

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara yang kaya tentang nilai kebudayaan serta menjunjung tinggi keanekaragaman kesenian yang menjadi ciri atau karakter setiap daerah di Nusantara. Hampir setiap daerah di Nusantara ini memiliki kesenian yang khas dan unik sesuai dengan karakter dan budaya masyarakatnya. Bangsa Indonesia beruntung karena memiliki suku dan setiap suku mempunyai seni budaya sendiri, seni budaya asli tumbuh dari kalangan mereka sendiri. Dari sekian banyak suku itu, Suku Batak adalah salah satu suku yang tidak bisa melepaskan diri dari musik dalam kehidupan sehari-hari.

Musik bagi mereka bukan hanya untuk hiburan semata, tetapi musik bersatu dengan aspek kebudayaan seperti kepercayaan, struktur sosial, bahkan dalam aktivitas sehari-hari. Aprinaldi P Simorangkir (2019:123) menjelaskan bahwa: “upacara adat Batak Toba tidak terlepas dari kata *gondang*” maksudnya yaitu sebagai ansambel musik, nama upacara, komposisi musik atau judul lagu, dan seperangkat alat musik. *Gondang* dapat menjadi dua bagian yaitu *Gondang Sabangunan* dan *Gondang Hasapi*.

*Gondang Sabangunan* atau *gondang bolon* merupakan Ansambel musik yang digunakan untuk mengiringi upacara adat sakral Batak Toba seperti *mangongkal holi*, *sipaha sada*, *sipaha lima*, dan *mamele sumangot*. Menurut Aprinaldi P simorangkir (2018:1160) menjelaskan bahwa: “*Gondang Sabangunan*

merupakan penanda yang bisa di baca secara simbolis oleh masyarakat, dengan berbagai teknik dan gaya yang muncul saat di mainkan. Konteks *Gondang Sabangunan* memiliki peran penting dalam upacara ritual maupun upacara adat Batak Toba, yaitu perannya sebagai *vertikal dan horizontal*. Peran *vertikal* adalah sebagai media untuk sang pencipta atau Tuhan. Sedangkan peran *horizontal* adalah media antara sesama manusia. Penelitian ini berfokus pada *Gondang Hasapi*.

*Gondang Hasapi* adalah Asambel musik yang digunakan untuk mengiringi upacara adat Batak Toba. Biasanya ansambel musik ini digunakan untuk pengiring tari, *hahomion*, *sarimatua*, *surmatua*, *mestahon* jabu, upacara sipaha sada (upacara ritual yang digunakan umat *Parmalim*) upacara pernikahan, musik pertunjukan (baik sebagai pengiring tari dan drama maupun pertunjukan musik itu sendiri), dan dijadikan untuk hiburan (Opera Batak). *Instumen* yang digunakan dalam *Gondang Hasapi* adalah: *Hasapi* (*chordophone*), *Sarune etek* (*double-reed aerophone*), *Garantung* (*idiophone melodis*), dan *Hesek* (*concussion idiophone*). Itulah susunan dari *Gondang Hasapi* yang mempunyai karakter melodi sendiri, yang membedakan dengan musik dari daerah lain.

Menurut Esra P.T Siburian (2019:142) menjelaskan bahwa: “*Gondang Hasapi* memiliki beberapa fungsi dalam upacara ritual Batak Toba. Fungsi *Gondang Hasapi* yaitu Fungsi estetika, fungsi upacara, fungsi simbolik, fungsi respon fisik, fungsi yang menegakkan kompatibilitas dengan norma social, fungsi lembaga ritual sosial dan keagamaan, fungsi keberlanjutan dan stabilitas budaya, fungsi kontribusi untuk integrasi komunitas. *Gondang Hasapi* adalah kesenian

yang berasal dari Sumatera Utara, dan merupakan salah satu dari sekian banyak seni tradisi yang masih hidup dan berkembang dalam kegiatan budaya suku Batak Toba. *Gondang Hasapi* yang merupakan musik tradisional Batak Toba disajikan dalam format ansambel, digunakan untuk mengiringi upacara Batak Toba. Salah satu Gondang yang dimainkan Sanggar Seni *Martabe* yaitu *Gondang Hasapi*.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas mencakup hal-hal yang lebih luas, misalnya: mengelola bisnis, melakukan negosiasi bisnis, menyusun program komputer, dan masih banyak lainnya. Dari contoh tersebut, kreativitas dan saat-saat penuh inspirasi merupakan hal-hal yang sangat penting untuk mewujudkan hal yang akan dicapai.

