

MITOLOGI BATAK DALAM KARYA SENI LUKIS SUREALIS

Aldi Ponito Trimanto Tarihoran ¹, Nelson Tarigan ²

Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Medan

aldi.tarihoran21@gmail.com

Abstract

This work was made because the author is interested in Batak mythology. This includes its history, cultural traditions, and the variety found in Batak culture. The author really likes Batak mythology because, when we look closely, each story has its own special and unique parts—many of which are now forgotten. The author chose Batak mythology as the main idea for this artwork to show the origins of the stories that many people no longer know. The artworks were made using the Surrealism technique. The author picked this style because Surrealism fits well with Batak mythology. It brings together free imagination and mythological stories. For the author, painting Batak mythology in a surrealist style is a way to help keep the culture alive, because these stories are strongly connected to Batak people's lives. The author made 12 drawings that show different Batak ethnic groups: Batak Toba, Batak Karo, Batak Simalungun, Batak Pakpak, and Batak Angkola-Mandailing.

Article History

Submitted: 12 Juli 2025

Accepted: 15 Juli 2025

Published: 16 Juli 2025

Key Words

Mythology, Batak, Paintings, Surrealism

Abstrak

Karya ini dibuat atas ketertarikan penulis pada mitologi Batak, mulai dari sejarah, tradisi budaya, dan keanekaragaman yang ada pada budaya Batak. Penulis menyukai mitologi Batak yang bila diamati memiliki keunikan tersendiri pada setiap cerita mitologi yang sering terlupakan kisahnya. Penulis tertarik mengangkat objek mitologi Batak sebagai karya penciptaan karena penulis ingin mengungkapkan mitologi Batak yang sudah sangat jarang orang lain ketahui asal muasalnya. Karya yang penulis ciptakan dibuat dengan teknik *Surrealisme*. Penulis menggunakan teknik ini karena teknik *Surrealisme* sangat cocok digabungkan mitologi batak karena menarik antara dunia hayalan yang bebas dengan mitologi. Bagi penulis mitologi Batak dalam karya seni lukis *Surrealisme* merupakan bagian dari pelestarian budaya yang dimana mitologi sudah sangat dengan kehidupan masyarakat etnis Batak yang ada. Penulis menciptakan 12 karya gambar yang menampilkan dari beberapa etnis Batak yaitu, Toba, Karo, Simalungun, Pakpak, dan Angkola-Mandailing.

Sejarah Artikel

Submitted: 12 Juli 2025

Accepted: 15 Juli 2025

Published: 16 Juli 2025

Kata Kunci

Mitologi, Batak, Lukisan, Surrealisme

PENDAHULUAN

Mitologi ataupun mitos biasanya tersusun dari cerita yang melegenda. Mitos adalah semacam nalar yang sadar maupun tidak sadar dapat menentukan cara pandang dan berfikir manusia dalam memahami serta menafsirkan sebuah kehidupan. Mitos hadir pada manusia sebagai sarana menyampaikan pengalaman, mengingat dimana manusia belum bisa mengungkapkan setiap pengalamannya selama berinteraksi dan hidup berdampingan dengan alam ke dalam bentuk tulisan sehingga di sampaikan dari lisan ke lisan.

Mitologi Batak merupakan tradisi budaya, memainkan peran penting dalam membentuk warisan, nilai-nilai, dan identitas suatu komunitas. Mengingat dan mempertahankan mitologi Batak sangat penting. Mitologi Batak merupakan bagian penting dari sejarah, nilai, dan identitas Batak. Menghormati warisan leluhur, memperkaya keberagaman budaya, dan membangun masa depan yang berakar kuat pada identitas budaya yang kaya dan beragam dapat dicapai dengan menjaga serta melestarikan mitologi yang menjadi bagian perjalanan hidup suku Batak.

