – tempat yang mengalir atau terbuat dari daging mati atau busuk, bisa juga berkaitan dengan hama atau penyakit. Teori ini menjadi landasan yang bertanggung jawab atas penciptaan sosok monster Godzilla dan juga menginspirasi seluruh film yang mengandung unsur monster (Morgan. 2002, hlm. 17). Contoh kemunculan monster dari tempat busuk atau kotor bisa jadi melalui perantara tubuh seseorang atau mayat yaitu terdapat pada gambar 2.5.1. yaitu pada film Alien: Covenant (2017) ketika salah seorang penjelajah bernama Ledward terpapar serbuk alien dan perlahan terjangkit penyakit hingga menjadi mayat yang terkontaminasi. Ledward tiba – tiba kejang dan dari belakang sosok bayi Xenomorph muncul melubangi punggung Ledward.



Gambar 2.12. Bayi alien Xenomorph
(Alien: Covenant, 2017)

Kemunculan monster biasanya juga sering ditampilkan melalui area perairan seperti danau, rawa – rawa, dan laut. Contohnya yaitu kemunculan tokoh *slasher* yaitu Jason Vorhees pada series Friday the 13th yang kemunculannya sering diperlihatkan bangkit dari dalam danau Crystal Lake. Meskipun Jason Vorhees pada dasarnya merupakan seorang manusia namun kebangkitannya yang tercipta dari dendam dan kebencian dari Jason Vorhees sendiri dan juga ibunya, membuatnya hidup kembali dengan bentuk yang tidak wajar, sebagaimana Carrol (1990) mendeskripsikan bahwa monster bukanlah makhluk yang murni.



Gambar 2.13. Jason Vorhees
(Friday the 13th series, 1980)

Smajic (2010) mendefinisikan hantu sebagai sosok yang tidak hidup maupun mati tidak memiliki jasmani maupun komponen keras, keberadaannya menentang konsep keberadaan dan ketiadaan tubuh dan roh masa lalu dan sekarang hidup dan mati (hlm. 14). Hantu memiliki keberadaan yang tidak jelas menurut Smajic (2010) ada begitu banyak alasan untuk meyakini keberadaan mereka seperti pragmatis, agama, dan alam itu sendiri, sedangkan hanya kemajuan teknologi yang menjadi alasan untuk tidak mempercayai keberadaan mereka. Kepercayaan seseorang akan hal – hal yang berbau supernatural secara bertahap menurun seiring berkembangnya zaman dan teknologi. Hal ini disebabkan menurunnya pemahaman dan penalaran spiritual manusia oleh pola pikir yang seiring berubah (hlm 63).

Dalam bukunya Smajic (2010) menjelaskan bahwa hantu membawa penyakit spiritual yang menular dan bertujuan untuk selalu memiliki hubungan dengan dunia roh yang ingin diwujudkan. Maka hantu perlu mencari hubungan atau kontak manusia yang cocok, tidak mesti berasal dari seseorang yang dapat dipercaya atau orang terdekat namun mereka yang cenderung tertarik pada orang – orang pemilik indera khusus yang mampu mendeteksi keberadaan mereka (hlm 189 – 190).

Hantu secara ilmiah dijelaskan oleh John Ferriar seorang dokter berkebangsaan inggris bahwa hantu atau penampakan merupakan bentuk dari delusi berwujud roh yang terkadang dapat ditimbulkan oleh kelainan tertentu pada bagian otak seperti delirium dan juga kegilaan yang sering dialami oleh orang sehat. Penampakan pada umumnya menurut Ferriar cenderung menunjukkan penglihatan dari hal – hal yang sebelumnya pernah dilihat atau dapat disimpulkan sosok yang sudah ada dari ingatan masa lalu muncul kembali pada lokasi atau area penglihatan sekarang. Ferriar mengakui bahwa fenomena ini mempengaruhi indera penglihatan sama persis seperti apa objek atau sosok pernah terlihat pada masa lalu. Sehingga wujud penampakan benar – benar bisa dirasakan dan terlihat sama persis seperti yang dilihat pada masa lalu meskipun penampakan terlihat saat sekarang terkesan tidak nyata dan sementara dengan dimana lokasinya terlihat. Dapat disimpulkan bahwa penampakan hanyalah

sekedar kenangan visual yang jelas terlihat kembali walaupun tampak samar – samar.

