

# ANALISIS KEBUTUHAN PERANCANGAN PICTURE BOOK AUGMENTED REALITY PENGENALAN PARTUTURAN BATAK TOBA

Oleh:

**Vivianty Hartono<sup>1</sup>**

Program Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Teknologi Bandung

**Riama Maslan Sihombing<sup>2</sup>**

Program Magister Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Teknologi Bandung

[27121042@mahasiswa.itb.ac.id](mailto:27121042@mahasiswa.itb.ac.id)<sup>1</sup>; [riama.maslan@itb.ac.id](mailto:riama.maslan@itb.ac.id)<sup>2</sup>

## ABSTRAK

Etnis Batak Toba memiliki sistem kekerabatan yang menjadi identitas budaya dan cara hidup masyarakat Batak, yang dikenal dengan *Dalihan Na Tolu*. Setiap orang Batak Toba perlu mengenal dua sistem kekerabatan dalam filosofi ini: *Tarombo Batak* dan *Partuturan*. Setelah melakukan penelitian, ditemukan bahwa orang tua Batak Toba cenderung mengajarkan *Partuturan* kepada anak-anaknya sebagai dasar yang harus mereka ketahui sebelum menjelajahi *Dalihan Na Tolu*. Namun, *Partuturan* bisa jadi rumit untuk dipahami anak-anak karena memiliki banyak klasifikasi yang kompleks. Di sisi lain, penggunaan verbal dan observasi untuk mengenalkan budaya ini juga menjadi kendala yang membuat anak semakin sulit memahami *Partuturan*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis cara pengenalan *Partuturan* dengan menggunakan media *picture book* dan *augmented reality*. Metodologi yang digunakan adalah *mix-method* berupa data wawancara, studi pustaka, dan kuesioner dalam bentuk pertanyaan terbuka. Implikasi dari penelitian ini dapat membantu peneliti lain dalam memahami proses perancangan *Partuturan* bagi anak-anak keturunan *Batak Toba* untuk menumbuhkan identitas budaya yang kokoh menggunakan *picture book* berbasis *augmented reality*.

**Kata Kunci:** *Augmented reality, Batak Toba, buku bergambar, partuturan.*

## ABSTRACT

*The Toba Batak ethnicity has a kinship system that becomes their cultural identity and way of life, known as Dalihan Na Tolu. Every Toba Batak needs to know two kinship systems in this philosophy: Tarombo Batak and Partuturan. After conducting research, it found that Toba Batak parents tend to teach Partuturan to their children as a basis they must know before exploring Dalihan Na Tolu. However, the Partuturan can be complicated for children to understand because it has many complex classifications. On the other hand, using verbal and observation to introduce this culture is also a problem that makes it more difficult for children to understand the Partuturan. This study aims analyze the method of introducing Partuturan using picture books and augmented reality. The methodology is mix-method in the form of interview data, literature study, and questionnaires in the form of open-ended questions. The implications of this study can be helpful for other researchers in understanding the design process of Partuturan for Batak Toba children to foster a solid cultural identity using picture books based on augmented reality.*

**Keywords:** *Augmented reality, Batak Toba, picture book, partuturan.*

Copyright © 2023 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: November 29<sup>th</sup>, 2022

Revised: -

Accepted: April 28<sup>th</sup>, 2023

## A. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Manusia dan budaya merupakan dua aspek

yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sosial. Budaya adalah bentuk simbolik yang mengandung nilai, aturan, konsep, dan

keyakinan yang menjadi identitas budaya suatu kelompok (Damarastuti, 2013). Salah satunya adalah suku Batak Toba yang berasal dari Pulau Samosir, Sumatera Utara, Indonesia. Mereka memiliki identitas budaya unik berupa sistem sosial dan kekerabatan yang terbentuk berdasarkan hubungan darah dan perkawinan yang dikenal dengan falsafah *Dalihan Na Tolu* (Tambunan, 1982).

