

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. Suku Dayak

Menurut Iper (1999), Suku Dayak merupakan salah satu suku yang ada di Indonesia yang tinggal di Pulau Kalimantan. Suku Dayak sendiri masih dibagi lagi menjadi ratusan sub-suku berdasarkan tempat tinggal mereka. Biasanya setiap sub-suku Dayak mengambil nama suku mereka dari nama sungai yang ada di sekitar mereka atau tempat yang mereka diami.

Setiap Suku Dayak sendiri memiliki pemimpin yang mereka taati dan setia pada pemimpin yang telah mereka akui sendiri. Pemimpin yang diakui oleh masyarakat Suku Dayak bukanlah seorang yang hanya memberikan perintah atau menerima pelayanan lebih dari masyarakat, melainkan pemimpin yang mampu mengayomi dan mengenal masyarakatnya dengan baik.

Asal mula Suku Dayak di Kalimantan adalah migrasi Bangsa Cina dari Provinsi Yunnan di Cina Selatan pada 3000-1500 SM (sebelum masehi) ke Pulau Kalimantan. Sebelum datang ke wilayah Indonesia, mereka mengembara terlebih dahulu ke Tumasik dan semenanjung Melayu. Suku Dayak tidak hanya satu, melainkan terbagi lagi menjadi sub-suku yang jumlahnya 700 hingga 800 atau bahkan lebih.

Ciri khas watak orang Dayak adalah "mamut menteng ureh mameh", baik laki-laki maupun perempuan sama saja. Mamut menteng artinya gagah perkasa, ureh yang berarti giat, dan mameh yang artinya suka mengalahkan. Selain itu, Suku Dayak juga memiliki motto kehidupan warisan

leluhur, yaitu "Isen Mulang" yang artinya adalah pantang menyerah. Motto ini dipegang oleh setiap masyarakat Suku Dayak, tidak terkecuali pemimpin mereka.

1. Pemimpin Suku Dayak

Pada dasarnya, setiap sub-suku tersebut memiliki seorang pemimpin. Masyarakat Suku Dayak sangat menaati pemimpin mereka dan setia pada pemimpin yang telah mereka akui. Pemimpin yang diakui oleh masyarakat Suku Dayak bukanlah seorang yang hanya memberikan perintah atau menerima pelayanan lebih dari masyarakat, melainkan pemimpin yang mampu mengayomi dan mengenal masyarakatnya dengan baik.

Bagi masyarakat Suku Dayak, pemimpin yang disegani ialah pemimpin yang mampu dekat dan dapat memahami masyarakatnya, antara lain dengan bersikap. Sikap-sikap yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- a. Mamut Menteng. Maksudnya adalah gagah perkasa dalam bersikap dan perbuatan (selalu adil). Sikap mamut menteng yang dilengkapi dengan tekad isen mulang atau pantang menyerah telah mendarah daging dalam kehidupan orang Dayak. Tidak dapat dipungkiri kenyataan itu adalah sebagai akibat kedekatan manusia Dayak dengan alam. Bagi mereka, tanah adalah ibu, langit adalah ayah, dan angin adalah nafas kehidupan.
- b. Harati. Maksudnya adalah pandai, juga seorang yang cerdas dalam artif positif.

Dalam arti lain, juga sebagai pemberi inspirasi bagi warganya. Kemampuan dalam berkomunikasi dengan warganya, keakraban yang tidak dibuat-buat, menjadikan seorang pemimpin Suku Dayak memiliki kepekaan yang tajam. Yang paling terpenting adalah mampu membedakan mana yang benar, mana yang salah.

c. Bakena. Artinya adalah tampan/cantik, menarik, dan bijaksana. Lebih luas maksudnya adalah ketampanan/kecantikan yang terpancar dari dalam jiwa.

d. Bahadat. Maksudnya adalah beradat. Beradat yang dimaksud adalah bukan hanya mengerti dan memahami hukum adat dan hukum pali dengan baik, tetapi juga terlihat dalam kehidupan sehari-hari.

e. Bakaji. Artinya berilmu tinggi dalam bidang spiritual. Saat hening adalah saat yang paling tepat untuk berdialog dengan diri sendiri, menata sikap untuk tetap kokoh berpegang pada tujuan agar tidak mudah terombang ambing. Kokoh kilau sanaman yang artinya sekokoh besi.

f. Barendang. Berarti mampu mendengarkan informasi juga keluhan warganya. Pemimpin Dayak mengetahui banyak situasi dan kondisi setiap keluarga warganya. Ia telah menyediakan hati dan telinganya untuk menampung dan mendengarkan lalu mengolahnya menjadi bagian dari tugas dan tanggung jawabnya.

