

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan manusia tidak dapat terlepas dari budaya karena keseluruhan gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik dari manusia yang sedang belajar. Sejak zaman dahulu seni banyak berkembang untuk keperluan religi (keagamaan), ini jelas terlihat banyaknya peninggalan-peninggalan nenek moyang kita seperti dalam bentuk kepala *singa* besar sebagai hiasan makam, tanduk kerbau pada atap rumah, dan patung manusia sikap jongkok.

Demikian juga sistem religi mempunyai wujud sebagai sistem keyakinan, dan gagasan yang dikembangkan hingga saat ini karena seni merupakan hasil ungkapan rasa keindahan, sedih, gembira dan lainnya. Wujudnya berupa seni tari, seni musik, seni kerajinan, seni sastra, dan seni rupa. Seni rupa merupakan salah satu cabang kesenian. Seni rupa memiliki wujud pasti dan tetap yakni dengan mengaplikasikan kedalam bentuk gambar, lukis, patung, grafis, relief, kerajinan tangan, kriya, dan multimedia.

Karena seni adalah kreasi atau hasil kerja manusia yang mengandung nilai-nilai, atau keterampilan yang diperoleh dari pengalaman melalui kecakapan membuat, menyusun, melakukan secara sistematis dan bertujuan dengan makna kejiwaan untuk menggapai hasil-hasil yang menyenangkan (Wawasan Seni, 2010:2).

Oleh karena itu karya seni terbagi menjadi dua, yaitu karya seni rupa dua dimensi dan karya seni rupa tiga dimensi. Karya seni dua dimensi adalah bentuk kreatifitas seni yang diwujudkan pada bidang (panjang dan lebar) misalnya lukis, serigrafi, wood cut, desain grafis, relief dan lain sebagainya. Sedangkan karya seni tiga dimensi adalah bentuk kreatifitas seni yang diwujudkan pada media ruang dan memiliki volume (panjang, lebar dan tinggi atau kedalaman) misalnya tugu (monumen), patung, keramik, arsitektur dan lain sebagainya. Dalam kehidupannya manusia selalu mengembangkan seni ditinjau dari berbagai ragam seni rupa dua dimensi dan tiga dimensi.

Relief adalah lukisan timbul yang dipahat pada sebuah bidang datar dengan latar yang tidak memiliki dimensi sebenarnya yang dapat diaplikasikan kedalam bentuk media seni ukir atau pahat tiga dimensi dengan penggunaan bahan yang beragam mulai dari kayu, tembaga, aluminium, batu dan lain sebagainya. Selain media ukir atau pahat, relief juga dapat dibuat dengan dicungkil. Bentuk ukiran ini biasanya dijumpai pada bangunan candi, kuil, tugu (monumen), dan tempat bersejarah.

Seperti dalam tugu makam Raja Silahisabungan terdapat figur Raja Silahisabungan, beliau adalah sosok Raja yang perkasa dan disegani karena dianggap sebagai *datu nabolon* (dukun yang sakti) dan Raja termansyur mempunyai kisah-kisah tentang sejarah perjalanan semasa hidupnya yang tertuangkan dalam visualisasi *gesture* (bahasa tubuh) figur relief.

Hampir disetiap Desa di daerah Batak Toba terdapat tugu (monumen), seperti di Dairi, Karo, Angkola Mandailing, dan Nias, agak jarang dibandingkan di daerah Batak Toba. Berlainan halnya dengan suku-kuku Batak Toba mendirikan tugu sebagai penghormatan terhadap nenek moyang adalah kewajiban bagi setiap keturunannya dan sudah menjadi kebudayaan bagi suku Batak Toba umumnya (Saleh, 1980: 43).

Demikian pada tugu makam Raja Silahisabungan cara yang dilakukan adalah mengumpulkan *orbuk tanah* (bekas kuburan) Raja Silahisabungan, istrinya Pinggan Matio (Boru Padang Batanghari) serta putrinya Deang Namora. Kemudian dibangunlah tugu tersebut sebagai rasa hormat kepada Raja Silahisabungan dan sebagai titik pertemuan seluruh keturunan Raja Silahisabungan. Selain itu pada dinding tugu makam dihiasi dengan visualisasi *gesture* figur-figur serta terhubung 6 panel relief yang mengisahkan kejadian-kejadian penting pada masa kehidupan Raja Silahisabungan. Beberapa tempat yang penting pada masa kehidupan Raja Silahisabungan masih ada dan terawat dengan baik diantaranya, *Mual Sipaulak hosa* (air penghidupan), *Batu sigadap* (batu tergeletak), *Batu jongjong* (batu berdiri), *Sopo ni Deang Namora* (tempat tinggal Deang Namora).

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan, dalam relief tugu makam Raja Silahisabungan terdapat beberapa visualisasi *gesture* figur serta terhubung dengan 6 relief. Peneliti ingin mengungkapkan apakah visualisasi *gesture* (bahasa tubuh) figur relief di tugu makam Raja Silahisabungan sudah sesuai dengan kisah

perjalanan kehidupan Raja Silahisabungan semasa hidupnya. Selanjutnya peneliti ingin mengetahui lebih jelas, apakah visualisasi *gesture* yang terdapat pada dinding tugu makam Raja Silahisabungan sesuai dengan sejarah Raja Silahisabungan atau hanya sebagai hasil karya seni semata, kemudian apakah yang terdapat dalam tugu makam Raja Silahisabungan atau hanya sebagai simbol, dan apa makna yang terkandung dalam relief tugu makam Raja Silahisabungan.