Orang tua merupakan individu yang memiliki tanggung jawab dan peranan penting dalam mengenalkan budaya keluarga pada anak (Tambunan, 1982). Sebelum mengenalkan *Dalihan Na Tolu* kepada anak mereka, orang tua perlu mengenalkan dasar dari sistem kekerabatan, yaitu *Partuturan*. *Partuturan* adalah sistem kekerabatan dan norma tutur sapa yang mengatur hubungan antar sesama keturunan dan marga (Tambunan, 1982). Dalam mengenalkan *Partuturan*, orang tua masih menggunakan metode komunikasi verbal dan tatap muka yang mengaruskan anak-anak bertemu dan mengenal kerabat. Sedangkan untuk memahami *Partuturan*, anak perlu memiliki kemampuan kognitif dalam menyusun, memahami dan mengenali hubungan abstrak tersebut (Voorhees, Read, & Gabora, 2020). Metode yang orang tua gunakan ini dapat membuat anak kesulitan dalam memvisualisasikan dan mengingat *Partuturan*, terutama anak-anak berusia 7-9 tahun yang baru mampu berpikir secara logis serta terorganisir.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk membantu anak dalam mempelajari dan mengingat *Partuturan* adalah *picture book* berbasis *augmented reality* (AR). *Picture book* adalah media yang paling dekat dan tepat dalam mengembangkan kepekaan budaya kepada anak-anak (Maru et al., 2018). Penggabungan antara narasi dengan ilustrasi dapat menyampaikan *Partuturan* dengan efektif. Selain itu, pengaplikasian AR pada *picture book* juga dapat memperkaya pengalaman membaca dengan memperkuat setiap elemen dalam *picture book* menggunakan animasi atau audio sehingga dapat membantu pemahaman kosa kata (Danaei, Jamali, Mansourian, & Rastegarpour, 2020).

Di Era Pandemi dan Era Revolusi Industri 4.0, kreativitas dalam mengembangkan inovasi pembelajaran untuk pendidikan sangat diperlukan (Fahrudin & Cahyono, 2022), tak terkecuali budaya lokal. Orang tua dapat mengenalkan *Partuturan* menggunakan objek 3D dan audio untuk membantu anak memahami materi budaya melalui interaksi teknologi yang dapat dimainkan. Hal ini dikarenakan anak mendapatkan pengalaman belajar dan pemahaman materi yang optimal (Cheng, 2017). *Picture book* berbasis AR dapat menjadi media yang menarik minat mengenal dan mempelajari *Partuturan*.

#### Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka

permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana metode pengenalan *Partuturan* dikalangan anak-anak Batak Toba yang tinggal diperkotaan?
- b. Bagaimana konten pengenalan *Partuturan* disajikan ke dalam bentuk *picture book* berbasis *augmented reality* dikalangan anak-anak usia 7-9 tahun?

## B. TINJAUAN PUSTAKA

### Penelitian Terdahulu

Penelitian yang berjudul “Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Budaya Batak Toba untuk Anak-Anak” oleh Narulita Sitompul, Wibowo dan Rika Febriani (2015) dari Universitas Kristen Petra. Penelitian ini menghasilkan buku anak yang mengenalkan budaya Batak Toba. Namun pada perancangan ini mereka menggunakan buku anak berbentuk *chapter book* yang memiliki ilustrasi terbatas dan tidak memiliki fitur interaktif. Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis, memperhatikan desain dan interaktifitas untuk membantu anak dalam memvisualkan narasi dengan konsep abstrak.

### Identitas Budaya dalam Keluarga

Identitas budaya adalah bentuk penerimaan atas warisan budaya yang didapatkan melalui proses belajar (PUI, Heyi, Ming, & Cai E, 2020). Anak-anak mulai mempelajari dan membentuk identitas budaya dari keluarga

(Martorell, Papalia, & Feldman, 2014). Dalam keluarga, sistem kekerabatan merupakan kemampuan yang diperlukan setiap individu dalam berinteraksi sosial untuk mengenali posisi mereka dalam masyarakat (Voorhees et al., 2020). Kemampuan ini sangat diperlukan anak untuk dapat menjadi bagian dari sebuah struktur sosial.

### Picture Book

*Picture book* adalah media yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi melalui narasi dan ilustrasi (Salisbury, 2004). Hal ini membuat *picture book* dapat media yang paling cocok untuk menyampaikan informasi abstrak secara lengkap dan detail menggunakan ilustrasi (Latifatuz Zakiyah & Masnuna, 2020).

### Media Edukasi berbasis *Augmented Reality*

*Augmented reality* dapat didefinisikan sebagai teknologi yang menambahkan informasi digital ke objek dunia fisik sehingga melengkapi atau memperkaya pengalaman interaksi antar keduanya (Kiryakova, Angelova, & Yordanova, 2018). AR terbukti sebagai teknologi yang sesuai untuk proses pembelajaran menjadi lebih efektif, cepat dan memotivasi (Liono, Amanda, Pratiwi, & Gunawan, 2021). Ini dikarenakan kemampuan AR dalam memvisualisasikan informasi digital secara *real-time* sehingga membantu pengguna dalam memahami konsep dan mengingat informasi (Cheng, 2017). Pengaplikasian AR dalam *picture book*

terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman anak mengenai isi bacaan sehingga dapat mengulang dan mengingat informasi yang diberikan (Danaei et al., 2020).

