

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia memiliki tujuan dan kebutuhan pribadi yang Perlu dipenuhi untuk memenuhi kebutuhan jasmani dan rohaninya, kebutuhan jasmani diantaranya adalah sandang, pangan dan papan sedangkan kebutuhan rohani antara lain religi, seni. Kebutuhan seni tidak dapat dilepaskan dari seluruh kebutuhan manusia, karena seni itu melekat pada setiap manusia meskipun berbeda-beda kadarnya. Seni menjadi sebagian dari keseluruhan kebutuhan sehari-hari melekat hamper pada seluruh aspek kehidupan manusia baik dilingkungan masyarakat luas, orang tidak dapat melepaskan diri dari seni seperti seni rupa, seni musik, seni sastra dan lainnya yang telah menyatu dalam kehidupan mereka sehari-hari (Bastomi,1992:1).

Seni adalah aktivitas manusia untuk membangkitkan pengalaman estetis dalam wujud lahiriyah yang kreatif, yaitu pengalaman batin yang dimiliki seseorang dalam menunjukkan rasa senang dan nikmat, yang berupa keindahan, keberanian, kebijakan, ketakutan, kemiskinan, keagungan dan lain-lain (Kartadinata, 1997: 2). Istilah seni berasal dari kata *sani* berasal dari bahasa sansekerta yang artinya *halus*.

Secara etimologis istilah ini sering disamakan dengan kemahiran atau keterampilan dalam menciptakan sesuatu (Mulyadi, 1992:4). Seni merupakan kegiatan yang khas berbeda dengan kegiatan manusia yang lain. Kekhasan itu dapat dilihat bahwa dalam kenyataannya seni, baik dalam aspeknya sebagai kegiatan seni maupun sebagai hasil karya seni dapat memberikan kepuasan tersendiri bagi manusia.

Seni rupa adalah seni yang dapat dinikmati indra penglihatan. Misalnya seni lukis, seni pahat, seni patung, seni grafis, seni lingkungan (*environ mental art*) seni instalasi, seni rupa pertunjukan (*performance art*) dan sebagainya Sembiring (2014 : 23). Indonesia merupakan negara yang kaya akan kesenian. Salah satu karya seni Indonesia yang memiliki sejarah yang cukup panjang adalah seni patung.

Seni patung merupakan suku cabang seni rupa yang sudah lama dikenal oleh masyarakat. Pada saat ini patung bukanlah bersifat religi saja tetapi lebih cenderung kepada nilai keindahan atau nilai seninya. Patung adalah suatu karya seni 3 dimensi yaitu memiliki panjang, lebar dan tinggi, dapat juga dikatakan memiliki volume atau yang menempati ruang secara nyata dan memiliki bentuk.

Bentuk dalam seni rupa adalah satu dari tujuh unsure seni. Bentuk paling mendasar adalah bentuk yang bermatra 2 dan 3 dimensi. Bentuk dua dimensi ada yang bersifat datar (*flat*) dan ada yang berilusi 3 dimensional Sembiring (2014:136). Jika di analisis secara seksama, ada perbedaan karakter dari macam-macam bentuk yang dilihat.

Ada spot yang kecil, bentuk yang memanjang, persegi dan sebagainya. Dalam pemikiran lebih luas bentuk dalam seni rupa, berarti seluruh elemen yang terlihat dan cara elemen-elemen bentuk tersebut bersatu. Aneka elemen tersebut sering disebut dengan unsure-unsur bentuk, sedangkan cara bentuk- bentuk ditata menggunakan prinsip-prinsip penataan yang umum disebut dengan prinsip-prinsip desain, atau kaidah-kaidah estetis.

Seni patung merupakan suku cabang seni rupa 3 dimensi yang memiliki fungsi, baik fungsi murni (*fine art*) dan fungsi terapan (*applied art*) tergantung dari kegunaannya. Namun pada umumnya seni patung lebih dikenal sebagai seni murni. Pada seni murni biasanya patung dibuat sebagai media ekspresi, sedangkan pada seni patung terapan dapat dijumpai pada tiang penyangga bangunan-bangunan kuno. Seni patung merupakan salah satu bentuk karya seni yang dapat dinikmati nilai dan bentuk estesisnya dari berbagai sudut pandang. Seni patung diwujudkan dari berbagai media, diantaranya dari bahan logam, fiber, batu dan kayu.

