

Perancangan Karakter Animasi 2D Filosofi Pakaian Pernikahan Batak Angkola

Timothy Karsten Anggiva ¹, Ratih Pertiwi ²

^{1,2,3}) Visual Graphic Design, Faculty of Creative Industry Design, Universitas Esa Unggul, Jakarta Barat

Email: ¹) timiangugiva@student.esaunggul.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received [13 Juni 2026]

Revised [22 Juli 2026]

Accepted [27 Juli 2026]

KEYWORDS

Role, Animated Characters,
Philosophy.

This is an open access
article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)
license



ABSTRAK

Indonesia adalah negara kesatuan yang berbentuk Republik yang memiliki pemerintahan sendiri, wilayah, rakyat, serta diakui secara internasional. Indonesia terdiri dari 38 provinsi dan memiliki lebih dari 1.300 suku bangsa dengan keberagaman suku, budaya, dan tradisi yang tersebar di berbagai daerah. Salah satu suku yang terdapat di Indonesia adalah suku Batak yang dimana jurnal ini akan membahas tentang kebudayaan Batak Angkola dan Pakaian Adat Pernikahan Batak Angkola. Pakaian adat pernikahan ini merepresentasikan keharmonisan, penghormatan terhadap leluhur, serta simbol tanggung jawab dalam kehidupan rumah tangga. Dengan demikian, pakaian pernikahan adat Angkola tidak sekadar busana tradisional, melainkan media edukasi budaya yang dapat diwariskan kepada generasi mendatang.

ABSTRACT

Indonesia is a unitary state in the form of a Republic with its own government, territory, people, and international recognition. Indonesia consists of 38 provinces and has more than 1,300 ethnic groups with diverse tribes, cultures, and traditions spread across various regions. One of the ethnic groups in Indonesia is the Batak tribe. This journal will discuss the Batak Angkola culture and the Batak Angkola Traditional Wedding Attire. This traditional wedding attire represents harmony, respect for ancestors, and a symbol of responsibility in household life. Thus, the Angkola traditional wedding attire is not just traditional clothing, but also a cultural educational medium that can be passed down to future generations.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk industri kreatif dan seni visual. Salah satu bentuk perkembangan yang sangat menonjol adalah animasi 2D, yang kini tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana komunikasi visual, pendidikan, dan pelestarian budaya. Animasi 2D memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan secara sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan, khususnya generasi muda yang sangat dekat dengan media digital.

Di tengah derasnya arus globalisasi dan modernisasi, eksistensi budaya lokal semakin menghadapi tantangan. Banyak nilai-nilai budaya tradisional yang mulai terlupakan karena kurangnya media yang mampu menyampaikan makna budaya tersebut secara menarik dan relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu budaya yang memiliki nilai filosofis tinggi namun belum banyak dieksplorasi dalam media visual modern adalah budaya Batak Angkola, khususnya dalam aspek pakaian pernikahan adatnya.

Pakaian pernikahan Batak Angkola bukan hanya sekadar busana adat yang digunakan dalam upacara sakral, tetapi juga mengandung makna filosofis yang mendalam. Setiap elemen dalam pakaian tersebut, mulai dari warna, motif, hingga aksesoris yang digunakan, memiliki simbol dan nilai-nilai kehidupan yang mencerminkan kehormatan, tanggung jawab, kesucian, serta harapan dalam membangun rumah tangga. Filosofi ini menjadi bagian penting dari identitas budaya masyarakat Batak Angkola yang diwariskan secara turun-temurun.