#### Tinjauan Anak Usia 7-9 Tahun

Anak usia 7-9 tahun sudah memasuki tahap awal pembentukan identitas budayanya (PUI et al., 2020). Pada usia tersebut, anak mulai memasuki lingkungan masyarakat dan mengenal berbagai orang dengan latar belakang, suku, dan budaya yang berbeda. Anak sudah memiliki kemampuan dalam berpikir secara logis dan menyaring informasi (Martorell et al., 2014). Mereka mampu membedakan informasi apa yang perlu mereka perhatikan dan diingat. Namun, anak perlu dikenalkan dengan budaya untuk menumbuhkan perasaan positif sejak dini melalui pendekatan yang mengikuti perkembangannya. Dengan memberikan buku, dapat memberikan kesempatan kepada anak-anak sebagai pembelajar muda dalam memahami diri sendiri dan dunia, serta komunitas yang beragam (Maru et al., 2018).

#### **C. METODE**

Penelitian ini berfokus pada analisis metode pengenalan *Partuturan* melalui *picture book* AR untuk anak laki-laki mengingat Batak Toba merupakan salah satu etnis yang berbasis patrilineal. Dalam memulai sebuah perancangan berbasis budaya, penulis perlu memahami budaya Batak Toba dan pendidikan budaya anak. Untuk itu, penulis akan menggunakan *mix-method* untuk

mendapatkan semua data pada penelitian ini.

Dalam pendekatan kualitatif, penulis mewawancarai tiga narasumber: seorang praktisi budaya, dua orang warga Pulau Samosir, dan lima orang tua yang memiliki anak antara usia 7-9 tahun dan berdomisili di perkotaan. Wawancara dilakukan secara *online* dan *offline* untuk memahami *Dalihan Na Tolu, Partuturan*, dan bagaimana orang tua mengajarkan anak-anaknya tentang budaya di rumah. Penulis juga menggunakan studi kepustakaan dengan jurnal dan buku berjudul “Sekelumit mengenai Masyarakat Batak Toba dan Kebudayaannya sebagai Sarana Pembangunan” karya Tambunan (1982) sebagai acuan dan referensi data tambahan untuk memahami budaya Batak Toba dan falsafah hidup mereka. Sedangkan pada pendekatan kuantitatif, penulis menyebarkan angket terbuka yang dilakukan secara *online* dan acak kepada 45 orang tua Batak Toba di seluruh Indonesia. Tujuan dari data tersebut adalah untuk mendukung data dari wawancara yang telah dilakukan dan untuk mendapatkan gambaran tentang kebiasaan budaya keluarga Batak Toba serta respon orang tua terhadap media yang ditawarkan. Semua data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang topik dalam penelitian ini.

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pentingnya Falsafah *Dalihan Na Tolu* dalam Kehidupan Bermasyarakat

Etnis Batak Toba merupakan salah satu etnis sistematis yang mengedepankan kekerabatan berdasarkan hubungan darah dan perkawinan. Hubungan kekerabatan ini sangat penting dalam membentuk hubungan sosial, sehingga terbentuk sebuah sistem sosial dari interaksi dan kewajiban antara masyarakat. Dalam konteks masyarakat Batak Toba, *Dalihan Na Tolu* merupakan aturan baku yang mengatur jalannya sistem kekerabatan.

*Dalihan Na Tolu* memiliki sistem kekerabatan yang membagi konstruksi sosial masyarakat Batak menjadi tiga unsur, yaitu *Hula-bula* (keluarga istri), *Boru* (keluarga suami), dan *Dongan tubu* (satu marga atau nenek moyang). Berdasarkan sistem patrilineal, wujud ketiga unsur *Dalihan Na Tolu* ini kelak akan ditempati oleh setiap orang Batak Toba. Posisi ini biasanya terlihat jelas dalam acara adat, seperti pernikahan, kematian, kelahiran, dan acara adat lainnya. Penentuan posisi seseorang dalam sebuah acara adat tersebut dapat dilihat dari jenis acara dan pihak penyelenggaranya.