Saat ini, mitologi Batak tidak hanya bagian dari sejarah kehidupan dari setiap etnis batak, mitologi batak banyak menjadi inspirasi penciptaan karya seni. Hal ini juga yang mendorong para pekerja seni untuk semakin berimajinasi dan kreatif dalam menghidupkan kembali setiap bagian dari sejarah yang ada, untuk mempertahankan keberadaannya di tengah kemajuan zaman. Perkembangan zaman juga membuat perkembangan industri dalam hal bahan baku berkarya seni semakin berkembang. Seperti halnya karya seni pada kain kanvas yang menjadi media penciptaan karya seni lukis.

Seni lukis adalah bentuk ekspresi visual yang menyampaikan pesan melalui media lukis. Lukisan telah digunakan oleh manusia sejak zaman kuno untuk mengabadikan peristiwa atau kehidupan sehari-hari dengan batu sebagai medianya. Seiring perkembangan zaman dan peradaban, seni lukis menjadi semakin beragam dalam media, teknik dan bahkan aliran seni lukis. Selama sejarahnya, seni lukis telah mengalami berbagai transformasi dan muncul berbagai aliran, salah satunya aliran yang ada adalah aliran Surealisme.

Seni lukis Surealisme, sebuah gerakan seni yang muncul pada awal abad ke-20, yang kerap menggambarkan hal-hal yang aneh, absurd, dan menggugah imajinasi tanpa terikat oleh logika atau kenyataan. Para seniman surealis membuat karya menggunakan teknik imajinatif dan otomatis, seringkali mengeksplorasi tema, seperti mimpi, keinginan tersembunyi, dan konflik psikologis.

Penciptaan karya lukisan surealisme dengan mitologi Batak yang menciptakan kolaborasi menarik antara dunia hayalan yang bebas dengan mitologi. Dalam keadaan seperti ini, seni lukis Surealisme berfungsi sebagai alat yang memungkinkan integrasi elemen psikologis dan religius dengan prinsip serta simbolisme yang ditemukan dalam mitologi Batak. Melalui hubungan yang kompleks antara lukisan Surealisme dengan mitologi Batak, seniman dapat menghasilkan karya seni lukis yang menggugah imajinasi, mendalam, dan bermakna. Ini memungkinkan penikmat memiliki pengalaman estetika yang mendalam dan memungkinkan eksplorasi kreatif dan inovatif tentang warisan budaya tradisi yang kaya akan makna.

Dewasa ini seni lukis dapat digunakan sebagai media memperkenalkan kembali mitologi Batak kepada khalayak umum bahkan dunia, bahwa etnis Batak di Sumatera Utara memiliki mitologi yang sudah menjadi bagian dari sejarah perjalanan kehidupan setiap etnis batak, aliran Surealisme menjadi salah satu aliran yang penulis gunakan untuk menyampaikan makna-makna dari mitologi Batak.

Bagi penulis mitologi Batak dalam karya seni lukis Surealisme merupakan bagian dari pelestarian budaya yang dimana mitologi sudah sangat dekat dengan kehidupan masyarakat setiap etnis Batak yang ada. Khalayak umum dapat menikmati karya seni dengan simbol-simbol dari mitologi Batak tersebut, sehingga dapat memotivasi khalayak untuk lebih memperdengarkan, mengenalkan mitologi batak serta memahami makna filosofi dari setiap mitologi yang ada.

KAJIAN TEORI

Mitologi

Barthes (1972:109) menyebutkan bahwa *“myth is a communication system to convey messages so that it is not an object, concept, or idea, but a mode or form of marking”*.

Mitologi atau mitos merupakan suatu system komunikasi, dimana mitos adalah sebuah pesan, semua benda dapat menjadi mitos selagi benda tersebut mengandung pesan. Mitos adalah suatu bentuk dan bukan suatu objek atau suatu konsep. Mitos tidak ditentukan oleh materinya, melainkan oleh pesan yang disampaikan. Mitos tidak selalu bersifat verbal (kata-kata, baik lisan

maupun tulisan), namun dalam berbagai bentuk lain atau gabungan antara bentuk verbal dan nonverbal. Contoh: berbentuk film, lukisan, patung, fotografi, iklan, atau pun komik, semua dapat digunakan untuk menyampaikan pesan.

