

## BAB II

### IDENTIFIKASI DATA

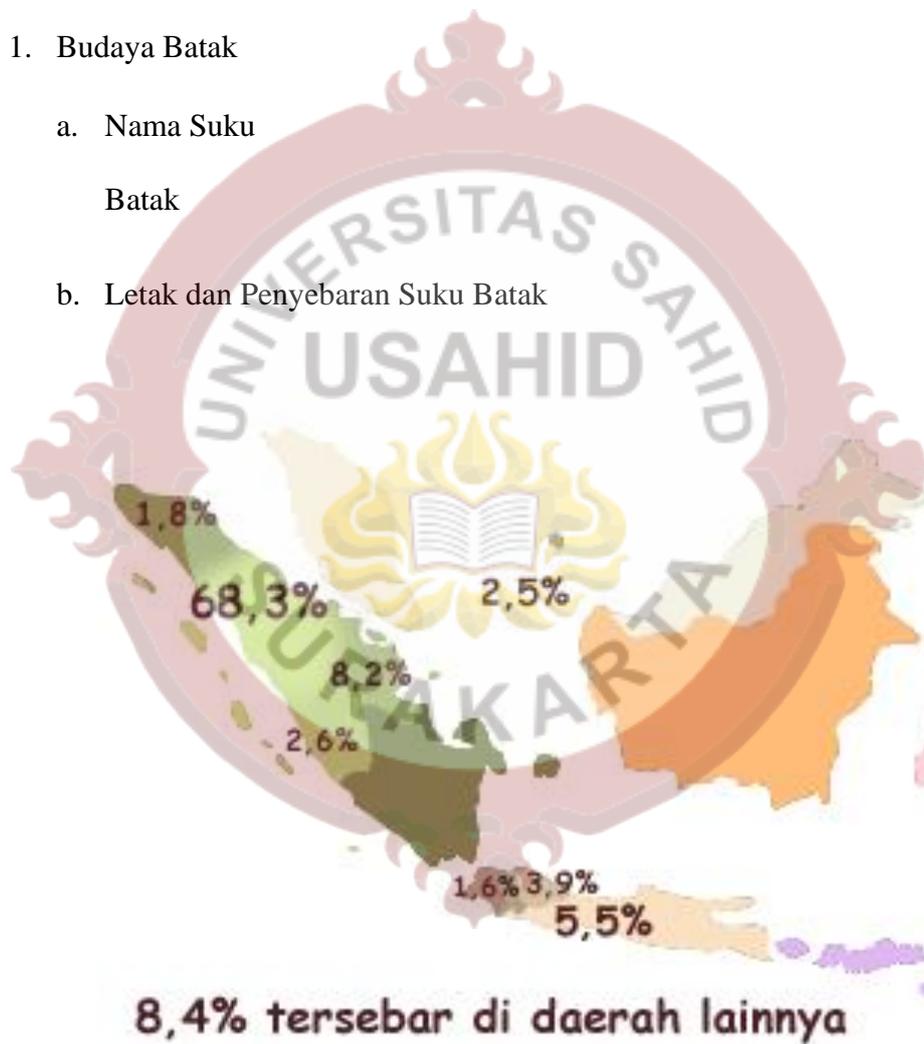
#### A. Suku Batak

##### 1. Budaya Batak

###### a. Nama Suku

Batak

###### b. Letak dan Penyebaran Suku Batak



**Gambar 1.** Peta Penyebaran Suku Batak

Sumber (pngitem.com)

Jumlah suku Batak di Indonesia menempati peringkat ketiga yang berjumlah 8,47 juta jiwa atau sekitar 3,58% dari jumlah penduduk Indonesia. Keberadaan Suku Batak tersebar di seluruh provinsi di Indonesia, sekitar 68,34% di tempat asalnya yakni Provinsi Sumatera Utara, sekitar 22,27% tersebar di delapan provinsi, yaitu Provinsi Riau sekitar 8,16%, Jawa Barat sekitar 5,52%, DKI Jakarta sekitar 3,86%, Sumatera Barat sekitar 2,63%, Kepulauan Riau sekitar 2,47%, Aceh sekitar 1,74%, dan Banten sekitar 1,64%. Sedangkan 8,39% lainnya tersebar di provinsi lainnya (Hidayat, 2010).