Seni patung hadir di bumi sejak zaman pra sejarah. Hal ini terlihat dari peninggalan-peninggalan sejarah berupa patung- patung primitif yang ditemukan pada masa pra sejarah. Prasejarah merupakan babakan masa yang sangat panjang, sekaligus mengawali manusia dan kebudayaan. Pulau Sumatera bagian Utara terlebih lagi pesisir timurnya merupakan satu kawasan yang sangat penting dalam perkembangan budaya prasejarah, suku bangsa Batak sebagian besar mendiami daerah Sumatera Utara. Mulai dari perbatasan daerah istimewa Aceh di Utara sampai perbatasan daerah provinsi Sumatera Barat.

Peninggalan- peninggalan sejarah berupa patung- patung primitive juga banyak terdapat di Samosir. Di Samosir peninggalan-peninggalan kebudayaan megalitik sampai saat ini masih banyak kita jumpai, misalnya sarcophagus atau keranda (bentuknya seperti lesung atau palung mempunyai tutup). Kehadiran patung pada suku Batak diduga sudah ada sejak lama sekali. Sejarah terbentuknya patung pada mulanya dibuat dari tumpukan- tumpukan batu yang berwujud nenek moyang dengan dasar kepercayaan, tumpukan-tumpukan batu itu dibuat menjadi sakral yang kepentingan ya erat sekali dengan kepentingan kepercayaan masyarakat. Salah satunya adalah patung primitive Batak yang biasa disebut *Pangulubalang*.

Pangulubalang adalah *begu* seorang tawanan anak kecil yang diculik lalu dibunuh, yang rohnya dapat disuruh membunuh lawan, memusnahkan musuh, menjaga kampung, dan menjaga harta milik seperti kebun (Winker dalam Siahaan. (2005 : 282). Realisasi bentuk *pangulubalang* diwujudkan dalam bentuk patung yang telah “diisi” oleh *datu* dengan kekuatan *pangulubalang*. Dalam suku Batak terbagi atas 5 (lima) sub suku bangsa, yaitu suku Batak Karo, Simalungun, Batak Toba, batak Angkola/Mandailing dan Batak Pakpak Dairi. Kelima sub suku Batak tersebut memiliki kekhususan dan banyak persamaan-persamaan dalam bidang kebudayaan. Salah satu unsure persamaan kebudayaan yang dimiliki kelima sub suku bangsa Batak tersebut adalah dalam hal pembuatan dan kepercayaan terhadap patung *Pangulubalang*.

Pangulubalang akan ditugaskan apabila ada musuh bermaksud menyerang, *Pangulubalang* tersebut menggegar dengan mengeluarkan bunyi

seperti guruh sehingga atuanya bersiap-siap serta dapat memerintahkan *Pangulubalang* menentang atau melumpuhkan kekuatan musuh. Satu *Pangulubalang* biasanya dimiliki oleh suatu marga atau keturunan satu leluhur (Marbun, Hutapea, 1987 : 124-125). *Pangulubalang* yaitu patung kecil yang dipuja yang dimasukkan sedikit pupuk. (Warnek, 2001 : 374).

Disetiap daerah Batak patung *Pangulubalang* memiliki bermacam-macam bentuk yang berbeda disetiap daerah dan tak hanya terbuat dari material batu juga kayu. Segala benda yang digunakan sebagai wadah tempat pupuk (abu) mayat yang digunakan untuk keperluan *Pangulubalang* akan disebut patung *Pangulubalang* karena akan difungsikan sesuai perintah pemiliknya Dept P & K, (2005 : 50).

Didaerah Batak Toba Di *Huta* Siallagan Kecamatan Simanindo Kabupaten Samosir memiliki beberapa jenis patung Patung *Pangulubalang* dengan bentuk, bahan dan sejarah yang berbeda. Dengan melihat adanya jenis juga bentuk-bentuk yang berbeda peneliti termotivasi untuk mengadakan dan melaksanakan penelitian mengenai kajian tentang bentuk, bahan dan sejarah dari patung *pangulubalang*, yang berada di *Huta* Siallagan Kabupaten Samosir. Dan *Huta* Siallagan Kecamatan Simanindo Kabupaten Samosir menjadi satu tempat lokasi peneliti.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti termotivasi untuk mengadakan dan melaksanakan penelitian mengenai kajian tentang bentuk, bahan dan sejarah dari patung *pangulubalang*, yang berada di *Huta* Siallagan Desa Ambarita. Disamping uraian di atas, latar belakang diadakannya penelitian ini juga didasarkan atas hasil pengamatan sementara yang menunjukkan bahwa patung Primitif Batak ini

merupakan salah satu warisan nenek moyang yang masih dijaga juga disimpan di beberapa Museum.