Kita dapat melihat contoh aplikasi dari teori Ferriar di film Paranorman (2012) pada gambar 2.5.3. yang menunjukkan bagaimana hantu – hantu yang ditemui Norman berada ditempat yang biasa mereka tinggali dahulu semasa hidup atau melakukan kegiatan yang biasa mereka lakukan. Ferriar juga meyakini bahwa penampakan murni disebabkan oleh sebuah ilusi otak yang menyatu dengan kapasitas alamiah manusia atas apa yang disebut dengan *recalling images by an art of memory* (Smajic. 2010, hlm 23-24).



Gambar 2.14. Penampakan hantu pada film Paranorman
(Paranorman, 2012)

11. Mitos Batak

Masyarakat batak yang masih di dalam desa yang masih asri dan dekat dengan hutan mempercayai banyak mitos yang hidup bersama mereka. Berdasarkan tulisan Felix Tani (2019), seorang petani *mardijker* dalam *website* kompasiana.com menjelaskan tentang makhluk mitos batak yang menjadi buah bibir di desanya yaitu Begujanjang.

Begujanjang secara bahasa daerah batak '*begu*' dapat diartikan sebagai ruh/hantu dan '*ganjang*' yang berarti panjang. Begujanjang sering digambarkan sebagai sosok hantu yang memiliki ukuran yang sangat tinggi. Penggambaran masyarakat tanah batak bagaimana penampilan dari

Beguganjang beragam, ada yang mengatakan ia memiliki tubuh tinggi kurus, hitam, lidah menggantung panjang dengan mata yang melotot, dan mulut yang menyeringai. Ada juga yang mengatakan ia bertubuh tinggi putih dan berwajah datar dan hanya memiliki mata. Masyarakat batak banyak meyakini bahwa Beguganjang berasal dari manusia dan dipelihara oleh manusia. Hantu ini diciptakan dari praktik dukun atau pakar ilmu hitam dengan menggunakan jasad bayi yang usia kuburnya belum genap 7 hari. Melalui ritual dan persyaratan tertentu mayat bayi tersebut ditempa hingga menjadi Beguganjang.

Beguganjang pada dasarnya ditugaskan untuk menjaga ladang perkebunan karena pada zaman dulu ladang perkebunan rawan tindak pencurian. Ladang yang dijaga Beguganjang tidak hanya aman namun juga dikatakan subur dan dapat menghasilkan hasil panen yang berlimpah. Walaupun begitu majikan harus memberikan imbalan bagi Beguganjang yang telah menjalankan kewajibannya sebagai syarat atas kontrak ghaib dengan Beguganjang.

Pemilik Beguganjang secara rutin harus diberikan sajian dan tumbal yang berupa nyawa manusia. Majikan Beguganjang biasanya menandakan penduduk mana yang akan dijadikan tumbal untuk Beguganjang. Penduduk yang sudah ditandai biasanya mengalami penyakit yang tidak masuk akal hingga meninggal tiba – tiba. Masyarakat meyakini Beguganjang dalam menjalankan aksinya ia menunggu disaat yang tepat untuk memangsa korbannya ketika sedang sendiri di malam hari. Beguganjang akan menampakan dirinya diawali dengan menunjukkan wujud anak kecil pendek dan kemudian secara perlahan ukuran tubuh memanjang ke atas dan bahkan melebihi tinggi pepohonan hingga ujung kepala tidak lagi terlihat (hlm. 2-3).



Gambar 2.15. Beguganjang

([http:// www.tagar.id/isu-peliharaan-begu-ganjang-warga-simalungun-dianiaya/amp/](http://www.tagar.id/isu-peliharaan-begu-ganjang-warga-simalungun-dianiaya/amp/))