

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pulau Samosir adalah salah satu wilayah yang termasuk di dalam Kabupaten Samosir di Provinsi Sumatera Utara yang memiliki daya tarik sebuah Pulau yang dikelilingi oleh Danau Toba. Pulau Samosir merupakan salah satu kawasan wisata yang sudah terkenal secara domestik dan mancanegara hingga saat ini. Sejak Pulau Samosir ditetapkan menjadi wilayah Pariwisata yang diresmikan oleh Ir. Madame Sinaga bupati Tapanuli Utara (1968-1979) dimana Samosir masih dalam wilayah Kabupaten Tapanuli Utara dan mekar menjadi Kabupaten Samosir tahun 2003. Sejak tahun 1975 pembangunan pariwisata dan promosi keluar daerah dan keluar negara dilakukan secara terus menerus untuk mendatangkan wisatawan. Tahun 1975 objek wisata yang dipromosikan adalah keindahan alam pulau Samosir dan Danau Toba. Wisata pulau samosir berkembang tidak hanya karena keindahan alam, akan tetapi wisata samosir juga berkembang karena situs budaya yang beragam didalamnya.

Pulau Samosir memiliki keindahan alam dan situs-situs budaya masyarakat suku Batak Toba sebagai suku asli yang mendiami wilayah Pulau Samosir. Bersamaan dengan keindahan alam yang disuguhkan, situs atau objek budaya suku batak juga ditawarkan untuk dinikmati oleh wisatawan. Objek- objek budaya yang merupakan warisan budaya dari nenek moyang suku Batak Toba dimana

warisan budaya itu sendiri merupakan hasil budaya fisik dan nilai budaya dari masa lalu. Warisan budaya fisik ini terdiri dari situs, tempat-tempat bersejarah, bentang alam darat maupun air, bangunan kuno, patung-patung pahlawan, karya seni, arsip, dokumen, foto, karya tulis cetak, dan audiovisual. Sedangkan untuk hasil nilai budaya dari masa lalu meliputi tradisi, cerita rakyat, legenda, bahasa ibu, sejarah lisan, kreativitas seperti lagu, tarian dan drama pertunjukan, kemampuan beradaptasi dan keunikan masyarakat setempat. Warisan-warisan budaya ini kemudian menjadi daya tarik bagi wisatawan meskipun warisan budaya ini masih sarat dengan mitos atau hal-hal yang belum dipastikan kebenarannya. Seperti cerita rakyat dan legenda asal muasal suku batak toba dan yaitu siRaja Batak yang diturunkan dari *Banua ginjang* ke Pusuk Buhit, Siraja Batak merupakan nenek moyang dari suku batak yang memulai perkampungan di Sianjur Mula Mula. Karena cerita legenda ini Pusuk Buhit dijadikan situs budaya yang memiliki nilai magis dan tempat spritual bagi masyarakat batak untuk menyembah *Mula Jadi Nabolon*.

Cerita legenda, cerita rakyat dan situs budaya yang diciptakan merupakan konsumsi pribadi masyarakat lokal di Pulau Samosir yang tercipta atau terbentuk karena kepercayaan nenek moyang yang menganut Animisme dan Dinamisme. Penciptaan-penciptaan ini digunakan demi kebutuhan spritual masyarakat pada zaman dahulu akan tetapi dimasa sekarang cerita rakyat, legenda dan situs budaya yang sarat akan mitos ini digunakan sebagai nilai jual dari objek-objek budaya tersebut. Mitos merupakan suatu cerita, pendapat, dan anggapan dalam konteks sebuah kebudayaan yang dianggap memiliki kebenaran mengenai suatu hal yang

pernah ada pada masa dahulu namun kebenaran dalam mitos ini masih diragukan dan belum tentu benar. Sebuah Mitos biasanya difungsikan sebagai pemberi penjelasan tentang fakta-fakta, alam atau budaya, serta untuk membenarkan, memvalidasi, atau menjelaskan sistem sosial dan ritual adat tradisional. Sebuah mitos biasanya melekat pada budaya masyarakat yang berupa peninggalan dan sebuah tradisi di dalam masyarakat itu. Maka sebuah cerita diciptakan untuk menggambarkan budaya yang berupa peninggalan dan tradisi itu ada dan tercipta didalam masyarakat. Objek budaya selalu dibarengi dengan kesakralan yang terkandung didalamnya. Kesakralan ini selalu dijaga dan dipertahankan oleh masyarakat secara turun temurun untuk melestarikan nilai-nilai objek budaya tersebut.