Menurut Munandar (2009:25) menjelaskan bahwa: “Dalam hal bermusik, kreativitas sangatlah dibutuhkan dan penting karena tanpa ide-ide kreatif karya seni tidak akan terwujud”. Hal baru itu tidak perlu sesuatu yang sama sekali tidak pernah ada sebelumnya, unsur-unsurnya mungkin telah ada sebelumnya, tetapi individu menemukan kombinasi baru, hubungan baru, konstruk baru yang berbeda dengan keadaan sebelumnya. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk membuat atau menciptakan sesuatu yang baru dari apa yang telah ada maupun yang belum pernah ada, yang secara operasional tercermin dari kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi. Salah satu cara dalam meningkatkan kreativitas adalah melalui

pembelajaran musik. Kreativitas dalam bermusik adalah sebuah gaya pikir dan aktivitas seseorang dalam bermusik, sehingga mampu menghasilkan sebuah karya musik dan menganalisisnya. Secara wujudnya proses kreativitas adalah berupa karya musik dan analisis musik. Pada kegiatan bermusik, kreativitas memegang kunci utama ketika seseorang ingin menciptakan suatu karya yang berbeda dan lebih maju dari yang sudah ada, serta dengan daya imajinasi yang harus berkembang, karena seseorang perlu bermain dengan gagasan dalam menginterpretasikan lagu. Hubungan antara kreativitas dengan musik sangat erat karena dengan aktivitas mencipta, mengaransemen atau bahkan menganalisis sebuah karya lagu, merupakan proses kreativitas oleh seseorang baik secara proses maupun produknya.

Menurut prof. Dr. H. Makmur, M.si.(2015:9) menjelaskan bahwa:”Inovasi merupakan suatu proses kegiatan atau pemikiran manusia untuk menemukan sesuatu yang baru yang berkaitan dengan input (pola – pola pemikiran atau ide manusia yang disumbangkan pada temuan baru), proses (berorientasi pada metode, tehnik, ataupun cara berkerja dalam rangka menghasilkan sesuatu yang baru), dan output (hasil yang telah dicapai terutama penggunaan pola pemikiran dan metode atau tehnik kerja yang telah dilakukan), serta dapat memberikan manfaat dalam kehidupan manusia”. Inovasi adalah suatu perubahan yang baru dan berbeda dari hal yang ada sebelumnya, serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu.

Di Humbang Hasundutan *Gondang Hasapi* sering dijumpai di beberapa acara sampai acara yang diselenggarakan khusus untuk *Gondang Hasapi* itu

sendiri pun sudah pernah digelar. Setiap akhir pekan salah satu sanggar seni di Humbang Hasundutan yaitu Sanggar *Seni Martabe* mengadakan acara Pertunjukan Seni yang diselenggarakan Oleh Pemerintah Kabupaten Humbang Hasundutan yang berlokasi di wisata Sipinsur, Kecamatan Paranginan, Kabupaten Humbang Hasundutan. Acara ini bertujuan untuk melestarikan, mengembangkan dan mempromosikan seni dan budaya Batak, sekaligus untuk upaya meningkatkan wisatawan dan sebagai edukasi bagi sanggar-sanggar seni dan para talenta anak muda untuk berkarya tentang seni dan budaya.

Salah satu wujud kreativitas yang ditunjukkan oleh remaja di Humbang Hasundutan yaitu adanya sanggar seni yang bernama "*Sanggar Seni Martabe*". Grup ini merupakan Sanggar Seni yang berada di Humbang Hasundutan yang berlokasi dikota Doloksanggul. Sanggar Seni Martabe ini berperan dalam memberikan hiburan berupa pertunjukan musik, seperti: Gondang Sabangunan, Gondang Hasapi, Tortor, serta Bernyanyi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, kreativitas grup musik *Sanggar Seni Martabe* merupakan salah satu inovasi yang dilakukan remaja dan masyarakat yang perlu kita ketahui untuk menambah pengetahuan dalam berkarya seni khususnya *Gondang Hasapi*. Pertunjukan tersebutlah yang membuat penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **Kreativitas dan Inovasi Gondang Hasapi Oleh Sanggar Seni Martabe di Wisata Sipinsur Kecamatan Paranginan Kabupaten Humbang Hasundutan.**