c. Sejarah Suku Batak

Pada mulanya terdapat kelompok ras Proto Melayu yang berasal dari Asia Selatan yang kemudian bermigrasi ke Indonesia melalui Pulau Sumatera melewati Semenanjung Malaya. Setibanya di Pulau Sumatera, kelompok Proto Melayu itu menetap di sekitaran danau Toba, Sumatera Utara. Mula-mula terbentuk pemukiman di Sianjur yang seiring berjalannya waktu pemukiman ini menyebar di daerah sekitarnya (Wenny, 2023: 4).

d. Sistem Kekerabatan Suku Batak

Suku Batak menganut sistem kekerabatan patrilineal. Sistem patrilineal yang dianut oleh masyarakat Batak didasari pada satu ayah dan satu kakek atau satu nenek moyang (Nurhayati, 2021: 9). Sistem ini dikenal dengan dua istilah yaitu *sada bapa* sebagai bahasa Batak Karo dan *saam* yang merupakan bahasa Batak Toba. Kelompok kekerabatan terkecil dalam suku Batak merupakan *jabu* dan *ripe*. *Jabu* adalah istilah untuk keluarga inti yang

terdiri atas ayah, ibu, dan anak-anak sementara *ripe* merupakan istilah keluarga luas *virilokal*, yang berarti keluarga dengan tempat tinggal di rumah keluarga pihak lelaki.

Sistem kekerabatan yang lain adalah berdasar pada satu kakek atau satu nenek. Istilahnya dikenal sebagai *sada nini* dalam bahasa Karo dan *saompu* dalam bahasa Toba. *Sada nini* atau *saompu* merupakan keluarga dalam klan kecil, sedangkan dalam klan besar dikenal sebagai marga.

e. Sistem Kebudayaan Pola Asuh

Keanekaragaman budaya pada dasarnya membawa nilai-nilai bersama yang selalu menjadi titik temu dalam membangun relasi sosial (Hendar, 2009:35). Dalam sistem pola asuh yang sudah berkembang dan mendarah daging pada Suku Batak, terdapat 7 falsafah hidup orang Batak yakni; *Mardebata* yang berarti percaya terhadap Tuhan, *Marpinomar* yang berarti memiliki keturunan sebagaimana setiap marga Batak yang menghendaki adanya keturunan sebagai penerus terkhusus lelaki, *Martutur* yakni memiliki kekerabatan hierarki dalam keluarga, *Maradat* yang berarti memiliki adat-istiadat dengan pelaksanaan *dalihan tolu* (tiga tungku) (yang implementasinya *somba* (hormat) kepada keluarga pihak istri, *manat* (hati-hati) pada *dongan tubu* (semarga), dan *elek* atau mengasihi *boru* (anak perempuan beserta keluarganya)), *Marpangkirimon* yang berarti memiliki harapan atau cita-cita, *Marpatik* atau memiliki aturan dan undang-undang yang dapat mengikat sesama masyarakat, *Marubun* yakni memiliki hukum

undang-undang baku yang ditetapkan oleh petinggi kampung berdasarkan musyawarah (Tinambunan, 2010: 145).