Legenda, cerita rakyat dan mitos inilah yang kemudian disejarahkan masyarakat Batak sebagai pembuktian bahwa kehidupan masa lalu suku batak itu benar adanya walaupun belum bisa di faktakan karena tidak bisa dibuktikan dengan penelitian. Seperti studi kasus Pusuk buhit sebagai awal penciptaan manusia pertama, Batu Hobon sebagai tempat pusaka kuno yang sampai sekarang tidak bisa dibuka, dan Batu Sawan yang mempunyai air berkhasiat, semua objek itu berkaitan dengan nilai spritual kepercayaan suku Batak Toba terhadap nenek moyang yang merupakan legenda atau cerita lokal sebagai konsumsi pribadi masyarakat hingga cerita legenda dan situs budaya ini kemudian terkenal dan menjadi sebuah objek wisata masyarakat lokal dan luar dan menjadi sebuah daya tarik. Cerita mitos atau kearifan lokal dalam objek budaya inilah kemudian dikomodifikasi agar menjadi sebuah daya tarik khususnya terhadap pariwisata di

Kabupaten Samosir. Komodifikasi ini diperkirakan terjadi sejak Pulau Samosir dijadikan sebagai destinasi wisata pada tahun 1975 dimana yang dijual adalah destinasi wisata alam, namun dibutuhkan peningkatan peningkatan wisata Pulau Samosir terlebih sejak pemekaran menjadi Kabupaten Samosir tahun 2003 maka tidak hanya dalam sektor wisata alam, wisata budaya juga ditingkatkan dengan mengkomodifikasi situs budaya tersebut agar laku bagi wisatawan. Bentuk komodifikasi yang dilakukan terhadap situs budaya ini beragam mulai dengan komodifikasi isi cerita, bentuk situs, dan lain sebagainya dengan mempertimbangkan agar menarik untuk masyarakat. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji **Komodifikasi Mitos Budaya di Pulau Samosir** yaitu bagaimana mitos-mitos dalam Budaya yang hidup di masyarakat dimanfaatkan sebagai komoditas yang mempunyai nilai jual dan dampak komodifikasi budaya ini terhadap masyarakat. Penelitian ini akan berfokus mulai tahun 1975 sebagai awal Pulau Samosir sebagai destinasi wisata dan sampai tahun 2019 dalam mengkaji dampak komodifikasi terhadap masyarakat sampai tahun tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang masalah diatas, penulis mengidentifikasi masalah-masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Latar Belakang Pusuk Buhit, Batu Hobon, Batu Sawan menjadi Situs Budaya di Pulau Samosir,

2. Latar belakang komodifikasi Pusuk Buhit, Batu Hobon, dan Batu Sawan menjadi situs budaya di Pulau Samosir,
3. Komodifikasi Situs Budaya Pusuk Buhit, Batu Hobon, Batu Sawan di Pulau Samosir,
4. Dampak komodifikasi budaya Pusuk Buhit, Batu Hobon, dan Batu Sawan terhadap masyarakat.
5. Pengaruh Komodifikasi terhadap Pariwisata Pulau Samosir.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu meluas dalam penelitian ini, maka dalam penelitian ini akan membahas tentang “**Komodifikasi Mitos Budaya di Pulau Samosir: Studi Kasus Pusuk Buhit, Batu Hobon dan Batu Cawan (1999-2018)**”.

1.4 Rumusan Masalah

Dengan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apa yang melatarbelakangi komodifikasi mitos di situs Pusuk Buhit, Batu Hobon, dan Batu Sawan di Pulau Samosir?
2. Bagaimana bentuk Komodifikasi Situs Budaya Pusuk Buhit, Batu Hobon, Batu Sawan ?
3. Bagaimana dampak komodifikasi budaya terhadap Sosial Budaya, ekonomi dan wisata di Pulau Samosir?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengkaji latar belakang komodifikasi mitos Pusuk Buhit, Batu Hobon, dan Batu Sawan di Pulau Samosir,
2. Mengkaji bentuk Komodifikasi situs Budaya Pusuk Buhit, Batu Hobon, dan Batu Sawan di pulau Samosir.
3. Mengkaji dampak Komodifikasi Budaya terhadap Sosial Budaya, ekonomi dan pariwisata.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini bermanfaat untuk:

- 1 Memberikan informasi mengenai latar belakang komodifikasi mitos Pusuk Buhit, Batu Hobon, dan Batu Sawan di Pulau Samosir.
- 2 Memahami Bentuk Komodifikasi di situs budaya Pusuk Buhit, Batu Hobon, dan Batu Sawan. di Pulau Samosir.
- 3 Memberikan informasi mengenai dampak komodifikasi terhadap masyarakat, ekonomi dan pariwisata.