*Dalihan Na Tolu* mempunyai fungsi: sebagai aturan yang mengatur tingkah laku masyarakat, dasar untuk mengenal silsilah keluarga, pedoman untuk mengatur jalannya kekerabatan, dasar bagi seseorang dalam menentukan kedudukan, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan sehari-hari, serta berbagai acara adat lainnya. Hal yang paling ditekankan dalam *Dalihan Na Tolu*

adalah fungsinya dalam memastikan setiap individu sudah memiliki perannya dalam masyarakat. Kehadiran filosofi ini sangat penting dan berharga dalam menciptakan keharmonisan, kesetaraan, dan keadilan sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan wawancara dengan seorang pemerhati budaya dan warga Pulau Samosir, mereka mengatakan bahwa *Dalihan Na Tolu* sangat dipegang teguh oleh masyarakat Batak Toba sebagai prinsip hidup mereka. Hal ini juga terlihat dari kesamaan jawaban yang penulis dapatkan melalui studi literatur, kuesioner, dan data wawancara, sehingga menjadi identitas budaya dari etnis Batak Toba.

#### Pengenalan Budaya dan Masalah Pengenalan Partuturan pada Anak

Masyarakat Batak Toba sangat menjunjung tinggi tradisi dan budaya yang diwariskan oleh nenek moyangnya. Dari kuisisioner dan wawancara ditemukan bahwa semua orang tua mengajarkan budaya Batak kepada anak mereka melalui artefak (pakaian, alat musik tradisional), lagu, atau tarian kepada *Dalihan Na Tolu*. Meskipun kuisisioner menunjukkan bahwa sebanyak 90% (dari 45 responden) orang tua adalah keturunan Batak Toba yang lahir dan tinggal di perkotaan. Bagi orang tua, mengajarkan budaya Batak merupakan upaya mewariskan nilai-nilai budaya kepada anak untuk membentuk jati diri, karakter, dan kecintaan terhadap budaya Batak kepada generasi selanjutnya.

Dalam *Dalihan Na Tolu* ada dua sistem kekerabatan yang harus diketahui setiap orang Batak Toba: *Tarombo Batak* dan *Partuturan*. Menurut pemerhati budaya, *Partuturan* merupakan ilmu paling dasar yang perlu dipahami oleh seseorang sebelum mempelajari *Dalihan Na Tolu*. Selain itu, praktik *Partuturan* ini biasanya dapat dijumpai pada pesta atau kegiatan keluarga Batak Toba. Namun, menurut seorang warga Pulau Samosir, orang tua biasanya mengajarkan *Partuturan* kepada anaknya melalui sapaan langsung dengan kerabat dan keluarga dalam masyarakat Batak Toba. Dari kuesioner acak kepada 42 orang tua di seluruh wilayah Indonesia untuk mengetahui bentuk ajaran *Dalihan Na Tolu* yang biasa berupa pengenalan *Partuturan* dan silsilah keluarga.

Berdasarkan survei dan wawancara, sebagian besar orang tua akan mengajak anaknya menghadiri *family gathering* atau acara adat untuk mengenalkan dan mengajarkan langsung kepada anak tentang *Partuturan*. Orang tua berpendapat bahwa cara terbaik untuk belajar adalah dengan melihat dan merasakan sendiri praktek *Partuturan*. Mereka juga ingin agar anak-anak mengetahui bagaimana praktik *Partuturan* ini berlangsung. Namun, tidak semua orang tua dapat mengikuti kegiatan tersebut karena berbagai alasan: tidak memiliki waktu luang yang cukup, masalah biaya, kondisi yang tidak terduga seperti Covid-19, atau tidak memiliki kerabat yang tinggal di daerah asal budaya.

Padahal kegiatan tersebut dapat membantu orang tua memahami dan mengamalkan filosofi *Dalihan Na Tolu* khususnya *Partuturan*.

Beberapa orang tua juga jarang berpartisipasi dalam kegiatan keluarga atau acara budaya, memiliki frekuensi pertemuan kerabat yang kecil. Hal tersebut dapat menyebabkan anak memiliki kesulitan dalam mengingat cara memanggil kerabatnya berdasarkan *Partuturan*, bahkan kesulitan mengingat wajah dan menghubungkannya dengan silsilah keluarga. Sebagian orang tua juga mengandalkan hafalan *Partuturan* melalui foto, film, dan permainan seperti kuis. Namun berdasarkan wawancara dengan orang tua, mereka mengatakan bahwa anak-anak mereka kesulitan mengingat berbagai klasifikasi *Partuturan* karena memiliki penggolongan yang sangat kompleks.