Lubis (2011:218) menyebutkan bahwa *“mitos adalah semacam tirai nalar yang sadar maupun tidak sadar menentukan cara pandang manusia dalam memahami dan menafsirkan kehidupannya sendiri”*.

Mitos sebagai budaya manusia, selalu ada dalam setiap langkah hidup manusia. Mitos tidak hanya ada dimasyarakat primitif, tetapi juga ada dimasyarakat modern yang menjadi petunjuk arah kehidupan.

Strauss (1968:70) menyebutkan bahwa *“Myth is language, functioning on an especially high level where meaning succeeds practically at 'taking off' from the linguistic ground on which it keeps rolling”*.

Mitos sebagai representasi dari struktur mental manusia yang terungkap melalui proses transformasi dan pola pemikiran. Mitos membantu manusia memahami dan mengatasi kontradiksi dan kompleksitas dunia mereka dengan menggunakan struktur universal pikiran manusia.

Seni Lukis

R, Setya. W. (2019:4) Menyebutkan bahwa seni lukis merupakan suatu kegiatan berekspresi berdasarkan pengalaman seseorang yang di tuangkan dalam bidang dua dimensi seperti garis, bidang, warna, ruang, tekstur serta cahaya dengan emosi dan pengalaman yang disampaikan kepada penikmat seni. Seni lukis juga menjadi salah satu media penyampaian pesan sosial, politik, atau budaya. Sedangkan menurut Mikke (2011:241), seni lukis merupakan pengalaman artistik maupun ideologis menggunakan garis yang dan diungkapkan warna, guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa seni lukisan merupakan ungkapan gagasan, pemikiran, dan pengalaman estetis yang dihasilkan dari pengolahan berbagai elemen visual seperti garis, warna, dan bentuk ke dalam bidang dua dimensi.

Surealisme

Susanto. M. (2011:386) menyebutkan bahwa Surealisme merupakan sistem psikis yang murni dengan adanya pemikiran yang ingin diekspresikan. Surealisme berdasarkan kepada keyakinan pada realita dan kebebasan yang telah lama ditinggalkan. Terdapat dua jenis surealisme yaitu, ekspresif yang dimana seniman mengalami sebuah kondisi tidak sadar yang kemudian melahirkan simbol serta bentuk dari pembendaharaannya yang terdahulu sedangkan murni dimana seniman dengan teknik akademik untuk menciptakan sebuah ilusi yang absurd.

Dalam upaya mereka untuk memberikan gambaran visual dari cerita atau mitos tersebut, penulis membuat lukisan surealis ini dengan tujuan mengungkapkan cerita rakyat atau khayalan yang tumbuh dalam masyarakat Batak.

Kanvas

Menurut Hidayati dkk. (2020), menyebutkan bahwa kanvas biasanya terbuat dari kain seperti linen dan katun dan terbuat dari kain tipis hingga tebal yang dilapisi cat dan lem. Proses pembuatan yang rumit dan panjang diperlukan untuk menghasilkan harga tinggi dan hampir tidak ada di Indonesia. Untuk pemula, kanvas lukis katun banyak digunakan karena harganya yang lebih murah dan teksturnya yang lembut.

Cat Akrilik

Menurut Rustandi. (2010 : 2), menyebutkan bahwa cat akrilik merupakan *water based*, yakni memiliki sifat yang larut dalam air, tetapi jika telah mengering cat ini akan tahan air. Cat

akrilik cepat sekali kering , bahkan dapat mongering dan mengeras dikuas saat digunakan pada waktu melukis.

METODE PENCIPTAAN

Kata “metode” atau “*method*” dalam bahasa Inggris berarti suatu cara kerja yang sistematis digunakan untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan tertentu. Maka “metodis” adalah suatu cara kerja yang didasarkan atau dilakukan menurut suatu metode. Sedangkan kata “penciptaan” yang mengikuti kata “metode” pada karya ini berarti proses, perbuatan, atau cara penciptaan. Dengan menggunakan metode penciptaan yang dijelaskan oleh Gustami terbagi menjadi tiga tahap. Tahap eksplorasi, tahap perancangan, dan tahap perwujudan (Gustami, 2007:229-333).

