



### **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. Karakter

Sebagai penulis skenario yang mempunyai ide cerita dalam film, harus mampu memikat penonton dengan menciptakan karakter yang unik. Menurut Kaufman (1999), sebuah cerita dapat menarik karena menampilkan kegiatan seorang pahlawan yang terlibat dalam sebuah konflik atau pertikaian. Jadi, secara tidak langsung, cerita dapat bergerak atau berkembang dengan adanya seorang pahlawan atau tokoh di dalamnya. Kaufman kemudian menambahkan bahwa karakter juga harus mampu terlibat dalam sebuah usaha perjuangan atau menjadi pemimpin dalam sebuah permainan, sehingga tokoh yang aktif tersebut dijuluki dengan karakter utama dalam sebuah cerita. Selain itu, menurutnya, seorang karakter utama juga mampu mengetahui hal yang salah atau yang benar untuk dilakukan. Sehingga karakter yang memutuskan atas tindakannya dapat dengan mudah menarik simpati penonton (hlm. 149-151).

Snyder (2005) lalu berpendapat bahwa dalam sebuah cerita dibutuhkan adanya karakter yang unik. Pembentukan karakter yang unik menurut dia dapat dilakukan dengan cara menarik keluar karakter dari situasi biasa dan menempatkannya pada situasi yang berbeda dengan konflik yang padat. Penempatan karakter pada situasi tersebut akan membangun konflik yang besar, sehingga karakter akan menjadi lebih sulit untuk mencapai *goal*-nya. Snyder menambahkan bahwa karakter akan diperkenalkan pertama kali secara deskripsi

melalui *logline* yang menarik dengan menunjukkan goal yang sangat penting bagi karakter, serta *obstacle* yang dapat menghalangi karakter untuk mencapai goal-nya (hlm. 64-65). Menurut Snyder, pengenalan karakter melalui *logline* dapat memberikan gambaran besar mengenai keseluruhan cerita yang di presentasikan. Selain itu, karakter juga diperkenalkan pada *scene* awal saat mulainya suatu film. Hal ini bertujuan untuk menarik simpatik penonton pada karakter yang harus menghadapi *obstacle*-nya.

Costello (2010) juga mengungkapkan pendapatnya bahwa karakter utama merupakan karakter pasif yang berkembang menjadi karakter aktif karena adanya rintangan atau masalah yang tidak bisa ditangani dalam kehidupannya. Menurutnya ada dua jenis karakter utama pasif yang dapat dikenali dalam sebuah cerita, yang pertama adalah karakter yang merasa nyaman dengan kehidupannya di rumah atau zona nyamannya, karakter jenis ini biasa disebut dengan *insider*. Kedua, karakter yang tidak nyaman dengan kehidupannya di mana pun karakter berada atau zona nyamannya dan biasa disebut *outsider* (hlm. 65-69).

### **2.1.1. Antagonis**

Field (2005) mengatakan bahwa karakter menjadi sangat penting untuk mengarahkan penonton agar bersedia menikmati cerita hingga akhir. Menurut Field, dalam sebuah film atau cerita, *obstacle* mempunyai dua bentuk yaitu wujud makhluk hidup atau yang biasa disebut antagonis dan juga bisa berwujud lingkungan (hlm. 32). Selain itu Trottier (2010) mengungkapkan bahwa dalam sebuah cerita tidak hanya memperkenalkan karakter protagonis, tetapi juga

memperkenalkan karakter antagonis. Hal tersebut dikarenakan karakter antagonis merupakan karakter penting yang menghalangi karakter protagonis untuk mencapai *goal*-nya. Karakter protagonis diperkenalkan dengan *need*-nya untuk mencapai *goal* yang sangat penting bagi dirinya. Begitu juga dengan karakter antagonis harus diperkenalkan dengan *need* yang besar untuk menghalangi karakter protagonis dalam mencapai *goal*-nya. Benturan *need* antara karakter protagonis dan karakter antagonis dinamakan dengan konflik yang menciptakan cerita dramatis dalam film (hlm. 13).