Dalam praktek harian, terdapat pola asuh khas yang ada di keluarga Suku Batak yang berupa *Authoritarian* yang didefinisikan sebagai kepribadian yang bukan hanya ditunjukkan dalam perilaku kaku, keras, atau kasar, namun juga berupa bentuk perilaku yang rigid akan kepatuhan terhadap hukum, figur, dan agresi (Altemeyer, 1996: 13). Perilaku ini memungkinkan pribadi *authoritarian* untuk merasa tak nyaman dan memiliki dorongan kuat untuk menampakkan perasaan itu bila ada orang lain yang bersikap, berbuat, atau tampil tidak seperti apa yang menurut orang dengan pribadi *authoritarian* itu sebagai kebenaran.

Karakteristik pengikut gaya *authoritarian* adalah; sikap penerimaan rendah meski kontrolnya tinggi, sikap komando dengan perintah tanpa kompromi, sikap atau kelakuan yang keras, dan cenderung emosional bersamaan dengan sikap penolakan (Altemeyer, 2008: 24). Pola asuh ini menekankan nilai kepatuhan yang tinggi terhadap kuasa atau kewenangan dengan menghukum, memaksa, atau mengekang kehendak anak apabila bertentangan dengan pandangan benar bagi penganut pola *Authoritarian* (Baumrind, 2005: Lerner & Hellsch).

Dalam pola asuh terhadap anak lelaki dan perempuan terdapat beberapa perbedaan mendasar. Suku Batak memiliki sistem kekerabatan *Patrilineal*, atau prinsip keturunan yang menghitung hubungan kekerabatan berdasarkan garis ayah atau lelaki, yang apabila keluarga Batak tidak

memiliki anak lelaki, maka marganya akan punah. Oleh sebab itu anak lelaki memiliki arti tersendiri kehadirannya dalam suatu keluarga Batak, sedangkan porsi anak perempuan Batak adalah sebagai pencipta hubungan besan karena perempuan harus menikah dengan lelaki dari kelompok *patrilineal* yang lain (Vergouwen, 2004: 197). Kedudukan anak lelaki yang dianggap lebih tinggi menyebabkan perlakuan yang berbeda ketimbang anak perempuan. Perbedaan perlakuan yang diberikan pada anak dianggap sebagai hal yang memang sudah sepatutnya dilakukan dengan dalih adat dan kebiasaan. Perbedaan ini meliputi tanggung jawab, perhatian, hingga rasa sayang yang berbanding terbalik secara ekstrim yang dapat ditemukan dalam keluarga dengan anak lelaki tunggal. Perlakuan istimewa pada anak lelaki ini diharapkan akan dihargai oleh saudara perempuannya atau orang lain.

Di antara beberapa nilai yang dipercaya suku Batak, *Hagapeon* (nilai anak) merupakan hal utama. Pola pengasuhan Suku Batak yang bersifat *authoritarian* diikuti juga oleh sikap orang tua yang mendorong pencapaian pendidikan anak di bidang akademik berupa dukungan, kontrol, dan kekuasaan yang diperlihatkan dalam mengarahkan kegiatan anak pada pencapaian prestasi tertentu. Orang Batak merasa harus mampu mengasuh anak-anaknya dengan sebaik mungkin sehingga anak akan mampu membawa nama baik keluarga.

Kemudian, dalam keyakinan Suku Batak wanita dijunjung tinggi kehormatannya yang ditandai melalui seorang ibu yang merupakan tonggak

penting dalam keluarga sebagai kekuatan. Tidak jarang di keluarga Batak seorang ibu bekerja keras untuk keluarganya sekaligus mengatur segala keperluan dalam rumah yang termasuk pengasuhan anak-anaknya (Tinambuanan, 2010: 103).

f. Sistem kesenian Suku Batak

Terdapat tiga jenis kesenian yang menonjol dalam kebudayaan suku Batak meliputi seni bangunan, seni musik, dan kerajinan. Dalam seni bangunan yang arsitekturnya dikenal dengan naman *ruma* atau *jabu*, yang memiliki ciri khas atap menjulang ke atas. Orang-orang Batak sering menghiasi bagian atap dengan tanduk kerbau sebagai bentuk pengharapan. *Ruma* dapat berdiri tegak berkat ditopang oleh tiang-tiang sebagai fondasi. Badan rumah adat Suku Batak terbuat dari papan kayu dengan hiasan ukiran cicak (Yananda, 2021: 8).