Namun demikian, seiring perkembangan zaman, pemahaman generasi muda terhadap makna filosofis di balik pakaian adat tersebut semakin menurun. Pakaian adat sering kali hanya dilihat sebagai simbol seremonial tanpa dipahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran akan terjadinya pergeseran nilai budaya yang dapat mengakibatkan hilangnya identitas budaya lokal di masa depan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu pendekatan kreatif yang mampu menjembatani antara budaya tradisional dan perkembangan teknologi modern. Salah satu solusi yang dianggap relevan adalah melalui perancangan karakter animasi 2D yang mengangkat filosofi pakaian pernikahan Batak Angkola. Animasi sebagai media visual memiliki daya tarik yang tinggi, terutama bagi generasi muda, sehingga dapat menjadi sarana efektif dalam mengenalkan kembali nilai-nilai budaya dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Perancangan karakter animasi 2D dalam konteks ini tidak hanya berfokus pada aspek estetika visual semata, tetapi juga pada proses interpretasi nilai-nilai filosofis yang terkandung dalam pakaian

adat Batak Angkola. Setiap karakter yang dirancang diharapkan mampu merepresentasikan unsur-unsur budaya secara akurat, baik dari segi bentuk, warna, maupun simbol-simbol yang digunakan. Dengan demikian, animasi yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai karya seni, tetapi juga sebagai media edukasi budaya.

Selain itu, penggunaan animasi 2D sebagai media pelestarian budaya juga sejalan dengan perkembangan media digital saat ini yang semakin interaktif dan mudah diakses. Melalui platform digital, animasi dapat disebarluaskan dengan cepat sehingga menjangkau audiens yang lebih luas, baik di tingkat lokal maupun global. Hal ini memberikan peluang besar bagi budaya Batak Angkola untuk lebih dikenal dan diapresiasi oleh masyarakat luas.

Dengan adanya perancangan karakter animasi 2D yang berbasis pada filosofi pakaian pernikahan Batak Angkola, diharapkan dapat menjadi salah satu upaya inovatif dalam melestarikan budaya lokal melalui pendekatan visual yang modern. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan desain karakter animasi yang berbasis budaya Indonesia, serta menjadi referensi bagi pengembangan karya-karya kreatif lainnya di bidang animasi dan desain komunikasi visual.

LANDASAN TEORI

Animasi 2D

Animasi 2D merupakan bentuk animasi yang dibuat dalam ruang dua dimensi, yaitu memiliki panjang dan lebar tanpa kedalaman ruang seperti pada animasi 3D. Animasi ini bekerja dengan prinsip dasar frame by frame, yaitu serangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan sehingga menciptakan ilusi gerakan. Menurut prinsip dasar animasi, terdapat beberapa elemen penting seperti timing, spacing, squash and stretch, anticipation, serta staging yang berperan dalam menciptakan gerakan yang realistis dan ekspresif.

Animasi 2D banyak digunakan dalam berbagai media, seperti film animasi, iklan, media pembelajaran, hingga konten digital di platform online. Keunggulan animasi 2D terletak pada proses produksinya yang relatif lebih sederhana dibandingkan animasi 3D, namun tetap mampu menyampaikan pesan visual secara efektif dan menarik.

Desain Karakter Animasi

Desain karakter merupakan proses menciptakan visualisasi tokoh yang akan digunakan dalam animasi. Karakter dalam animasi tidak hanya berfungsi sebagai elemen visual, tetapi juga sebagai media penyampai cerita dan emosi. Menurut konsep character design, sebuah karakter yang baik harus memiliki bentuk yang mudah dikenali, konsistensi visual, serta mampu merepresentasikan kepribadian atau latar belakang tertentu.

Dalam proses perancangan karakter animasi, terdapat beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan, seperti silhouette (bentuk dasar karakter), proporsi tubuh, ekspresi wajah, kostum, serta warna yang digunakan. Semua elemen tersebut harus dirancang secara harmonis agar karakter dapat menyampaikan pesan yang sesuai dengan konsep cerita.

Filosofi Budaya dalam Seni Visual

Filosofi budaya dalam seni visual mengacu pada pemaknaan nilai-nilai budaya yang diwujudkan dalam bentuk visual. Setiap elemen budaya, seperti pakaian adat, motif, warna, dan simbol, memiliki makna tertentu yang mencerminkan identitas suatu masyarakat. Dalam konteks desain, filosofi budaya menjadi dasar penting dalam menciptakan karya yang tidak hanya indah secara visual, tetapi juga memiliki nilai makna yang mendalam.