Sama seperti Field dan Trottier, Costello (2010) mengungkapkan pendapatnya bahwa, antagonis merupakan karakter yang sering disebut sebagai penjahat dalam sebuah cerita. *Goal* yang dimiliki oleh antagonis membuat karakter protagonis mengalami masalah saat berusaha mencapai *goal*-nya. Benturan *goal* dan *need* antara antagonis dan protagonis menciptakan sebuah konflik dalam cerita dan menjadikan sebuah cerita menjadi menarik. Costello lalu menambahkan bahwa antagonis juga harus diperlakukan seperti protagonis, dengan kata lain antagonis juga harus unik dan mempunyai daya tarik untuk menarik perhatian penonton. Selain itu, antagonis juga harus memiliki penghargaan yang sama besarnya dengan protagonis setelah berhasil mencapai *goal*-nya. Hal tersebut akan membuat antagonis sangat termotivasi untuk mendapatkan *goal*-nya sama seperti protagonis dan dapat menghasilkan konflik yang kuat sehingga membuat cerita menjadi lebih menarik (hlm. 74-75).

## 2.2. *Goal*

Trottier (2010) menjelaskan bahwa pada sebuah cerita atau film terdapat karakter yang berusaha mencapai sesuatu untuk diri sendiri atau orang lain yang biasa disebut dengan *goal*. *Goal* akan dicapai karakter protagonis secara sadar sehingga karakter akan berusaha untuk mendapatkannya. Menurut Trottier, karakter protagonis dan karakter antagonis biasanya memiliki *goal* yang sama. Sehingga karakter antagonis membuat *goal* yang dicapai oleh karakter utama menjadi hampir tidak mungkin. Pembentukan *goal* juga harus bersifat manusiawi dan merupakan suatu kebutuhan bagi karakter, sehingga penonton dapat lebih mudah simpatik terhadap karakter (hlm. 33).

Dunne (2009), mengungkapkan “serangkaian peristiwa dramatis terjadi saat karakter mengejar *goal* dan menemukan rintangan yang membuatnya sulit untuk mencapai *goal*-nya” (hlm. 91). Dunne juga menjelaskan bahwa *goal* menciptakan sebuah konflik antara karakter dengan keyakinan bahwa *goal* yang dimiliki setiap karakter tidak hanya menjadi suatu keharusan yang dimiliki dan mendesak, tetapi berdasarkan pandangan karakter bahwa *goal* yang dimiliki merupakan sesuatu yang tepat untuk dicapai (hlm. 116). Ia lalu menambahkan bahwa *goal* juga dapat menarik perhatian penonton hingga akhir film dengan syarat, penulis skenario harus mampu membuat penonton memerhatikan pada sepuluh menit pertama. Selama sepuluh menit pertama penonton akan mempunyai banyak pertanyaan terhadap kondisi karakter dalam cerita maupun kondisi sebelum cerita dimulai (hlm. 121-122).

### 2.3. *Need*

*Need* merupakan salah satu kepentingan yang mendorong karakter untuk mencapai *goal*-nya. Field (2006), mengungkapkan bahwa *need* merupakan salah satu elemen untuk menciptakan karakter yang kuat dan juga sebagai elemen yang membantu karakter untuk mendapatkan rasa simpatik penonton melalui cerita (hlm. 85). Menurut dia, seorang penulis skenario harus mampu mengetahui *need* setiap karakternya. Hal tersebut mempermudah seorang penulis untuk membuat rintangan yang harus dihadapi karakter, sehingga karakter akan berusaha melewati *obstacle* untuk memenuhi *need*-nya (hlm. 25). Selain itu Field juga berpendapat bahwa, *need* adalah bumbu dalam menciptakan sebuah drama dalam cerita. *Goal* yang dimiliki karakter dapat dibuat setelah *need* karakter jelas, sehingga proses karakter untuk mendapatkan *goal* dan *need*-nya menjadi rangkaian adegan yang dapat menentukan sebuah akhir dalam cerita (hlm 40-41).