Pengetahuan orang tua dan praktik *Partuturan* dalam keluarga merupakan hal mendasar, serta penting dalam mengajarkan pengetahuan budaya kepada anak. Pengetahuan dan jumlah informasi orang tua akan budaya berpengaruh besar dengan yang diterima anak. Beberapa orang tua tidak lagi mengenal budaya Batak Toba karena generasi sebelumnya tidak mengajarkan atau tidak tertarik untuk mempelajarinya. Tidak jarang terdapat keluarga yang tidak mempraktekkan budaya di rumah, terutama *Partuturan*. Orang tua yang memahami budaya Batak Toba adalah orang yang aktif bertemu atau terlibat dalam berbagai budaya Batak. Jika mereka

jarang terlibat bahkan tidak memiliki motivasi untuk mempelajari budaya, anak mereka juga tidak memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang budaya mereka sendiri.

Orang tua menggunakan juga menggunakan media untuk membantu anaknya merasakan dan memvisualisasikan materi yang diberikan. Media sosial, film, dan foto menjadi media yang dipilih orang tua untuk mengajarkan budaya Batak Toba, khususnya *Partuturan*. Beberapa orang tua mengatakan bahwa anaknya belajar *Partuturan* melalui film dan video *Youtube*, meskipun ada yang masih membutuhkan arahan dan penjelasan selama menonton untuk memahami film dan video tersebut karena kurang cocok untuk anak kecil dengan bahasa atau alur ceritanya lebih cocok untuk remaja atau orang dewasa. Orang tua juga menggunakan media foto untuk menjelaskan *Partuturan*. Foto tersebut dimaksud untuk membantu anak mengenali kerabat dan mengetahui panggilan untuk kerabat tersebut. Selain itu, media buku cerita anak dengan tema budaya Batak masih jarang ditemukan.

#### *Partuturan* dan Metode Pengajaran yang Ada di Masyarakat

Penulis melakukan studi pustaka dengan mengumpulkan data melalui buku, jurnal, dan internet. Buku karya Tambunan (1982) dijadikan acuan data sebagai dasar

penyusunan materi *Partuturan* dengan 36 klasifikasi yang disusun menurut kedudukan atau garis keturunan, antara lain:

- a) *Dongan tubu*, terdapat enam belas panggilan yang terdiri dari *Ompu Parsadaan*, tingkatan tertinggi dalam susunan *Partuturan*, *Ompu Mangulabi*, *Ama Mangulabi*, *Ompu subut*, *Ama subut*, *Haba/Dabahang*, *Anggi*, *Anak*, *Pahompu*, *Nini*, *Nono*, *Ondok-ondok*, *Ompu boru*, *Ina pangintubu*, *Haba*, *Boru*, dan *Anggi boru*.
- b) *Hula-hula*, terdapat enam belas panggilan yang terdiri dari *Bona Ni Ari*, *Bona Tulang*, *Ompu Bao*, *Tulang*, *Nantulang*, *Lae (Hula-hula)*, *Bao*, dan *Paramaan/Tulang na poso*.
- c) *Boru*, terdapat enam belas panggilan yang terdiri dari *Ito*, *Lae*, *Amangboru*, *Namboru*, *Hela*, *Boru*, *Ito Mangulabi*, *Lae Mangulabi*, *Bere*, *Pariban*, *Tulang rorobot*, dan *Nantulang rorobot*.

Dari data tersebut penulis menggali kembali materi *Partuturan* yang biasa diberikan dengan *searching* di internet dan penelitian sebelumnya. Terdapat banyak bahan ajar *Partuturan* di Internet. Namun, metode pengajaran yang tersedia secara online sebagian besar berupa uraian yang rumit, kurang ilustratif, atau kurang menarik. Metode pembelajaran ini lebih cocok diajarkan kepada orang dewasa daripada kepada anak-anak yang baru mulai mengembangkan pemahaman dan kemampuan kognitifnya. Pendekatan ini juga

terlalu rumit untuk anak-anak karena mereka harus mampu menghubungkan hubungan dan posisi yang kompleks antar keluarga tanpa bantuan ilustrasi atau visual. Sedangkan pada penelitian tentang desain buku anak yang berjudul “Pesta Bona Taon” karya (Narulita Sitompul, 2015)), penulis menemukan pendekatan yang digunakan menggabungkan penjelasan berupa cerita dan grafis visual dengan menggunakan metode silsilah keluarga (*family tree method*). Akan tetapi, buku anak ini merupakan *chapter book*, sehingga ilustrasi yang diberikan hanya fokus pada beberapa bagian cerita yang dianggap perlu oleh peneliti.