2. Upacara, Ritual, dan Sistem Kepercayaan

Suku Dayak juga dikenal memiliki upacara, ritual keagamaan, dan kepercayaan yang mereka pegang. Beberapa diantaranya ialah sebagai berikut:

- a. Upacara tiwah merupakan acara adat Suku Dayak yang dilaksanakan untuk pengantaran tulang orang yang sudah meninggal ke Sandung yang sudah dibuat. Sandung sendiri adalah tempat semacam rumah kecil yang memang dibuat khusus untuk mereka yang sudah meninggal dunia.
- b. Dunia supranatural bagi Suku Dayak memang sudah ada sejak zaman dulu dan merupakan ciri khas kebudayaan Dayak. Suku Dayak sebenarnya cinta damai, asal mereka tidak diganggu dan ditindas semena-mena. Ada banyak kekuatan supranatural Suku Dayak, diantaranya adalah manajah antang. Manajah antang merupakan cara Suku Dayak untuk mencari petunjuk seperti mencari keberadaan musuh yang sulit ditemukan dari arwah para leluhur dengan media burung antang.
- c. Ritual Nahunan merupakan upacara khas Suku Dayak yakni memandikan bayi secara ritual menurut kebiasaan Suku Dayak Kalimantan Tengah. Maksud utama pelaksanaan ritual ini adalah prosesi pemberian nama sekaligus pembaptisan menurut agama Kaharingan (agama orang Dayak asli dari leluhur) kepada anak

yang telah lahir. Selain itu, juga dimaksudkan sebagai upacara membayar jasa bagi bidan yang membantu proses persalinan hingga si anak dapat lahir dalam keadaan selamat.

- d. Upacara adat Manyanggar merupakan istilah yang berasal dari kata "sangga" yang artinya adalah batasan atau rambu-rambu. Upacara ini diartikan sebagai ritual yang dilakukan oleh manusia untuk membuat batas-batas berbagai aspek kehidupan dengan makhluk gaib yang tidak terlihat secara kasat mata. Upacara manyanggar biasanya digelar saat manusia ingin membuka lahan baru untuk pertanian, mendirikan bangunan untuk tempat tinggal atau sebelum dilangsungkannya kegiatan masyarakat dalam skala besar. Tujuannya adalah agar lahan yang digunakan oleh manusia dihuni makhluk halus (gaib) supaya bisa berpindah ke tempat lain secara damai sehingga tidak mengganggu manusia nantinya.
- e. Ritual pananan batu dilakukan setelah panen ladang atau sawah yang dimaksudkan sebagai ungkapan terima kasih dan rasa syukur kepada peralatan yang dipakai saat bercocok tanam sejak membersihkan lahan hingga menuai hasil panen. Benda atau barang yang dituakan dalam ritual ini adalah batu. Batu dianggap sebagai sumber energi yaitu untuk menajamkan alat-alat yang digunakan untuk bercocok tanam.

f. Kepercayaan yang dianut Suku Dayak pada awalnya adalah Kaharingan. Istilah Kaharingan diambil dari kata Danum Kaharingan yang artinya adalah air kehidupan. Sejak awal kehidupannya, orang Dayak telah memiliki keyakinan yang asli milik mereka, yaitu Kaharingan atau Agama Helo/Helu. Keyakinan tersebut menjadi dasar adat istiadat dan budaya mereka. Walaupun kenyataannya, tidak sedikit orang Dayak yang telah menganut agama Islam, Kristen, Katholik. Akan tetapi, tradisi lama dalam hidup keseharian mereka masih melekat erat tidak hanya dalam bahasa, gerak-gerik, simbol, ritus, serta gaya hidup, namun juga dalam sistem nilai pengartian dan pandangan mereka dalam memaknai kehidupan. Agama Kaharingan diturunkan dan diatur langsung oleh Ranying Hatalla, yang artinya adalah Allah yang mahakuasa. Kaharingan tidak mempunyai buku pedoman atau tokoh panutan sebagai pendiri yang merupakan utusan Ranying Hatalla.

3. Senjata Tradisional

Senjata tradisional Suku Dayak sudah tercipta jauh sebelum masa penjajahan. Dahulu kala, beberapa senjata tradisional ini digunakan untuk berburu. Hingga pada masa penjajahan Belanda, senjata ini digunakan sebagai alat perlindungan diri atau alat perang. Beberapa senjata itu antara

lain, sipet/sumpit, mandau, tombak, perisai/tameng, dan dohong.