Seperti yang sudah dijelaskan oleh Field, Snyder (2005), juga mengatakan bahwa *goal* dan *need* yang dimiliki karakter akan membuat penonton bersedia menikmati cerita atau film hingga akhir. Hal tersebut menurutnya menyebabkan *goal* dan *need* dapat berfungsi sebagai elemen untuk membuat sebuah adegan lebih dramatis (hlm. 48). Trottier (2010) kemudian berpendapat bahwa *need* muncul dalam diri karakter yang dipenuhi untuk mencapai kebahagiaan. Selain itu, menurut Trottier, *need* juga memberikan motivasi bagi karakter untuk mencapai *goal*-nya. *Need* yang dimiliki karakter ini kemudian dapat dihalangi oleh kelemahan karakter, yang muncul dari kisah atau peristiwa yang terjadi sebelum film dimulai. Biasanya peristiwa tersebut membuat karakter merasa

terluka, sehingga sulit untuk disadari dan dipenuhi. Trottier kemudian memberikan sebuah ilustrasi terhadap penjelasannya. Pada peristiwa sebelum film dimulai atau *backstory*, karakter ditinggal oleh kekasihnya yang lari dengan sahabatnya. Dalam film, karakter menjadi sangat *overprotective* dan membuat kekasih barunya menjadi tidak nyaman sehingga sering bertengkar. Maka yang menjadi *need* bagi karakter tersebut adalah percaya terhadap kekasih barunya sehingga mereka tidak sering bertengkar (hlm. 33).

Sependapat dengan Trottier, Corbet (2013) menjelaskan bahwa *need* karakter biasanya muncul secara tidak sadar. Karakter dapat menyangkal atau menyembunyikan *need*-nya karena ragu atau trauma atas kejadian di masa lalu. Sebagai penulis skenario, harus mampu mengetahui *need* karakter dan membuat karakter perlahan tanpa ragu menyadari *need*-nya pada sepanjang cerita. Hal tersebut akan membuat karakter berpikir dan memutuskan untuk memenuhi *need*-nya. Menurut Corbet, proses karakter untuk memenuhi *need*-nya, dapat menimbulkan konflik dengan karakter lain. Saat karakter protagonis dan karakter antagonis mempunyai *need* yang sama, maka masing-masing dari karakter akan berjuang untuk memenuhi *need*-nya. Hasilnya, ada karakter yang dapat memenuhi *need* tersebut dan ada karakter yang tidak dapat memenuhi *need*-nya. Namun, menurut Corbet, penulis skenario juga dapat membuat *need* antar karakter menjadi saling terpenuhi karena karakter satu membutuhkan karakter lain untuk memenuhi *need*-nya. Sehingga timbul perasaan dalam diri karakter, bahwa *need* yang telah disadari karakter merupakan kebutuhan yang harus terpenuhi (hlm. 105-133).

## 2.4. Motivasi

Trottier (2010) mengungkapkan bahwa karakter harus mempunyai motivasi sebagai salah satu alasan yang mendorongnya untuk mencapai *goal*-nya. Motivasi bisa datang dari dalam diri karakter ataupun datang dari orang lain. Motivasi yang datang dari dalam diri karakter atau secara personal, akan mempermudah karakter untuk menarik simpatik penonton yang disalurkan melalui emosi yang ditampilkan oleh karakter. Motivasi yang terbentuk secara personal juga membuat karakter dan cerita menjadi lebih kuat dan dramatis, karena karakter mempunyai alasan yang jelas untuk mencapai *goal*-nya.

Trottier juga menambahkan bahwa, motivasi karakter dapat dirasakan oleh penonton saat karakter berusaha mencapai *goal*-nya. Motivasi biasanya muncul bersama dengan konflik atau pada setengah jalannya cerita, sehingga menciptakan *plot* cerita yang seperti berkembang (hlm. 52-53). Sependapat dengan Trottier, Kempton (2004) juga berpendapat bahwa, setiap karakter memiliki motivasi dan alasan untuk mencapai *goal*-nya. Motivasi dan alasan tersebut menjadi alat pendorong karakter untuk mencapai *goal*-nya. Hal tersebut juga membuat penonton seakan dituntun oleh karakter sepanjang film, untuk mengejar *goal* yang dimiliki karakter melalui motivasi karakter yang muncul sepanjang film. Maka dari itu motivasi karakter menjadi sangat penting untuk menciptakan perkembangan karakter dalam sebuah cerita (hlm. 10).