Tahap Eksplorasi

Proses eksplorasi merupakan pencarian ide, dimana seniman berusaha menemukan ide. Tahap ini dikenal juga dengan tahap inspirasi atau pencarian inspirasi. Namun pada tahap awal ini tidak jarang inspirasi datang dari cerita yang ada ditengah masyarakat atau bahkan inspirai muncul dari budaya. Ada banyak hal yang dilakukan seniman pada tahap ini. Upaya dilakukan untuk mendapatkan ide dan gagasan untuk hal-hal sepele dan sederhana yang luput dari perhatian masyarakat dan dapat menjadi sumber inspirasi yang luar biasa bagi para seniman. Sumber inspirai sering kali muncul dari:

- a. Cerita rakyat, berupa hal-hal yang diyakini oleh masyarakat, kegiatan turun-temurun, cerita mistis dan hal lain sebagainya.
- b. Alam fantasi, seniman aliran surealis banyak terinspirasi oleh alam mimpi atau alam bawah sadar.

Tahap Perancangan

Tahap dimana seorang seniman mengembangkan gagasannya. Pada tahap ini dilakukan upaya untuk mewujudkan ide dan konsep tersebut secara konkrit. Perkembangan ide terjadi dengan mengeksplorasi objek dengan pendekatan yang berbeda-beda. Dengan melakukan studi kepustakaan (mencari literatur yang berkaitan dengan objek), mengamati hal-hal disekitar objek, atau hal-hal lain yang menambah pemahaman terhadap objek. Misalnya, seorang seniman terinspirasi oleh semangat perjuangan, maka seniman harus memahami makna perjuangan itu sendiri. Selanjutnya, seniman berusaha menghubungkan peristiwa-peristiwa seputar perjuangan, sebab-sebab utamanya, pelaku utama, dan makna simbol-simbol perjuangan untuk menghubungkan pengalaman pribadinya dengan perjuangan. Dengan demikian, pesan visual yang ingin disampaikan melalui karya seninya menjadi lengkap dan berisi. Dilakukan juga studi visual seperti membuat sketsa dan membuat model.

Tahap Pembentukan

Pada tahap ini ide dan gagasan yang matang dituangkan ke dalam media. Memasukkan ide ke dalam sebuah karya tidak serta merta berarti memperdalam karya tersebut. Proses visualisasi bisa saja menghasilkan ide dan konsep baru, sehingga hasil akhirnya mungkin tidak sama persis dengan sketsa awal. Sebagai hasil penciptaan karya, penulis menciptakan karya sebanyak 10 buah karya lukis dengan ukuran 1 meter x 1 meter.

HASIL PENCIPTAAN

Hasil akhir dari karya penciptaan ini berjumlah 12 karya dengan teknik *surrealisme* pada media kanvas, sebagai berikut:

Karya I “Danau Toba (Ikan Mas)”



Judul : “Danau Toba (Ikan Mas)”

Ukuran : 80 cm x 80 cm

Media : Cat akrilik pada kanvas

Tahun pembuatan : 2024

Karya : Aldi Ponito Trimanto Tarihoran

Karya pertama ini berjudul “Danau Toba (Ikan Mas)”, memiliki ukuran 80 cm x 80 cm dan menggunakan media kanvas serta cat akrilik. Karya ini menceritakan tentang seorang pemuda bernama Toba yang menangkap ikan mas yang memiliki kemampuan untuk berbicara dan memohon agar tidak dimasak. Ikan itu kemudian berubah menjadi seorang putri yang sangat cantik dan dinikahi oleh Toba. Dari pernikahan mereka, lahirlah seorang anak lelaki yang dinamakan Samosir. Namun, karena Toba melanggar janjinya untuk menyimpan rahasia tentang asal-usul istrinya, bencana besar pun terjadi yang membentuk Danau Toba serta Pulau Samosir.