Dari studi literatur, penulis menyadari bahwa mengajarkan *Partuturan* tidak hanya dengan menghafalnya, tetapi juga memahami hierarki dan silsilah keluarga. Sedangkan *Partuturan* antara laki-laki dan perempuan memiliki beberapa nama yang berbeda atau hanya boleh digunakan oleh kalangan tertentu. Misalnya, *Tuggane* hanya bisa digunakan oleh sesama pria dan *Eda* untuk sesama wanita. Dalam pembuatan materi yang bersifat universal dan dapat diterima oleh anak, perlu dilakukan penyederhanaan materi agar anak dapat belajar *Partuturan* di rumah.

#### Picture Book Berbasis Augmented Reality untuk Mengenalkan Partuturan pada Anak

Dari seluruh data yang terkumpul, penulis melakukan analisis dan rekomendasi terkait perancangan *picture book* berbasis AR untuk

mengenalkan *Partuturan* kepada anak-anak, sebagai berikut:

#### **a. Materi Pembelajaran Partuturan**

Dari hasil analisis, penulis merekomendasikan agar materi *Partuturan* yang diajarkan kepada anak usia 7-9 tahun bersifat sederhana dan dapat digunakan sehari-hari, seperti *Ompung doli*, *Ompung boru*, *Tulang*, *Nantulang*, *Amang tua*, *Inang tua*, *Amang uda*, *Inang uda*, *Amang*, *Inang*, *Namboru*, *Amang boru*, *Lae*, *Inang bao*, *Pariban*, *Akkang*, *Akkang boru*, *Anggi*, dan *Ito*. Materi ini disusun berdasarkan hasil studi pustaka, wawancara dengan orang tua, dan seorang pemerhati budaya. Para orang tua menyarankan untuk menggunakan *Partuturan* yang biasa mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam acara-acara budaya biasanya *Partuturan* seperti *Ibebere*, *Tulang na poso*, *Maen*, dan lain-lain sangat jarang digunakan. Selain itu, klasifikasi dan beberapa aturan *Partuturan* masih terlalu rumit untuk dipahami oleh anak-anak, seperti aturan penggunaan sebutan untuk jenis kelamin atau kelompok tertentu.

Pada materi yang disederhanakan, diklasifikasi lagi menjadi beberapa kategori untuk memudahkan anak dalam memahami materi *Partuturan* secara bertahap. Penulis merekomendasikan agar kategori ini dibagi menjadi seri *picture book*, yang disusun berdasarkan konstruksi sosial *Dalihan Na Tolu* yang terdiri dari:

- a) Keluarga inti terdiri dari *Amang*, *Inang*, *Ito*, dan tokoh utama (anak laki-laki berusia 8 tahun). Berdasarkan analisis



wawancara dengan orang tua, mereka cenderung mengajarkan istilah *Ompung* kepada anak-anak untuk memanggil kakek-nenek. Untuk menghindari kebingungan pada anak, disarankan mengenalkan *Ompung doli* untuk kakek dan *Ompung boru* untuk nenek. Dalam kategori ini, anak-anak diperkenalkan dengan hierarki keluarga yang paling sederhana untuk membantu mereka memahami aturan lingkungan terdekat mereka.

- b) Keluarga ayah terdiri dari *Amang uda*, *Inang uda*, *Anggi*, *Namboru*, *Amang boru*, *Ito*, dan *Lae*. Pada kategori ini akan menjadi seris yang sesuai dalam menjelaskan penggunaan dan perbedaan *Ito* pada series sebelumnya.
- c) Keluarga dari pihak ibu terdiri dari *Tulang*, *Nantulang*, *Lae*, *Inang bao*, *Pariban*, *Amang tua*, *Inang tua*, *Akkang*, dan *Akkang boru*. Pada kategori ini akan menjadi seris yang sesuai dalam menjelaskan penggunaan dan perbedaan *Lae* pada series sebelumnya.

#### **b. Media Picture Book AR**

Dari data kuisisioner dan wawancara dengan orang tua, metode yang dilakukan masih dianggap kurang efektif dalam membantu anak mengingat *Partuturan* dan penyampaian materi yang kurang terstruktur. Perlu adanya media yang terstruktur, sesuai dengan usia anak dan dapat dipelajari di rumah bersama orang tua, yaitu *picture book AR*.