Dalam permainan musik, budayanya dikenal dengan istilah *agung sabangunan* dimana permainan musik dimainkan dengan empat gendang bernama *oloan*, *ihuan*, *doal*, dan *jeret*. Ada juga alat musik gamelan yang disebut dengan *lima taganing*. Kemudian yang diiringi musik, yaitu tariannya, tarian Batak terkenal dengan seni tari tor-tor. Tarian ini sering ditunjukkan di acara pernikahan, ritual keagamaan, hingga sambutan tamu.

Kemudian dalam seni kerajinan, Batak dikenal dengan kain ulos. Bagi masyarakat Batak, kain ulos merupakan simbol adat yang dinilai sakral. Ulos merupakan kain adat tradisional yang diperoleh melalui proses tenun yang dilakukan perempuan Suku Batak yang menghasilkan bermacam

corak, pola, ataupun warna yang mencerminkan makna tertentu. Pada awalnya ulos berfungsi sebagai kain yang digunakan untuk menghangatkan tubuh, namun seiring perkembangan zaman maka ulos memiliki fungsi lain yakni fungsisimbolik dalam berbagai aspek (Takari, 2009: 13). Ada berbagai macam kain ulos dalam adat Suku Batak, salah satunya kain ulos sibolang pamontari yang biasa digunakan saat suasana duka. Kain ini digunakan oleh keluarga yang mendapat kemalangan. Namanya berganti menjadi ulos tujung jika dipakai mempelai yang ditinggal oleh pasangannya dan mereka belum memiliki cucu.

g. Sistem Perekonomian Suku Batak

Masyarakat yang tinggal di dataran baik perbukitan ataupun dataran rendah, perekonomiannya kebanyakan bergantung pada sawah dan ladang. Untuk masyarakat yang tinggal di perairan seperti Pulau Samosir atau tepian Danau Toba, masyarakat menjadi nelayan yang dapat mengkonsumsi hasil tangkapannya sendiri ataupun menjualnya.

h. Sistem Religi Suku Batak

Agama yang dianut masyarakat Suku Batak umumnya berupa agama Abrahamik seperti Kristen Katholik, Islam, atau Kristen Protestan. Namun, bagi masyarakat daerah pedesaan, konsep-konsep kepercayaan leluhur masih dapat ditemui penganutnya.

i. Analisa SWOT

1) Strength

Budaya kekeluargaan Batak masih jarang diangkat pada karya-karya penceritaan modern terkhusus pada sistem pola asuhnya yang *authoritarian* sehingga dapat menjadi daya tarik unik sebagai keunggulan penggunaan Budaya Batak di pasar web komik.

2) Weakness

Budaya pola asuh *authoritarian* keluarga Batak yang jarang diadaptasikan sebagai karya seni penceritaan modern memiliki relevansi yang tidak sebesar budaya-budaya lain seperti budaya Jawa.

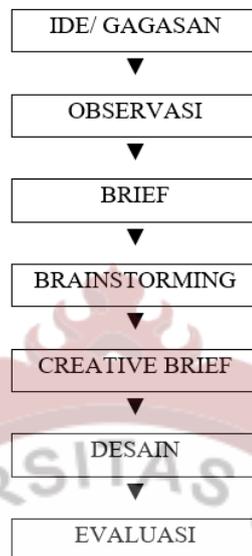
3) Opportunity

Budaya pola asuh kekeluargaan Batak mulai terkenal dari beberapa film yang mengangkat tema kebudayaan Batak. Kemudian, sifat masyarakat Batak yang memiliki kebudayaan rantau menjadikan audiens dari Suku Batak yang notabene mengenal budaya Batak sendiri tersebar di berbagai pelosok negeri.