Dalam lukisan ini, penulis memadukan nilai-nilai budaya dengan menggambarkan objek utama yaitu ikan mas yang dibalut kain ulos Ragi Hotang, yang umumnya diberikan kepada pasangan pengantin, berkait erat dengan cerita dari lukisan ini yang menggambarkan sepasang kekasih.

Dalam karya ini diterapkan komposisi asimetris, di mana objek utama diletakkan dalam bentuk yang tidak seimbang tetapi tetap memperhatikan proporsi dan kesatuan. Objek utama diperlihatkan dengan kontras, menggunakan latar belakang yang sedikit lebih gelap dibandingkan warna objek yang lebih cerah, serta menambahkan elemen danau untuk memperkuat nuansa alam yang dapat menggambarkan kondisi yang terjadi dalam mitos ini.

Dalam lukisan ini penulis ingin menyampaikan bahwa kita untuk menjaga etika dan norma dalam kehidupan. apabila kita sudah melanggar perjanjian yang kita buat maka akan mendapat petaka atau konsekuensi dari perbuatan itu.

Karya II “Naga Padoha”



Judul : “Naga Padoha”

Ukuran : 100 cm x 80 cm

Media : Cat akrilik pada kanvas

Tahun pembuatan : 2024

Karya : Aldi Ponito Trimanto Tarihoran

Karya skripsi yang kedua ini berjudul “Naga Padoha”, ukuran 1 m x 1 m dengan media kanvas, dan cat akrilik. Karya ini menggambarkan Jabu Bolon (rumah adat batak Toba) yang tenggelam karena sebuah bencana, dan dijaga oleh seekor naga yang dianggap sebagai penguasa alam yang mengatur cuaca dan menjaga kesuburan Danau Toba. Tak hanya itu masyarakat lokal pun memegang teguh larangan untuk tidak menangkap ikan tertentu yang dipercaya sebagai titisan atau keturunan naga tersebut. Dalam perkembangan cerita, Toba kemudian dihubungkan dengan transformasi menjadi seekor naga yang menjaga danau. Kisah ini sering kali dihubungkan dengan keinginan Toba untuk melindungi dan memastikan kelestarian danau yang ia cintai. Transformasi menjadi naga dianggap sebagai wujud pengorbanan besar untuk menjaga danau dan semua makhluk yang hidup di dalamnya. Dalam mitos Naga Penghuni Danau Toba, naga tersebut dipercaya memiliki peran sebagai penjaga kelestarian alam danau. Naga dianggap memiliki kekuatan magis yang mampu menjaga keseimbangan ekosistem danau serta melindungi wilayah sekitarnya.

Dalam karya ini ditetapkan komposisi sentral dengan menempatkan objek utama dalam cerita mitos yaitu seekor naga dan Jabu Bolon ditengah bidang gambar. Pada karya penulis membuat objek disesuaikan dengan proporsi bentuknya dengan mengatur keseimbangan untuk

menciptakan kesatuan antara elemen gambar. Dengan bertujuan untuk menarik perhatian pada objek yang ditempatkan pada pusat gambar.

Pada karya ini penulis menggambarkan agar kita tetap menjaga nilai kebudayaan yang kita miliki, seperti apa yang leluhur terdahulu yang sudah diwariskan pada kita sebagai penerusnya. dalam penggambaran seekor naga yang menjaga budaya dari batak yang menjaga kebudayaan yang ada pada Batak Toba.

Karya III “Sigumoang”



Judul : “Sigumoang”

Ukuran : 100 cm x 80 cm

Media : Cat akrilik pada kanvas

Tahun pembuatan : 2024

Karya : Aldi Ponito Trimanto Tarihoran

Karya skripsi yang ketiga ini berjudul “Sigumoang”, dengan lukisan 1 m x 1 m dengan media kanvas dan menggunakan cat akrilik. Karya ini melukiskan tentang makhluk halus jahat yang disebut Sigumoang, yang oleh masyarakat Batak dipelihara untuk melakukan tindakan jahat. Selain itu, sigumoang dalam tradisi Batak memiliki kesamaan dengan Begu Ganjang, di mana kedua makhluk ini mampu mencelakai orang atas instruksi dari pemiliknya.