*Picture book* dengan AR dapat menjadi media yang menarik perhatian dan minat anak untuk mempelajari *Partuturan* Batak Toba. *Picture book* dapat memvisualisasikan materi *Partuturan* melalui ilustrasi dan narasi cerita. Sedangkan teknologi AR dapat membantu anak mengulang dan mengingat materi melalui proyeksi animasi 3D dan audio (Danaei et al., 2020). Pengabungan ini dapat membantu meningkatkan pemahaman anak-anak akan isi bacaan dengan lebih baik (Danaei et al., 2020).

#### **c. Metode Pembelajaran Partuturan**

Materi *Partuturan* sangat sulit dipahami oleh anak-anak karena mereka dituntut untuk dapat mengaitkan hubungan, posisi dan kedudukan antar keluarga. Cara menyampaikan materi *Partuturan* sebaiknya berbentuk asosiasi yang mengajak anak untuk menghubungkan tutur sapa antara dirinya dengan kerabat. Dengan metode asosiasi, anak diajak untuk dapat mengasosiasi diri mereka dalam *Partuturan* dan keluarga sehingga dapat menghafal dan mengenali tutur sapa yang tepat jika bertemu kerabat mereka.

Tabel 1. Materi *Partuturan* antara Kerabat dengan Tokoh Utama

Kerabat atau Keluarga		Anak Laki-laki berusia 8 tahun	
<i>Partuturan</i>	Arti dalam bahasa	<i>Partuturan</i>	Arti dalam bahasa
<i>Ompung Doli</i>	Kakek	<i>Pabompu</i>	Cucu
<i>Ompung Boru</i>	Nenek	<i>Pabompu</i>	Cucu
<i>Tulang</i>	Paman (Semua saudara ibu yang pria)	<i>Bere</i>	Keponakan laki-laki
<i>Nan Tulang</i>	Bibi (Istri Tulang)	<i>Bere</i>	Keponakan laki-laki
<i>Amang Tua</i>	Paman (Suaminya Inang Tua)	<i>Anak</i>	Anak kandung
<i>Inang Tua</i>	Bibi (Kakaknya ibu)	<i>Anak</i>	Anak kandung
<i>Amang</i>	Ayah	<i>Anak</i>	Anak kandung
<i>Inang</i>	Ibu	<i>Anak</i>	Anak kandung
<i>Amang Uda</i>	Paman (Adik laki-laknya ayah)	<i>Anak</i>	Anak kandung
<i>Inang Uda</i>	Bibi (Istri <i>Amang Uda</i> )	<i>Anak</i>	Anak kandung
<i>Amang Boru</i>	Paman (Suaminya <i>Namboru</i> )	<i>Lae Na Poso</i>	Keponakan laki-laki
<i>Namboru</i>	Bibi (Semua saudari ayah)	<i>Ito Na Poso</i>	Keponakan laki-laki
<i>Lae (Anak laki-laki tulang)</i>	Sepupu (Anak laki-laki <i>Tulang</i> )	<i>Lae</i>	Sepupu
<i>Inang Bao</i>	Sepupu Ipar (Istri <i>Lae (Tunggane)</i> )	<i>Lae</i>	Sepupu ipar
<i>Pariban</i>	Sepupu (Anak perempuan <i>Tulang</i> )	<i>Pariban</i>	Sepupu
<i>Akkang</i>	Abang	<i>Anggi</i>	Adik laki-

			laki
<i>Akkang Boru</i>	Kakak (Istri akkang)	<i>Anggi</i>	Adik laki-laki
<i>Anggi</i>	Adik laki-laki	<i>Akkang</i>	Abang
<i>Ito (Anak perempuan Namboru)</i>	Saudara Perempuan	<i>Tulang Na Poso</i>	Sepupu
<i>Lae (Anak laki-laki namboru)</i>	Sepupu (Anak laki-laki <i>Tulang</i> )	<i>Tulang Na Poso</i>	Sepupu

Dalam pengaplikasiannya di *picture book*, anak-anak membaca narasi yang memperkenalkan kerabat dalam penyebutan *Partuturan*, sehingga anak-anak akan terbiasa dengan penyebutan tersebut. Kemudian aplikasi AR yang disematkan pada *picture book* dapat digunakan untuk mengulang kembali materi yang diberikan dalam bentuk pertanyaan dan *games*. Disini orang tua dapat membantu anak-anak dalam mengerjakan pertanyaan dan *games* yang diberikan sambil menjelaskan *Partuturan* kepada anak-anak. Dari *picture book* AR, anak-anak dapat mengulangi dan mempelajari *Partuturan* di rumah dengan bimbingan orang tua. Teknologi AR dapat mendorong anak-anak untuk mengulangi *Partuturan* dengan bahasa dan pendekatan yang sesuai dengan usia mereka. Dari pengulangan tersebut, anak-anak dapat memahami dan menghafal *Partuturan* yang ada.