- a. Sipet/sumpit Suku Dayak adalah senjata yang berbentuk bulat dengan ukuran diameter dua hingga empat sentimeter dan memiliki panjang satu hingga tiga meter. Dibagian tengah sipet/sumpit ini memiliki lubang dengan diameter 0,25 cm hingga 0,75 cm yang digunakan untuk peluru (anak sumpit). Konon katanya, pada masa penjajahan Belanda, senjata ini lebih ampuh daripada senapan milik Belanda dan anak sumpit yang telah diberi racun sebagai andalannya.
- b. Mandau adalah senjata tradisional Suku Dayak sejenis pedang, akan tetapi memiliki ukiran-ukiran bermotif dan dihiasi dengan bulu burung ataupun rambut manusia (mandau asli). Mandau sendiri dianggap keramat bagi Suku Dayak dan sebagai senjata turun menurun dari nenek moyang Suku Dayak. Mandau juga memiliki nilai religius. Bagi Suku Dayak, ada istilah "Mandau Terbang" yang dimana mandau tersebut terbang dengan sendirinya mengejar musuhnya tanpa salah sasaran.
- c. Tombak. Seperti tombak pada umumnya, tombak Suku Dayak merupakan senjata yang memiliki ukuran panjang 1,5 hingga 2 meter yang terbuat dari rotan ataupun kayu yang keras dengan dilengkapi ujung yang runcing dari besi. Selain untuk senjata dalam peperangan,

tombak juga biasa digunakan masyarakat Suku Dayak untuk berburu.

- d. Tameng Suku Dayak merupakan senjata untuk perlindungan diri. Biasanya terbuat dari kayu yang ringan tetapi mempunyai struktur yang kuat. Memiliki ukuran 1 hingga 2 meter dan dilengkapi pegangan pada bagian dalam tamengnya. Selain itu, tameng Suku Dayak juga memiliki hiasan pada bagian depannya berupa ornamen ciri khas Suku Dayak.
- e. Dohong merupakan senjata yang memiliki kemiripan dengan keris. Akan tetapi, dohong memiliki ukuran yang lebih besar dan bukan hanya runcing dibagian ujung tetapi juga sisi-sisinya juga sangat tajam. Tidak sembarangan orang dapat menggunakan dohong. Dohong biasanya hanya digunakan oleh kepala-kepala suku, panglima, demang adat, dan pemimpin Suku Dayak.

3.2. Multimedia

Menurut Priyanto (2011), multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tools*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Multimedia dibedakan menurut kegunaannya menjadi dua, yaitu (1) Multimedia Presentasi Pembelajaran: Alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan tidak menggantikan guru

secara keseluruhan. Berupa pointer-pointer materi yang disajikan (*explicit knowledge*) dan bisa saja ditambahi dengan multimedia linear berupa film dan video untuk memperkuat pemahaman siswa; (2) Multimedia Pembelajaran Mandiri: *Software* pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri alias tanpa bantuan guru. Terdapat tiga jenis multimedia, yaitu:

1. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif (Sulartopo & Awwali, 2014).

2. Multimedia Hiperaktif

Multimedia hiperaktif mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada (Binanto, 2010).

3. Multimedia Linear

Multimedia linear diartikan dimana pengguna menjadi penonton dan menikmati produk multimedia

yang disajikan dari awal hingga akhir (Binanto, 2010).

3.3. Penggunaan Multimedia

Multimedia dapat digunakan dalam banyak bidang. Beberapa bidang yang menggunakan multimedia adalah sebagai berikut (Binanto, 2010):

1. Bisnis

Aplikasi multimedia untuk bisnis meliputi presentasi, pemasaran, demo produk, catalog, komunikasi di jaringan, dan pelatihan. Dengan adanya penggunaan multimedia akan membuat kelancaran dan kemudahan transaksi bisnis.

2. Sekolah

Multimedia sangat dibutuhkan di sekolah karena multimedia membuat pembelajaran menjadi lebih lengkap dan lebih menarik. Multimedia dapat menjadi alat pengajaran elektronik yang dapat membantu para pengajar.

3. Rumah

Multimedia dapat dimanfaatkan sebagai media hiburan dan teman di rumah, misalnya game.

4. Tempat Umum

Saat ini sudah banyak tempat-tempat umum memasang "kiosk", yaitu produk multimedia yang berfungsi sebagai pemberi informasi, misalnya informasi mengenai tempat yang sedang dikunjungi, kuliner, dan sebagainya.