Dari patung tersebut peneliti tertarik untuk meneliti, diteliti menurut identifikasi bentuk, bahan, dan sejarahnya. Oleh karena itu, pengumpulan data, baik yang sifatnya material maupun inmaterial perlu dilakukan sebagai bahan acuan upaya pengungkapan kebudayaan dan sejarah masyarakat Batak Toba dari masa ke masa.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah proses mencari dan menemukan masalah yang ada untuk selanjutnya dicarikan penyelesaian yang tepat dari masalah itu sendiri. Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah:

1. Hanya beberapa masyarakat batak toba yang memahami patung *Pangulubalang* di Huta Siallagan
2. Kurangnya sebagian kesadaran masyarakat dalam mengetahui patung *pangulubalang*
3. Masyarakat Batak Toba tidak mengetahui Bentuk – bentuk patung *Pangulubalang*
4. Peneliti belum menemukan informasi cara masyarakat prasejarah dalam memilih bahan terkait dalam membuat patung

5. Pengetahuan masyarakat zaman prasejarah belum terungkap oleh kurangnya Bagaimana masyarakat prasejarah memilih Bahan atau material untuk membuat patung *pangulubalang*

C. Pembatasan Masalah

Melihat banyaknya identifikasi masalah diatas, maka masalah-masalah di atas perlu dibatasi untuk menghindari banyaknya penafsiran pada masalah, yaitu :

1. Mengidentifikasi Bentuk patung *Pangulubalang*
2. Mengidentifikasi Bahan patung *Pangulubalang*

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang terdahulu, penulis merasa perlu merumuskan masalah untuk memperoleh jawaban terhadap masalah dan penelitian ini terarah dengan baik.

Hal ini sejalan dengan pendapat Arikunto (1996: 17) yang menyatakan bahwa:“Agar penelitian dapat dilaksanakan sebaik-baiknya, maka penulis harus merumuskan masalah sehingga jelas dari mana harus memulai, kemana harus pergi dan dengan apa”.

Dengan demikian, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana jenis Bentuk patung *Pangulubalang* di *Huta Siallagan* di tinjau berdasarkan dari jenis perwujudan ragam seni patung modern

2. Bahan yang digunakan pada patung *Pangulubalang*
3. Bagaimana Sejarah patung *Pangulubalang*

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian haruslah jelas dan terarah. Hal ini dimaksudkan supaya penelitian yang dilakukan tidak menyimpang dari hasil yang diinginkan. Sesuai dengan rumusan masalah penelitian, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui bentuk patung *Pangulubalang* di *Huta* Siallagan di Kecamatan Simanindo Kabupaten Samosir
2. Mengetahui bahan patung *Pangulubalang* di *Huta* Siallagan di Kecamatan Simanindo Kabupaten Samosir
3. Mengetahui sejarah patung *Pangulubalang* di *Huta* Siallagan di Kecamatan Simanindo Kabupaten Samosir

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang patung *Pangulubalang*.
2. Bagi mahasiswa, penelitian ini berguna sebagai masukan bahwa kesenian itu saling berhubungan antara satu dan yang lainnya sehingga

diharapkan mahasiswa memahami Bentuk, Bahan, dan Sejarah patung *Pangulubalang*.

3. Bagi masyarakat umum, penelitian ini berguna untuk mengenalkan kembali hasil karya patung *Pangulubalang*, apalagi patung ini terdapat di daerah wisata, yaitu *Huta Siallagan* sehingga wisatawan lokal maupun wisatawan asing mengetahui bahwa didaerah tersebut ada peninggalan sejarah yang perlu diingat kembali.
4. Untuk melestarikan kembali budaya batak dari seni patung Batak Toba terkhusus patung *Pangulubalang*, serta mempromosikan atau memperkenalkan karya nenek moyang di zaman prasejarah kepada masyarakat umum juga kepada wisatawan, serta melalui penelitian ini dapat memperkenalkan patung batu kepada mahasiswa seni rupa.
5. Sebagai sumber pengetahuan ilmiah yang objektif bagi penulis untuk penelitan jenjang berikutnya.