Selain itu Dunne (2009) juga menjelaskan bahwa, karakter yang kuat mempunyai *stake* yang besar sebagai pendorong yang membuat *goal* menjadi



sangat penting untuk dicapai. Karakter akan berjuang keras untuk mendapatkan *goal*-nya karena adanya motivasi. Menurut Dunne, usaha karakter untuk mencapai *goal*-nya akan menciptakan adegan yang dramatis setelah karakter bertemu dengan penghalang ataupun karakter antagonis yang membuat usaha untuk mencapai *goal*-nya semakin sulit dicapai. Oleh karena itu, karakter harus termotivasi untuk menghadapi antagonis ataupun *obstacle* dan memunyai *stake* yang besar untuk memperkuat motivasi karakter. Hal tersebut membuat *goal* yang dimiliki karakter menjadi pantas untuk diperjuangkan. Dunne lalu menambahkan, untuk menciptakan konflik yang menarik, tidak hanya karakter utama yang memunyai motivasi dan *stake* untuk memperjuangkan *goal*-nya, tetapi masing-masing karakter juga harus memunyai *stake* dan motivasi sendiri. Sehingga akan terjadi benturan antara karakter untuk mencapai *goal*-nya masing-masing, sehingga konflik menjadi semakin menarik dan menciptakan dinamika pada setiap adegannya (hlm. 93-117).

## **2.5. Biografi Karakter (*Character Biography*)**

Field (2005) berpendapat bahwa, dalam membangun biografi karakter bagi penulis skenario merupakan hal yang sulit, hal tersebut dikarenakan penulis harus memisahkan antara kesukaan penulis dengan kesukaan yang dimiliki karakter.

Kesamaan mengenai hal yang disukai atau yang tidak disukai antara penulis skenario dan karakter adalah hal yang wajar. Namun, penulis tidak akan berhasil membuat karakter yang menarik jika semua pertanyaan yang diajukan untuk membangun biografi karakter dijawab dengan memosisikan dirinya sebagai karakter. Field lalu menambahkan bahwa proses tanya jawab saat membangun

biografi karakter membuat penulis harus meneliti karakter lebih mendalam. Menurut dia hal tersebut bisa membantu penulis skenario untuk membangun biografi internal yang meliputi perasaan karakter seperti fisiologis dan psikologis, ataupun eksternal yang meliputi kehidupan karakter dengan lingkungannya atau yang biasa disebut sosiologis. Biografi juga dapat mengukur seberapa dalam pengetahuan penulis naskah terhadap karakter. Tidak hanya itu, penulis juga dapat mengetahui kemungkinan-kemungkinan mengenai konflik yang akan terbentuk melalui biografi karakter (hlm. 50-59).

Egri (2009) menambahkan bahwa fisiologi, sosiologi dan psikologi adalah tiga aspek pendekatan yang diperlukan oleh penulis skenario untuk membangun biografi karakter. Biografi karakter bukan hanya berisikan daftar informasi secara umum mengenai karakter, melainkan sebuah fakta-fakta yang dibangun untuk mengenali karakter berdasarkan ketiga aspek pendekatan tersebut. Biografi yang dibangun dengan ketiga aspek ini biasanya terbentuk dari pertanyaan-pertanyaan yang diawali dari 'mengapa', sehingga untuk menjawab pertanyaan tersebut penulis skenario akan menuliskan fakta-fakta mengenai karakter secara rinci.

Menurut Egri, aspek pendekatan pertama merupakan aspek yang dapat dilihat secara jelas, yaitu fisiologi. Aspek ini biasanya meliputi jenis kelamin, warna kulit, tinggi dan berat badan serta keterangan lain yang dapat menggambarkan secara fisik mengenai karakter. Aspek pendekatan kedua merupakan aspek yang dapat memengaruhi sikap atau tindakan karakter, yaitu sosiologis. Aspek ini biasanya meliputi keluarga, pendidikan, pekerjaan serta posisi karakter dalam tempat tinggalnya. Aspek pendekatan yang terakhir

merupakan aspek yang sangat berpengaruh pada emosi, motivasi, dan ambisi pada karakter, yaitu psikologi. Aspek ini juga dipengaruhi oleh aspek fisiologi dan sosiologi yang dimiliki karakter. Biasanya aspek ini meliputi kehidupan seks, pegangan hidup, ambisi, kekecewaan serta imajinasi yang dimiliki oleh karakter. Ketiga aspek pendekatan ini tidak hanya memberikan fakta-fakta mengenai karakter, tetapi juga memberikan pengaruh terhadap tindakan dan reaksi karakter dalam cerita (hlm. 32-35).