4) Threats

Dalam pasar web komik Webtoon, budaya Korea Selatan masih mendominasi berbagai judul yang ada di kanal situs Webtoon, termasuk karya-karya yang dibuat komikus Indonesia.

## B. Metode Perancangan



Gambar 2. Metode Perancangan Sumber

(Vijay Kumar, 2016, 2016: 184-193)

### 1. Ide

Perancangan yang tersusun dalam pikiran, gagasan, juga cita-cita, begitulah “Ide” yang diartikan dalam KBBI. Dasar yang nantinya akan dikembangkan menjadi suatu gagasan. Ide untuk membuat web komik Pembawa Cahaya didasarkan pada potensi kebudayaan lokal khususnya Batak, sebagai salah satu tema fantasi yang dapat dikembangkan dalam bentuk web komik. Sebagaimana kebudayaan Batak, web komik sendiri menjadi potensi adaptasi yang relevan pada zaman sekarang, dimana penggunaan ponsel pintar yang semakin wajar. Masyarakat yang kurang mengapresiasi produk lokal dan kurangnya kuota pada produk web komik lokal itu sendiri menjadi suatu alasan yang mendasari ide web komik dengan kebudayaan Batak. Kebudayaan Batak sendiri diangkat

karena Budaya ini mulai naik dalam industri kreatif meski tak se masif budaya Jawa, namun masyarakat menunjukkan ketertarikan pada beberapa produk kreatif seperti film.

## 2. Observasi

Observasi adalah salah satu cara untuk mendapatkan informasi apapun dari suatu peristiwa dengan cara mengamati secara langsung. Seperti yang diketahui, ilmu pengetahuan merupakan dasar dari semua peristiwa atau aktivitas yang terjadi baik di dalam lingkup kecil ataupun dalam lingkup yang lebih besar. Webtoon sendiri memberikan akses yang mudah untuk melihat jumlah pembaca di tiap judul sehingga data dapat diakses secara *real-time* sehingga informasi yang didapatkan dari situs Webtoon memang diperbaharui di tiap harinya. Kemudian terdapat berbagai jurnal yang dapat digunakan untuk menghasilkan opini, gagasan, juga paparan sesuai dengan tujuan pembuatan komik.

## 3. Brief

Brief adalah ringkasan atau laporan singkat yang memberi penjelasan detail tentang suatu hal yang nantinya dibutuhkan dalam perancangan karya. Dengan begitu, brief dapat diartikan sebagai ringkasan terkait detail-detail apa yang akan dilakukan saat melakukan proses pembuatan suatu karya. Memanfaatkan brief sebagai acuan segmentasi dan konsep diperlukan untuk mendapatkan karya yang sesuai dengan minat target pasaran.

#### 4. Brainsorming

Mengeluarkan pendapat dan mencoba menyelaraskan pemikiran untuk menyelesaikan masalah dengan tepat yang dapat juga dilakukan dengan melakukan konsultasi pada pembimbing.

#### 5. Creative Brief

Creative Brief merupakan arsip data yang dibuat atau juga dikumpulkan oleh perancang sebagai langkah awal dalam pembuatan suatu proyek. Berpatokan pada brief yang kemudian diwujudkan dalam bentuk visual. Penggunaan ilustrasi yang tepat, kemudian perangkat lunak yang dikuasai untuk menunjang pembuatan. Ilustrasi akan dibuat menyesuaikan dengan brief untuk menghasilkan desain ilustrasi *prototype* yang sesuai.

#### 6. Desain

Desain, secara umum merupakan perencanaan atau perancangan yang dilakukan dalam membuat suatu hal, objek, benda, komponen, ataupun struktur.

#### 7. Evaluasi

Simpulan dari perancangan karya yang nantinya ditinjau apakah karya sudah sesuai dengan tujuan pembuatannya juga sudahkah memberi solusi dari permasalahan yang dibahas?