Pemahaman terhadap filosofi budaya memungkinkan desainer untuk mentransformasikan nilai tradisional ke dalam bentuk modern tanpa menghilangkan esensi aslinya. Hal ini sangat penting dalam upaya pelestarian budaya melalui media kreatif seperti animasi.

Pakaian Pernikahan Batak Angkola

Pakaian pernikahan Batak Angkola merupakan salah satu warisan budaya yang memiliki nilai filosofis tinggi. Setiap elemen dalam pakaian tersebut memiliki simbol tertentu yang mencerminkan nilai kehidupan masyarakat Batak Angkola. Misalnya, penggunaan warna, hiasan kepala, ulos, serta aksesoris lainnya memiliki makna yang berkaitan dengan kehormatan, kesucian, tanggung jawab, dan harapan dalam kehidupan rumah tangga.

Dalam tradisi Batak Angkola, pakaian pernikahan tidak hanya berfungsi sebagai busana seremonial, tetapi juga sebagai representasi identitas sosial dan budaya. Oleh karena itu, pemahaman terhadap makna filosofis pakaian ini menjadi penting agar nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya tetap terjaga.

Pelestarian Budaya Melalui Media Digital

Pelestarian budaya merupakan upaya untuk menjaga, melestarikan, dan mewariskan nilai-nilai budaya kepada generasi berikutnya. Dalam era digital saat ini, pelestarian budaya tidak hanya dilakukan secara konvensional, tetapi juga melalui media digital seperti animasi, film, game, dan media sosial.

Media digital memiliki keunggulan dalam hal jangkauan dan daya tarik visual, sehingga lebih efektif dalam menyampaikan pesan budaya kepada generasi muda. Animasi 2D sebagai salah satu media digital dapat menjadi sarana yang efektif dalam memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya lokal dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami.

Teori Warna dalam Desain

Warna memiliki peran penting dalam desain karakter animasi karena dapat memengaruhi persepsi dan emosi penonton. Setiap warna memiliki makna simbolis tertentu yang dapat digunakan untuk memperkuat karakter dan pesan yang ingin disampaikan. Dalam konteks budaya, warna juga sering memiliki makna filosofis yang berkaitan dengan nilai-nilai tradisional.

Penggunaan warna yang tepat dalam desain karakter animasi dapat membantu memperkuat identitas budaya yang ingin ditampilkan, termasuk dalam merepresentasikan pakaian adat Batak Angkola.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Langkah-langkah penelitian meliputi Observasi dengan mengunjungi ke tempat-tempat yang berkaitan langsung dengan topik yang dibahas seperti Taman Mini Indonesia Indah, Perpustakaan Nasional, Acara Pernikahan yang dilaksanakan dengan adat batak angkola. Metode wawancara kualitatif adalah teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang dilakukan dengan cara berdialog dan bertukar informasi secara mendalam.. Metode ini bersifat dua arah. Maksudnya adalah, metode ini dilakukan antara penulis dengan satu narasumber yang sangat paham bidangnya. Penulis bertemu dengan Ketua Adat, Seksi Budaya, Raja Adat, dan Pemandu Wisata yang mengerti tentang Batak Angkola

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan animasi ini bertujuan untuk menghadirkan kembali nilai-nilai budaya Batak Angkola dalam bentuk visual yang lebih modern dan menarik, sehingga dapat lebih mudah dipahami, terutama oleh generasi muda. Dengan demikian, animasi ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media edukasi tentang filosofi pakaian pernikahan Batak Angkola.