Corbet (2013) lalu berpendapat bahwa biografi karakter yang dibangun dengan menggunakan ketiga aspek pendekatan tersebut sangat membantu penulis skenario dalam membangun adegan, dibandingkan dengan pembentukan biografi karakter yang hanya dibangun secara umum seperti nama, umur, status perkawinan, tinggi badan dll. namun, biografi yang dibangun juga harus tetap memberikan kebebasan bagi karakternya. Cara untuk memberikan kebebasan bagi karakter yaitu dengan membentuk biografi karakter secara utuh dalam imajinasi penulis skenario. dengan kata lain, penulis tidak boleh mencampurkan fakta karakter dengan fakta dirinya sendiri ke dalam biografi karakter. maka dari itu penulis harus mampu mengenali dan membedakan antara dirinya dan diri karakter (hlm. 40-41).

Selain itu, Corbet juga menjelaskan bahwa ketiga aspek pendekatan dibentuk dengan cara membayangkan fisik, psikologis, dan sosiologis. Proses membayangkan bisa dicapai dengan cara membuat sendiri pertanyaan dan juga menjawab sendiri pertanyaan mengenai interaksi dan reaksi karakter dengan lingkungannya. Pertanyaan tersebut bisa berkaitan dengan cerita ataupun di luar

cerita, namun hal ini juga membantu penulis untuk mengenal lebih dalam karakter yang dibentuknya (hlm. 216-220).

## **2.6. Character Backstory**

Menurut Trottier (2010), *character backstory* merupakan peristiwa penting di masa lalu yang terjadi sebelum jalannya cerita dimulai. Peristiwa tersebut hanya ditampilkan sekilas dalam film atau cerita. Walaupun begitu menurut Trottier peristiwa tersebut sangatlah mempunyai hubungan yang erat dengan karakter, sehingga memiliki pengaruh terhadap perilaku dan ucapan sang karakter. Trottier juga menjelaskan bahwa peristiwa masa lalu karakter juga sangat berhubungan erat dengan motivasi karakter, adegan yang akan dilakukan karakter, serta reaksi karakter untuk menanggapi masalah (hlm. 53-55). Selain Trottier, Dunne (2010), juga menjelaskan bahwa seorang penulis skenario harus mampu menemukan peristiwa penting yang dapat membuat karakter terdorong untuk melangkah masuk ke dalam peristiwa yang sedang terjadi dalam cerita atau film. Bagi Dunne, peristiwa masa lalu sang karakter menjadi sangat penting untuk menciptakan sebuah cerita, karena di dalam masa lalu sang karakter dijelaskan hubungan karakter satu dengan karakter lainnya. Selain itu peristiwa masa lalu juga memberikan pengetahuan yang luas untuk membangun sebuah cerita (hlm. 19-21). Dunne juga menambahkan bahwa “*character backstory* menjadi titik balik dari masa lalu karakter dan berdampak pada karakter dalam cerita. Sehingga *character backstory* dapat membentuk kepribadian seorang karakter melalui masa lalunya, baik itu masa lalu yang baik ataupun yang buruk” (hlm. 86).

Selain Trottier dan Dunne, Vogler (2007) mengungkapkan bahwa *character backstory* adalah peristiwa yang menceritakan sejarah mengenai sang karakter dan juga memberikan informasi mengenai situasi awal terjadinya cerita. Menurut Vogler pembentukan *character backstory* sangatlah sulit, sehingga membutuhkan keahlian yang khusus untuk membentuk sebuah *character backstory*. Setelah cerita dimulai, penonton biasanya akan mencari tahu mengenai *character backstory*, sehingga banyak cerita yang menampilkan *character backstory* melalui dialog karakter ataupun dengan cara yang sering disebut *flashback*. Bagi sang penulis, *character backstory* sengaja ditampilkan dengan cara perlahan selama cerita berlangsung. Hal tersebut bersifat teka-teki dan akan menarik rasa simpatik penonton pada sang karakter. Sehingga membuat penonton merasa harus mengikuti cerita sampai akhir untuk menemukan jawaban atas pertanyaan-pernyataan yang muncul selama cerita ditampilkan (94-97).