## E. KESIMPULAN

### Kesimpulan

Dengan mengajarkan *Partuturan* merupakan salah satu langkah sebelum mengenalkan anak pada falsafah *Dalihan Na Tolu* dan

budaya Batak lainnya. Perlu inovasi terutama dalam memperkenalkan budaya lokal kepada generasi muda. Dalam perancangan media dalam pengenalan budaya perlu mempertimbangkan media yang tepat dan memenuhi kebutuhan anak. *Picture book* berbasis AR dapat menjadi salah satu media yang dapat digunakan untuk anak-anak Batak Toba yang tidak tinggal di lingkungan Batak juga dapat melihat dan memahami filosofi *Dalihan Na Tolu*, terutama *Partuturan*. Proses edukasi dilakukan melalui metode visual, audio, dan kinetik, yang dapat membantu anak memahami identitas budayanya. Perpaduan antara budaya dan teknologi AR dalam *picture book* dapat memunculkan semangat dan minat dalam membaca buku mengedepankan nilai-nilai budaya, khususnya tradisi dan identitas budaya, dengan kemasan yang modern dan interaktif.

#### Saran

Penelitian ini memiliki banyak kesempatan untuk dikembangkan menjadi series dalam mengenalkan falsafah *Dalihan Na Tolu*. Falsafah *Dalihan Na Tolu* merupakan pedoman hidup masyarakat Batak yang bukan hanya *Partuturan*, namun artefak, motif hingga kepercayaan hidup mereka. Selain itu, perancangan buku anak dengan tema budaya Batak Toba masih terbatas sehingga penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan rekomendasi untuk memperkaya penelitian sejenis.

#### F. DAFTAR PUSTAKA

- Cheng, K.-H. (2017). Reading an augmented reality book: An exploration of learners' cognitive load, motivation, and attitudes. *Australasian Journal of Educational Technology*.
- Damarastuti, R. (2013). *Komunikasi Antarbudaya: Konsep, Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta.
- Danaei, D., Jamali, H. R., Mansourian, Y., & Rastegarpour, H. (2020). Comparing reading comprehension between children reading augmented reality and print storybooks. *Computers & Education*, 153, 103900.
- Fahrudin, A. I., & Cahyono, A. (2022). Innovative Learning Arts and Culture during the Pandemic in Junior High School. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, 20(1), 9–13.
- Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2018). The potential of augmented reality to transform education into Smart education. *TEM Journal*, 7(3), 556–565.
- Latifatuz Zakiyah, N., & Masnuna. (2020). Buku Ilustrasi Pola Asuh yang Tepat untuk Menumbuhkan Emosi Positif Anak. *Gunung Anyar*.
- Liono, R. A., Amanda, N., Pratiwi, A., & Gunawan, A. A. S. (2021). A Systematic Literature Review: Learning with Visual by The Help of Augmented Reality Helps Students Learn Better. *Procedia Computer Science*, 179, 144–152.
- Martorell, G., Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2014). *A Child's World Infancy through Adolescence* (Vol. 13). United States: McGraw-Hill Education.
- Maru, M. G., Tulus, A., Dukut, E. M., Liando, N., Mangare, J. G., & Mamentu, A. C. (2018). Children's Story Books: Introducing Cultural Hybridity, Shaping Intercultural Sensitivity for Foreign Language Young Learners (An Observation to Gramedia Books in 2017). *Proceedings of the 1st International Conference on Social Sciences (ICSS 2018)*. Paris, France: Atlantis Press.

- Narulita Sitompul, E. (2015). *Berpesta Bona Taon Bersama Bonar & Tiar*. Surabaya: Petra Press.
- PUI, W. S. W., Heyi, Z., Ming, D., & Cai E, Z. (2020). Developing Children's Cultural Identities Through Play. *Beijing International Review of Education*, 2(2), 244–257.
- Salisbury, M. (2004). *Illustrating Children's Books: Creating Pictures for Publication* (1st ed.). United States: Baron's Educational Series, Inc.
- Tambunan, E. H. (1982). *Sekelumit mengenai Masyarakat Batak Toba dan Kebudayaannya sebagai Sarana Pembangunan* (1st ed.). Bandung: Bandung Tarsito.
- Voorhees, B., Read, D., & Gabora, L. (2020). Identity, kinship, and the evolution of cooperation. *Current Anthropology*, 61(2), 194–218.