5. *Virtual Reality* (VR)

VR merupakan bidang multimedia yang berusaha untuk menempatkan penggunaanya "di dalam" pengalaman yang nyata. Lingkungan yang diciptakan

sebenarnya merupakan ribuan objek geometris yang digambar dalam ruang 3 dimensi. Semakin banyak objek dan titik yang mendeskripsikan objek serta semakin tinggi resolusinya, semakin realistis hasil yang akan diperoleh. Ketika pengguna menggerakkan objek, setiap gerakan atau aksi akan membuat komputer menghitung ulang posisi, sudut, ukuran, dan bentuk dari semua objek yang membangun tampilan. Hal ini mengakibatkan ribuan bahkan jutaan komputasi untuk menggerakkan objek 30 kali per detik agar tampak halus. Untuk itu, VR membutuhkan komputer dengan spesifikasi tinggi agar objek yang ditampilkan benar-benar tampak nyata.

3.4. Elemen Multimedia

Multimedia terdiri dari beberapa elemen penyusun, antara lain, teks, gambar (*image*), suara (*audio*), animasi, dan video. Berikut ini adalah elemen-elemen penyusun multimedia menurut (Binanto, 2010):

1. Teks

Kata dan simbol dalam bentuk lisan atau tulisan, merupakan sistem komunikasi yang paling umum. Teks dan simbol menyampaikan makna yang paling dapat dipahami oleh sebagian besar orang. Penggunaan teks dalam multimedia bertujuan untuk menyampaikan pesan seluas mungkin dengan teks yang sesedikit mungkin. Hal ini membutuhkan pemilihan font yang tepat, tidak menggunakan banyak ragam font, pengaturan teks untuk kemudahan pembacaan, dan pemilihan warna teks dan warna latar belakang yang cocok.

2. Gambar

Gambar diasumsikan sebagai *still image* atau gambar diam. Gambar dibuat dengan dua cara, yaitu:

a. Bitmap

Bitmap digunakan untuk foto realistic dan gambar kompleks yang membutuhkan detail yang halus.

b. Vektor

Vektor digunakan untuk garis, kotak, lingkaran, polygon, dan bentuk grafis lainnya yang dapat diekspresikan secara matematis dalam sudut, koordinat, dan jarak.

Kedua tipe gambar ini disimpan dalam berbagai format file dan dapat diterjemahkan dari satu aplikasi ke aplikasi yang lain atau dari satu platform ke platform yang lain.

3. Suara

Terlalu banyak suara dalam multimedia akan membuat multimedia menjadi berisik dan merugikan. Saat ini komputer sudah terintegrasi dengan perangkat yang dapat membangkitkan sinyal suara dengan baik. Ada dua macam suara yang sering digunakan pada komputer, yaitu:

a. Audio Digital

Audio digital merupakan versi digital dari suara analog. Audio digital merupakan representasi dari suara asli (*original sound*), dengan kata lain audio digital merupakan sampel suara.

b. MIDI

MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*) merupakan sebuah standar perangkat keras dan perangkat lunak internasional untuk bertukar data (seperti, kode music dan MIDI *Event*) diantara perangkat music elektronik dan komputer dari merek yang berbeda.

4. Animasi

Animasi merupakan representasi gambar statis menjadi hidup. Animasi juga merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi efek besar pada multimedia.

5. Video

Video berasal dari bahasa latin yang berarti "saya lihat", yang merupakan teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Video dibagi menjadi dua kategori, yaitu video analog dan video digital.

3.5. Adobe Flash Professional CC 2014

Adobe Flash Professional CC 2014 merupakan aplikasi dari adobe dari pengembangan Adobe Flash CS6 yang menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi semakin mudah dan menarik. Dengan fitur-fitur yang ada pada program adobe flash, akan menjadikan program adobe flash sebagai program animasi dan presentasi yang makin digemari oleh para animator-animator di dunia. Program adobe flash telah mampu mengolah teks maupun objek

dengan efek tiga dimensi sehingga tampak lebih menarik (MADCOMS, 2012).

3.6. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak yang akan digunakan untuk melakukan *editing* pada gambar yang akan diambil pada saat penelitian. Selain itu, juga akan digunakan untuk mengedit gambar-gambar untuk dijadikan sebuah animasi.

3.7. Movie Maker

Windows Live Movie Maker adalah perangkat lunak yang berfungsi untuk melakukan olah digital terhadap cuplikan-cuplikan gambar bergerak (film), misalnya untuk menambahkan animasi, efek visual, ataupun sebuah redaksi singkat yang berhubungan dengan film yang sedang disunting.