### **2.7. Aksi (*Action*)**

Menurut Field (2005), dalam sebuah skenario terdapat dua elemen yang dapat membentuk alur cerita, yaitu karakter dan aksinya. Sebuah alur terjadi karena adanya aksi yang dilakukan karakter. Sedangkan aksi yang dilakukan oleh karakter bisa muncul karena karakter mempunyai sudut pandang mengenai opini, harapan, ketakutan, ambisi, dan lebih banyak lagi. Sebagai penulis skenario, tentunya sudah mengetahui sudut pandang yang dimiliki oleh karakter serta aksi yang akan dilakukan oleh karakter. Ia lalu menjelaskan bahwa aksi tersebut biasanya diucapkan dalam dialog dengan kata-kata yang mengungkapkan perasaan, aksi, atau emosi yang dirasakan karakter. Dengan kata lain, untuk

membuat sebuah cerita dibutuhkan karakter yang menciptakan sebuah atau beberapa aksi. Aksi tersebut nantinya dapat melahirkan sebuah konflik, sehingga terbentuklah sebuah cerita. Tanpa adanya karakter maka tidak akan ada aksi dan konflik yang terjadi, itu artinya tidak akan ada juga cerita yang terbentuk (hlm.32).

Field juga menambahkan bahwa dengan aksi dan karakter, penulis skenario sudah bisa memulai menulis skenario. Biasanya ide untuk menulis skenario berawal dari *logline* yang berisi karakter, aksi serta konflik yang akan terjadi sepanjang cerita. Aksi juga berasal dari keputusan-keputusan yang dibuat oleh karakter. Biasanya setiap keputusan yang dibuat bukan berdasarkan pilihan tetapi juga berdasarkan keharusan. Untuk mengetahui kemungkinan dari keputusan yang dibuat oleh karakter, penulis skenario membutuhkan penelitian mengenai karakter. Biasanya penelitian tersebut berisi pengumpulan informasi mengenai karakter yang berbentuk biografi karakter ataupun *backstory* karakter (hlm. 34-36).

## **2.8. Adat**

Menurut Koentjaraningrat (1990), bentuk abstrak dari adat-istiadat adalah nilai budaya. Nilai budaya merupakan gagasan yang dianggap sebagai pedoman dalam berkehidupan di masyarakat, sehingga mempunyai ruang lingkup yang luas. Hal tersebut memberikan arti bahwa nilai budaya sudah meresap dan berakar pada jiwa individu yang hidup dalam budaya tertentu sejak kecil. Selain itu, nilai budaya yang sudah meresap pada individu tersebut akan menjadi sulit untuk

digantikan dengan nilai budaya lain dalam waktu yang singkat. Nilai budaya sendiri bersifat umum dan dapat menghasilkan suatu pandangan hidup bagi masyarakatnya. Pandangan hidup merupakan pedoman hidup yang bersifat khusus, berasal dari sebagian nilai-nilai budaya dan hanya dipercayai oleh individu dalam masyarakatnya saja. Ada sebagian nilai-nilai budaya yang bersifat khusus dan tidak semua masyarakatnya bisa menerima, tetapi hanya bisa diterima oleh individu-individunya saja. Sebagian nilai-nilai itulah yang disebut dengan pandangan hidup (hlm. 190).

Koentjaraningrat juga menambahkan, dalam sebuah adat-istiadat tidak hanya ada nilai budaya, tetapi juga ada norma dan hukum. Norma adalah sebuah rangkaian aturan-aturan yang bersifat jelas dan tegas, sehingga dapat memberikan batasan pada setiap tindakan individu dan mengatur tindakan-tindakan yang harus dilakukan dalam berinteraksi di masyarakat. Selain itu, norma juga mempunyai tingkatan sosial yang berbentuk macam-macam tingkatan, sehingga memengaruhi individu untuk bertindak sesuai dengan tingkatannya. Dalam tingkatan ini, tidak semua individu memiliki pengetahuannya yang sama mengenai norma yang berlaku dalam lingkungannya. Ada juga individu yang sangat mengetahui tentang norma-norma dalam masyarakat dan disebut dengan "ahli adat". Ahli adat berperan sebagai penasihat bagi masyarakat yang meminta pendapatnya mengenai norma yang berlaku atau sistem adat. Pengetahuan yang dimiliki oleh ahli adat tergantung pada besar kecilnya ruang lingkup masyarakat dan banyaknya tingkatan-tingkatan sosial yang ada pada masyarakat itu sendiri. Semakin besar ruang lingkungannya, maka kemampuan untuk memahami sistem norma akan