Berdasarkan data-data di lapangan timbullah keinginan penulis untuk mengetahui lebih jauh tentang visualisasi *gesture* (bahasa tubuh) figur relief pada tugu makam Raja Silahisabungan, sebab itu penulis akan mencoba mengamati relief tersebut secara langsung untuk mendapatkan suatu fakta yang benar sebagai jawaban dari permasalahan. Sehingga penulis menerapkan hal ini menjadi latar belakang masalah dalam penelitian ini. Maka penelitian ini berjudul **“Visualisasi *Gesture* Figur Relief Tugu Makam Raja Silahisabungan Di Desa Silalahi Kabupaten Dairi”**.

## B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah:

1. Dalam relief tugu makam Raja Silahisabungan terdapat beberapa bagian relief. Apakah visualisasi *gesture* (bahasa tubuh) figur relief tersebut saling berhubungan dengan panel lain.
2. Ingin menelusuri lebih dalam apakah tugu makam Raja Silahisabungan terdapat tulang belulang atau tidak.
3. Dalam relief tugu makam Raja Silahisabungan terdapat figur-figur. Apakah visualisasi *gesture* (bahasa tubuh) figur yang terdapat pada tugu makam Raja Silahisabungan sudah sesuai dengan sejarah kehidupan Raja Silahisabungan semasa hidupnya.
4. Mencari fakta sebenarnya apakah tugu makam Raja Silahisabungan hanya sebagai simbol pemersatu atau tugu untuk memperingati keagungan Raja Silahisabungan.
5. Masih banyak keturunan Raja Silahisabungan yang belum mengetahui makna yang terkandung dalam relief tugu makam Raja Silahisabungan walaupun mereka sudah sering berkunjung kesana.

### C. Batasan Masalah

Dalam hal ini penulis membatasi permasalahan karna banyaknya kajian yang dapat dilakukan sehubungan dengan tugu makam Raja Silahisabungan yang banyak daya tarik untuk dikaji. Maka masalah penelitian ini dibatasi mengenai Visualisasi *Gesture* Relief Figur Tugu Makam Raja Silahisabungan Di Desa Silalahi kabupaten Dairi. Oleh karena itu yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini adalah, *pertama* apakah visualisasi *gesture* (bahasa tubuh) figur relief yang ada di dinding Tugu makam Raja Silahisabungan sudah sesuai dengan perjalanan Raja Silahisabungan semasa hidupnya, *kedua* apakah di dalam tugu makam Raja Silahisabungan terdapat tulang belulang, dan *yang ketiga* apakah makna yang terkandung dalam tugu makam Raja Silahisabungan.

### D. Rumusan Masalah

Untuk lebih memfokuskan dan memusatkan masalah dalam penelitian maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah visualisasi *gesture* (bahasa tubuh) figur relief tugu makam Raja Silahisabungan sudah sesuai dengan perjalanan Raja Silahisabungan semasa hidupnya?
2. Apakah visualisasi *gesture* (bahasa tubuh) figur relief tugu makam Raja Silahisabungan saling berhubungan dengan panel lain?
3. Apakah dalam tugu makam Raja Silahisabungan terdapat tulang belulang atau hanya sebagai simbol persatuan?
4. Apakah makna relief tugu makam Raja Silahisabungan.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian haruslah jelas dan terarah, ini dilakukan dengan maksud supaya penelitian yang dilakukan tidak menyimpang dari hasil yang diinginkan.

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian ini, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan visualisasi *gesture* (bahasa tubuh) figur relief tugu makam Raja Silahisabungan sesuai dengan bentuknya.
2. Mengemukakan hubungan visualisasi *gesture* (bahasa tubuh) figur relief terhadap panel-panel yang ada di tugu makam Raja Silahisabungan.
3. Mengemukakan makna yang terdapat pada relief tugu makam Raja Silahisabungan.
4. Menemukan pemahaman atau paradigma baru dalam nilai relief tugu makam Raja Silahisabungan untuk perkembangan kebudayaan.

### **F. Manfaat Penelitian**

Setelah peneliti terlaksana, maka diharapkan penelitian ini akan memberi manfaat, yaitu:

1. Manfaat teoritis
  - a. Sebagai sumber dan referensi dalam penelitian lanjutan yang berkaitan dalam relief.

- b. Sebagai bahan tambahan dan referensi bagi mahasiswa jurusan seni rupa khususnya dan ruang lingkup Fakultas Bahasa dan Seni pada umumnya.
- c. Sebagai bahan tambahan dan referensi pada penggiat relief khususnya yang berada di Unimed untuk mengetahui sejauh mana perkembangan relief pada generasi muda bangsa Indonesia.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai tambahan literatur bagi jurusan seni rupa.
- b. Sebagai bahan masukan dan perbandingan bagi peneliti yang bermaksud menjadi penelitian pada permasalahan yang sama.
- c. Sebagai referensi bacaan tentang relief tugu makam Raja Silahisabungan.
- d. Menambah wawasan pengetahuan dan cakrawala bagi peneliti tentang karakteristik relief di kawasan Silalahi, Kabupaten Dairi.
- e. Bagi peneliti, sebagai sarana belajar melakukan penelitian serta menambah pengetahuan tentang relief.