Dalam karya ini diterapkan komposisi diagonal dengan fokus utama pada tokoh dalam mitos ini, yaitu Sigumoang yang terletak di bagian kanan atas dan ditambah dengan elemen pemukiman yang berada di sisi kiri bawah untuk menunjukkan kehancuran yang ditimbulkan oleh Sigumoang. Tokoh utama dibuat dengan warna merah yang mencolok, melambangkan kemarahan atau amarah, sementara latar belakang yang lebih gelap digunakan agar fokus utama lebih menonjol daripada elemen lainnya.

Pada karya ini, penulis ingin menunjukkan bahwa keyakinan terhadap hal-hal gaib masih sangat kuat dalam budaya. Sebagai contoh, terdapat gambaran mengenai roh jahat yang digunakan untuk membahayakan seseorang jika ada yang tidak suka atau membenci orang tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Mitologi ataupun mitos biasanya tersusun dari cerita yang melegenda. Mitologi batak merupakan tradisi budaya, memainkan peran penting dalam membentuk warisan, nilai-nilai dan identitas suatu komunitas. Mengingat dan mempertahankan mitologi batak sangat penting. Mitologi batak dapat menawarkan banyak manfaat dalam hal budaya, pendidikan, sosial, dan kreatif. Beberapa etnis batak yaitu, Batak Toba, Batak Karo, Batak Simalungun, Batak Pakpak, dan Batak Angkola-Mandailing.
2. Dalam menciptakan kesan yang kontras penulis menggunakan teknik *Surrealis* yang berfungsi sebagai alat yang memungkinkan integrasi elemen psikologis dan religius dengan prinsip serta simbolisme yang ditemukan dalam mitologi batak. Teknik *Surrealis* dalam penciptaan karya dimulai dengan membuat sketsa menggunakan pensil. Sketsa kemudian mulai digambar dengan langkah awal. Lalu setelah itu penebalan sketsa awal dan kemudian diberi warna menggunakan cat *akrilik* sebagai penegasan warna sesuai yang penulis inginkan.
3. Dalam penciptaan karya kali ini, penulis memilih 12 cerita mitologi dari beberapa etnis batak diantaranya, Batak Toba, Batak Karo, Batak Simalungun, Batak Pakpak, dan Batak Angkola-Mandailing. Dari 12 karya yang sudah penulis pilih tersebut yaitu : Danau Toba (Ikan Mas), Naga Padoha, Sigumoang, Lau Kawar, Putri Raja dan Burung Rangkong, Si Beru dayang, Putri Ular, Sibottar Mudar, Nantampuk Mas dan Sitagendera (Putri Raja dan Monyet), Sampuren Lae Mbilulu, Sampuraga, dan Tuan Sori dan Putri Hijau, yang dimana semuanya dibuat dengan teknik *Surrealis* beserta pertimbangan prinsip-prinsip dasar seni rupa.

Saran

1. Bagi penulis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk orang-orang yang akan melakukan jenis penelitian tentang mitologi batak dalam karya seni lukis *Surrealis* untuk meningkatkan referensi bereksperimen dengan tema yang sama. Serta bertujuan untuk memajukan dan menciptakan karya seni bagi seniman lainnya.
2. Bagi masyarakat, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengetahuan tentang mitologi batak mengingat dan mempertahankan serta menghormati warisan leluhur.

REFERENSI

- Barthes, Roland. 1972. *Mythologies*. New York: The Noonday Press
- Lubis, B. (2011). *Mitologi Nusantara: Penerapan Teori*. Bengkulu: Quiksi.
- R. Setya. W. (2019). *Aliran Seni Lukis Indonesia*. Semarang: ALPRIN.
- Susanto, M. (2011). *Diksi Rupa: Kumpulan istilah dan gerakan seni rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Susanto, Mikke. (2011). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagat Art House Yogyakarta & Bali.
- Rustandi, T. (2020). *Pintar Melukis Dengan Cat Akrilik*. Wahyu Media.
- Gustami, SP. (2007). *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Prasista, Yogyakarta