semakin terbatas. Keterbatasan tersebut menjadikan ahli adat mempunyai kekhususan dalam memahami norma. Contohnya terdapat ahli adat khusus mengenai norma-norma kekerabatan, norma-norma perdagangan, norma-norma keagamaan dan sebagainya (hlm. 195-196).

Selain itu, menurut Koentjaraningrat, tidak jarang norma yang berlaku di masyarakat dilanggar oleh masyarakatnya sendiri. Bagi masyarakat yang melanggar biasanya dikenakan hukuman sesuai dengan beratnya pelanggaran yang dilakukan. Dalam adat-istiadat, hukuman yang berlaku untuk pelanggaran norma disebut sebagai hukum adat. Bentuk hukum adat sendiri ada dua, yang pertama hukuman untuk pelanggaran norma ringan yang berbentuk pengucilan, ejekan, dan hanya tertawaan saja, lalu yang kedua merupakan hukuman untuk pelanggaran norma berat yaitu tuntutan, keadilan dan hukuman (hlm. 197-198).

### **2.8.1. Adat Batak Toba**

Menurut Koentjaraningrat (1975), sebagian besar daerah pegunungan Sumatera Utara dihuni oleh suku Batak. Pada dasarnya suku Batak memiliki enam sub-suku, yaitu Batak Karo, Simalungun, Pakpak, Toba, Angkola, dan Mandailing. Ke-enam sub-suku tersebut hidup mendiami suatu daerah, seperti contohnya daerah induk pesisir danau Toba, pulau Samosir, daerah Asahan, Silindung, daerah antara Barus dan Sibolga dan pegunungan Pahae dan Habisan dihuni oleh suku Batak *Toba*. Walaupun terdiri dari enam sub-suku, namun masyarakat Batak yakin bahwa mereka berasal dari satu nenek moyang, yaitu si Raja Batak. Persebaran sub-suku berdasarkan daerah tempat tinggalnya



tersebut membuat adanya perbedaan logat. Contohnya, sub-suku Batak Toba menggunakan logat Toba (hlm. 94-95).

Koentjaraningrat menjelaskan bahwa pada suku Batak, menghitung garis keturunan ada dua, yaitu berdasarkan satu ayah atau satu nenek moyang. Suku Batak Toba sendiri menghitung garis keturunan dari satu nenek moyang, namun mengingat garis kekerabatan hingga 20 generasi. Selain itu ada juga sebutan lain untuk menamai kelompok kekerabatan berdasarkan besar kecilnya, yaitu klen. Klen kecil untuk penyebutan kelompok kekerabatan yang dihitung dari satu nenek, orang Batak Toba biasa menyebutnya dengan *saompu*. Sedangkan klen besar untuk penyebutan kelompok kekerabatan yang dihitung dari satu ayah, atau marga (hlm. 106-107).

Selanjutnya, Vergouwen (2004) menjelaskan bahwa pada suku Batak sendiri dikenal dengan sistem kekerabatan patrilineal, atau sistem kekerabatan yang diambil dari garis keturunan ayah. Hal tersebut memberi arti bahwa garis keturunan yang ada di suku Batak sangat tergantung pada anak laki-laki, sehingga jika tidak ada lagi anak laki-laki yang lahir dalam suku Batak maka garis keturunan akan terhenti. Sistem kekerabatan tersebut menjadikan perempuan dalam suku Batak sebagai penghubung dua keluarga atau yang disebut besan (hlm. 1-7). Menurut Vergouwen, apabila keturunan laki-laki berperan sebagai penerus keturunan, maka perempuanlah yang berperan untuk menciptakan keturunan tersebut melalui pernikahan. Pernikahan juga tidak hanya bertujuan untuk melahirkan penerus, tetapi juga sebagai usaha untuk memperluas hubungan kekerabatan. Jika hubungan kekerabatan meluas, maka hal yang termudah untuk