Gambar 1 Pengantin Pria



Sumber: Timothy Karsten Anggiva (2026)

Gambar 2 Pemeran Utama (Pemandu)



Sumber: Timothy Karsten Anggiva (2026)

Gambar 3 Pengantin Wanita



Sumber: Timothy Karsten Anggiva (2026)

Produksi

Dalam proses pembuatan karya, penulis membuat sebuah produksi seperti mengumpulkan data-data, menentukan jalan cerita, membuat animasi, dan melakukan dubbing. Semua bahan, akan dikumpulkan menjadi satu karya yang nantinya akan dipublikasikan. Dalam memberikan informasi dan edukasi, Animasi 2D dipilih sebagai media utama karena mampu menyampaikan informasi budaya secara naratif, dan visual sehingga dapat dipahami oleh Masyarakat dan mahasiswa. Animasi ini tidak hanya menampilkan pakaian secara visualnya saja. Tetapi juga memberikan informasi mengenai makna-makna yang terkandung dalam Ulos, Warna, dan pakaian-pakaian adat Batak Angkola.

Gambar 4 Adegan 1



Sumber: Timothy Karsten Anggiva (2026)

Gambar 5 (Adegan 2 dan 3)



Pasca Produksi

Pasca produksi dilakukan sebagai penyempurnaan visual untuk menjaga konsistensi tampilan karakter dan latar sesuai dengan konsep visual yang telah ditentukan. Pengolahan audio meliputi penyesuaian volume, sinkronisasi voice over dengan animasi, serta penempatan musik latar agar sesuai dengan momen dan tidak mengganggu penyampaian informasi.

Merchandise

Merchandise berfungsi sebagai media pendukung dalam perancangan animasi “Filosofi Pakaian Pernikahan Batak Angkola”. Merchandise digunakan untuk memperkuat identitas visual karya serta meningkatkan daya ingat audiens terhadap animasi yang dipublikasikan.

Totebag

Totebag berfungsi sebagai media pendukung yang digunakan untuk menampilkan identitas visual karya animasi. Selain memiliki fungsi praktis sebagai tas serbaguna, totebag juga berperan sebagai media visual berjalan yang memungkinkan pesan dan elemen desain animasi terlihat oleh audiens dalam aktivitas sehari-hari.

Gambar 7 Totebag



Kaos

Kaos berfungsi sebagai media pendukung yang menampilkan identitas visual karya animasi melalui penerapan elemen desain dan karakter. Selain memiliki fungsi sebagai pakaian sehari-hari, kaos juga berperan sebagai media visual berjalan yang membantu memperkuat daya ingat audiens terhadap karya animasi.

Gambar 8 Kaos



Pin

Pin berfungsi sebagai media pendukung berukuran kecil yang menampilkan identitas visual karya animasi. Pin mudah digunakan dan dibagikan, sehingga berperan sebagai media visual yang membantu memperkuat daya ingat audiens terhadap karya animasi.

Gambar 9 Pin



Gantungan Kunci

Gantungan kunci ini digunakan untuk menampilkan identitas visual karya animasi sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama dan membantu meningkatkan daya ingat audiens terhadap karya tersebut. Dan gantungan kunci digunakan sehari-hari dan memiliki masa pakai yang panjang, sehingga efektif sebagai media pendukung visual.

Gambar 10 Gantungan Kunci



Notebook

Notebook berfungsi sebagai media pendukung yang bersifat fungsional dan menampilkan identitas visual karya animasi.. Dan Notebook berfungsi sebagai media pendukung yang bersifat fungsional seperti mencatat.