## B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan salah satu proses penelitian yang menjadi langkah pertama dan terpenting saat melakukan penelitian. Menurut Sugiyono (2017:52) menjelaskan bahwa: “baik penelitian murni maupun terapan, semuanya berangkat dari masalah, hanya untuk penelitian terapan hasilnya langsung dapat digunakan untuk membuat keputusan”.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, penulis mengidentifikasi masalah-masalah yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Deskripsi Gondang secara umum pada masyarakat Batak Toba.
2. Teknik permainan Gondang Hasapi oleh sanggar seni Martabe di wisata Sipinsur.
3. Fungsi pertunjukan seni di wisata Sipinsur.
4. Kreativitas Gondang Hasapi oleh sanggar seni Martabe di wisata Sipinsur.
5. Inovasi Gondang Hasapi oleh sanggar seni Martabe di wisata Sipinsur.
6. Proses Pertunjukan Gondang Hasapi oleh sanggar seni Martabe di wisata Sipinsur
7. Tanggapan masyarakat terhadap pertunjukan Gondang Hasapi oleh sanggar seni Martabe di wisata Sipinsur.
8. Kendala yang dihadapi oleh pelatih dan anggota sanggar seni Martabe dalam melaksanakan pertunjukan Gondang Hasapi di wisata Sipinsur.
9. Prestasi yang sudah pernah diraih sanggar seni Martabe.
10. Sarana dan prasarana yang digunakan sanggar seni Martabe pada pertunjukan Gondang Hasapi di wisata Sipinsur.

### C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah merupakan ruang lingkup masalah atau upaya membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas, sehingga penelitian lebih fokus untuk dilakukan. Menurut pendapat Sugiyono (2017:385) mengatakan bahwa: “karena adanya keterbatasan, waktu, dana, tenaga, teori-teori, dan penelitian dapat di lakukan secara lebih mendalam, maka tidak semua masalah yang di identifikasikan akan di teliti”.

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan tidak meluas, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. Proses Pertunjukan Gondang Hasapi oleh sanggar seni Martabe di wisata Sipinsur
2. Kreativitas Gondang Hasapi oleh sanggar seni Martabe pada pertunjukan seni di wisata Sipinsur
3. Inovasi Gondang Hasapi oleh sanggar seni Martabe pada pertunjukan seni di wisata Sipinsur

### D. Rumusan Masalah

Melihat uraian dan penjabaran dari latar belakang maka akan muncul berbagai macam masalah dan pertanyaan-pertanyaan. Menurut pendapat Sugiyono (2017:55) mengatakan bahwa: “rumusan masalah itu merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data”. Untuk memperjelas permasalahan yang akan di teliti, penulis merumuskan permasalahan penelitian dengan indikator pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana Proses Pertunjukan Gondang Hasapi oleh sanggar seni Martabe di wisata Sipinsur?
2. Bagaimana kreativitas Gondang Hasapi oleh sanggar seni Martabe pada pertunjukan seni di wisata Sipinsur?
3. Bagaimana inovasi Gondang Hasapi oleh sanggar seni Martabe pada pertunjukan seni di wisata Sipinsur?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan sebuah rumusan yang menunjukkan adanya hasil sesuatu yang diperoleh setelah penelitian selesai dan sesuatu yang akan dicapai dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2017:386) mengatakan bahwa: “secara umum tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan”. Tanpa adanya tujuan yang jelas maka arah kegiatan yang dilakukan tidak terarah karena tidak tahu apa yang dicapai dalam kegiatan tersebut. Adapun tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Proses pertunjukan Gondang Hasapi oleh sanggar seni Martabe di wisata Sipinsur
2. Untuk mengetahui Kreativitas Gondang Hasapi oleh sanggar seni Martabe pada pertunjukan seni di wisata Sipinsur
3. Untuk mengetahui inovasi gondang hasapi oleh sanggar seni martabe pada pertunjukan seni di wisata sipinsur

## F. Manfaat Penelitian

Dalam melakukan kegiatan penelitian tentu dapat memikirkan kemungkinan manfaat yang akan diperolehnya dari hasil penelitiannya. Suatu penelitian akan mempunyai manfaat jika tujuan yang diharapkan tercapai. Menurut Sugiyono (2017:397) mengatakan bahwa: “untuk penelitian kualitatif, manfaat penelitian lebih bersifat teoritis, yaitu untuk pengembangan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah”. Manfaat penelitian ini digolongkan dalam dua hal, yaitu:

1. Manfaat Teoritis:
  - a. Bagi mahasiswa Pendidikan Seni Musik UNIMED hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang bentuk musik tradisional Gondang Hasapi.
  - b. Bagi generasi muda agar dapat lebih memperhatikan, mendukung dan menjaga kelestarian kesenian tradisional Batak Toba.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi pelaku kesenian Gondang Hasapi, melalui penelitian ini diharapkan dapat memotivasi Group kesenian Gondang Hasapi agar lebih meningkatkan kualitas sajian dan mempertahankan keberadaan Gondang Hasapi.
  - b. Memberi kontribusi dokumentasi yang berarti bagi para pemain musik Gondang Hasapi.

- c. Bagi peneliti sebagai bahan pengalaman dan pembelajaran agar lebih termotivasi dalam mengembangkan budaya Batak Toba seperti kesenian Gondang Hasapi.
- d. Bagi masyarakat Batak Toba biasa mengangkat dan menumbuhkan kembali minat warga masyarakat terhadap musik tradisional Gondang Hasapi.