mengidentifikasinya dengan cara menyebut nama marga. Pengidentifikasian hubungan kekerabatan melalui nama marga akan menciptakan sikap ramah pada sesama orang Batak. Hal tersebut dikarenakan timbul rasa saling menghormati satu sama lain dalam hubungan kekeluargaan. Vergouwen juga menambahkan bahwa dalam suku Batak sangat dikenal sistem perjodohan. Bagi masyarakat Batak, mempertunangkan anak-anaknya adalah hal yang sudah biasa. Pertunangan yang dilakukan oleh orang tua tidak hanya saat anak-anak mereka tumbuh dewasa, tetapi juga bisa dilakukan saat anak-anak masih kecil. Biasanya ada dua alasan yang melatarbelakangi pertunangan dini tersebut, yaitu karena hutang, sehingga menjadikan anak perempuan sebagai jaminan hutang para orang tuanya dan juga karena hasrat orang tua yang ingin menjadi kerabat satu sama lain (hlm. 239-246).

Selain itu Koentjaraningrat (1975) juga menambahkan, ada kebiasaan yang sering dilakukan oleh masyarakatnya, kebiasaan tersebut merupakan adat kuno yang dipercayai dalam masalah pernikahan di suku Batak. Adat kuno yang dipercayai tersebut yaitu suatu pernikahan dianggap sebagai pernikahan yang ideal jika pernikahan dilakukan dengan saudara, orang Batak menyebutnya dengan *marpariban* (hlm. 102-103).

1. *Dalihan Na Tolu*

Menurut Hasanudin et al. (1997), ada tiga unsur hubungan kekerabatan dalam masyarakat Batak yang tidak bisa terpisahkan satu sama lainnya dan dianggap penting bagi kehidupan masyarakat Batak. Sehingga jika salah satunya hilang, maka sistem kekerabatan dalam masyarakat Batak juga

akan hilang. Tiga unsur hubungan kekerabatan tersebut disebut dengan *dalihan na tolu* yang terdiri dari *dongan sabutuha*, *hula-hula*, dan *boru* (hlm. 36-37). Selain itu Sihombing (2000) juga menambahkan bahwa arti hubungan yang dianggap sebagai *dongan sabutuha* yaitu teman semarga, arti dari hubungan yang dianggap sebagai *hula-hula* yaitu keluarga dari pihak istri, dan yang terakhir arti dari hubungan yang dianggap sebagai *boru* yaitu keluarga dari pihak menantu laki-laki.

Selain itu *dalihan na tolu* juga menjadi simbol hubungan kekeluargaan bagi masyarakat Batak, sehingga *dalihan na tolu* mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari bagi masyarakat Batak. Peran tersebut antara lain, *dalihan na tolu* menjadi filsafat dasar bagi masyarakat Batak dalam menjalin hubungan sosial baik hubungan biasa ataupun hubungan kekeluargaan, lalu *dalihan na tolu* juga membuat hubungan kekerabatan menjadi sempurna dengan menempatkan famili berdasarkan tiga unsur hubungan kekerabatan (*dongan sabutuha*, *hula-hula*, dan *boru*), selain itu *dalihan na tolu* juga menciptakan keseimbangan dalam kekerabatan dengan cara saling membantu satu sama lain.

## 2. *Pariban*

Menurut Sihombing (2000), dalam masyarakat Batak dikenal juga istilah *sihalsihal* yang berfungsi menjadi pelengkap dalam *dalihan na tolu*. Istilah *sihalsihal* dikenal juga sebagai anggota keluarga jauh yang termasuk ke dalam *dalihan na tolu*, salah satunya adalah pariban. Pariban sendiri merupakan keluarga dari hasil hubungan pernikahan dan yang berasal dari

istri adik atau kakak. Hubungan kekeluargaan yang berasal dari istri adik atau kakak tersebut memberikan arti adanya perbedaan marga antara adik, sehingga pernikahan dengan pariban dalam masyarakat Batak dianggap bukan pernikahan dengan sesama marga walaupun pariban termasuk ke dalam kategori satu famili (hlm. 72-74).