Gambar 11 Notebook



KESIMPULAN DAN SARAN

Pemikiran yang menjadi dasar penulis dalam pembuatan skripsi dengan judul Animasi 2D Filosofi Pakaian Pernikahan Batak Angkola karena kurangnya minat generasi muda dalam mengenal dan memahami budaya batak angkola khususnya Pakaian Pernikahan. Berdasarkan pemikiran inilah maka penulis membuat skripsi Animasi 2D Filosofi Pakaian Pernikahan Batak Angkola dengan tujuan agar generasi muda bisa lebih mengenal dan memahami budaya batak angkola khususnya pakaian pernikahan. Dalam jurnal ini, animasi diharapkan dapat menjadi media yang informatif dan menarik perhatian audiens dalam memperkenalkan pakaian pernikahan batak angkola dan juga menjadi kontribusi dalam melestarikan budaya batak angkola khususnya dan budaya-budaya lain di Indonesia secara umum karena Indonesia kaya akan seni dan budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fungsi Dan Makna Filosofi Yang Terkandung Didalamnya. Fitinline.com. <https://fitinline.com/article/read/jenis-jenis-kain-ulos-batak-lengkap-dengan-fungsi-dan-makna-filosofi-yang-terkandung-didalamnya/>
- Gaby. (2022). 12 Prinsip Animasi dan Sejarah Perkembangan Animasi di Dunia. Gramedia <https://www.gramedia.com/literasi/12-prinsip-animasi/>
- Harahap, S. Z., & Sahril, O. K. (2015). Ulos: Seni Tenun Budaya Batak Kearifan Lokal & Perikat Persaudaraan, Pertama Mitra Sari.
- Hidayati, K. F. (2023). 12 Prinsip Dasar Animasi Besutan Disney, Animator Wajib Tahu. Glints. <https://glints.com/id/lowongan/prinsip-dasar-animasi/>
- Kurnia, A. (2017). Memahami Animasi. BINUS Animation. <https://animation.binus.ac.id/>. Lembaga Adat-Budaya Kecamatan Sipirok. (1996). Adat Budaya Angkola-Sipirok Haruaya Mardomu Bulung Napa-Napa Ni Sibualbuali, Lembaga Adat-Budaya Kecamatan Sipirok.
- Nuraini, C. (2004). Permukiman Suku Batak Mandailing, Gajah Mada University Press.
- Simartama, S. P., & Gultom, J. (2017). Menggali Makna Dari Tiga Warna Batak. Medan Bisnis Daily. <https://mdn.biz.id/o/9778/>
- Siregar, A, T, B, P. (2008). Pelajaran Adat Tapanuli Selatan: Seni Budaya Tradisional Daerah Tapanuli Selatan.
- Siregar, A, T, B, P. (2008). Pelajaran Adat Tapanuli Selatan: Happu-Bulang Costum Adat.

- Siregar, A, T, B, P. (2023). Istana Hasadaon Ragam Adat dan Budaya Tapanuli Bagian Selatan.
- Siregar, S. S. P. K. A. W., Mayasari, M., & Zuindra, Z. (2023). The process of margondang in the traditional Batak Angkola wedding ceremony: semiotics studies. *Gema Wiralodra*, 14(2), 584–591. <https://doi.org/10.31943/gw.v14i2.440>
- SWI Tour. (2024). Baju Adat Batak Angkola. SWI Tour & Travel. <https://www.switour.com/baju-adat-batak-angkola/>
- Prasety, E. J., & Wahyudi, D. Y. (2023). KEBIJAKAN PEMERINTAH MEMPROMOSIKAN BUSANA TRADISIONAL. *Jurnal Kebijakan Publik*, 14(2), 156-161. <https://jkp.ejournal.unri.ac.id/>
- Nahdiyah, L., & Purwanto. (2024). PAKAIAN ADAT DALAM KARYA SENI BONEKA SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BUSANA NUSANTARA BAGI ANAK. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 13(2), 51-61. <https://doi.org/10.15294/eduarts.v13i2.3929>
- Sudrajat, B. (2023). HAJATAN PERNIKAHAN: DARI NILAI-NILAI TRADISI DAN DAMPAK EKONOMINYA. *AT-THARIQ: Jurnal Studi Islam dan Budaya*, 3(2), 12-22. <https://jurnal.insima.ac.id/index.php/trq/article/view/112>
- Muttaqin, M. N. (2020). RESEPSI PERNIKAHAN (Antara Sakralitas Agama, Hukum, dan Tuntutan Adat). *Bilancia*, 14(1), 13-25.