



TRANSFORMASI LEGENDA SIGALE-GALE KE DALAM PERTUNJUKAN SENI TARI

Mahatirani Sibuea¹⁾, Erlinda²⁾, Rasmida³⁾

¹⁾Jurusan Seni Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Padang Panjang, Indonesia
Email : rani.sibuea@gmail.com, erlindanazir60@gmail.com, rasmidararas@gmail.com

Copyright ©2023, The authors. Published by Program Studi Seni Tari ISI Padangpanjang
Submitted: 2024-05-12; Revised: 2024-05-20; Accepted: 2024-06-17; Published: 2024-06-30

ABSTRACT

This research aims to find out how the transformation of the Sigale-gale legend into a dance performance. This research uses qualitative research methods with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results showed that the legend of Sigale-gale has undergone a transformation in dance performances, both in elements of movement, sound, and appearance. The transformation according to Jorge Silvetti is done by deviating, regrouping, and assembling/reassembling the elements of the Sigale-gale legend while still adhering to its originality. This can be seen in the Sigale-gale dance which has undergone changes in movements, musical accompaniment, and costumes. This transformation is done as an effort to maintain local wisdom and introduce the Sigale-gale legend to the wider community.

KEYWORDS

Sigale-gale Legend
Transformation
Dance Performance
Local Wisdom

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana transformasi legenda Sigale-gale ke dalam pertunjukan seni tari. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa legenda Sigale-gale telah mengalami transformasi dalam pertunjukan seni tari, baik dalam unsur gerak, suara, maupun rupa. Transformasi menurut Jorge Silvetti dilakukan dengan cara penyimpangan, pengelompokan kembali, dan perakitan/pengumpulan kembali elemen-elemen legenda Sigale-gale dengan tetap berpatokan pada nilai keasliannya. Hal ini dapat dilihat pada tarian Sigale-gale yang telah mengalami perubahan gerak, musik pengiring, dan kostum. Transformasi ini dilakukan sebagai upaya untuk mempertahankan kearifan lokal dan memperkenalkan legenda Sigale-gale kepada masyarakat luas.

KEYWORDS

Legenda Sigale-gale
Transformasi
Pertunjukan Seni Tari
Kearifan Lokal

This is an open access article under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



PENDAHULUAN

Legenda merupakan cerita rakyat yang diyakini kebenarannya oleh masyarakat yang mewariskannya. Legenda biasanya menceritakan tentang peristiwa atau tokoh yang terjadi di masa lampau. Legenda menurut Christensen ialah cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi dan biasanya mengenai manusia, kekuatan supranatural, tempat atau objek (Angeline, 2015: 191). Salah satu legenda yang terkenal ialah legenda Sigale-gale dari Samosir, Sumatera Utara.

Sigale-gale adalah sebuah legenda kisah sedih dalam kehidupan masa lalu masyarakat suku Batak khususnya di Pulau Samosir. Secara historis, Raja Rahat seorang pemimpin di daerah Samosir memiliki seorang anak laki-laki bernama Manggale. Daerah yang dikuasai Raja Rahat mendapat serangan dari daerah seberang sehingga Raja Rahat memerintahkan Manggale untuk memimpin pertempuran. Manggale selaku panglima perang sangat dihormati, namun tragis saat pertempuran ia tewas di dalam hutan. Raja sangat sedih setelah mengetahui kematian sang anak. Kesedihan sang raja berlarut dan mengakibatkan ia jatuh sakit karena kehilangan anak satu-satunya.

Penasihat raja telah memanggil banyak *datu* (dukun) untuk menyembuhkan raja, tetapi tidak berhasil. Atas saran seorang *datu* dibuatlah patung yang wajahnya mirip dengan Manggale. Setelah patung selesai dibuat dilaksanakan upacara ritual di halaman rumah raja. Upacara ritual untuk memanggil roh Manggale dilakukan dengan diiringi *gondang sabangunan* (seperangkat alat musik tradisional suku Batak). Melihat patung yang mirip Manggale dapat *manortor* (menari), raja sangat senang dan kesehatannya berangsur-angsur pulih.

Setelah itu, setiap kali raja merindukan anaknya, raja bersama rakyat dan patung Sigale-gale akan *manortor*. Keberadaan patung tersebut dapat menghibur hati dan mengobati kerinduan raja terhadap putranya sehingga raja memberi nama patung tersebut Sigale-gale. Dalam bahasa Batak Toba Sigale-gale memiliki arti “lemah gemulai dan tidak bertenaga”.

Legenda di atas masih diingat sampai sekarang, terbukti dengan banyaknya pertunjukan seni tari yang terinspirasi dari legenda Sigale-gale. Sebagai pertunjukan seni tari, kini legenda Sigale-gale dapat disaksikan oleh khalayak umum dan tentunya membawa dampak terhadap masyarakat tersebut. Respon masyarakat menjadikan legenda Sigale-gale kini dapat dipertunjukkan dan menjadi bagian dari kepariwisataan.

Transformasi menurut Jorge Silvetti dimaknai dengan perubahan terhadap elemen-elemen sebagai upaya untuk menjadikan sesuatu yang baru dengan tetap mempertahankan keasliannya. Perubahan dapat dilakukan dengan cara penyimpangan, pengelompokan, atau perakitankembali (Stephanie Jill dan Johansen Mandey, 2011: 120). Hal tersebut jugaditemui pada legenda Sigale-gale yang kini telah dikemas dalam pertunjukan seni tari, namun isi dari tarian ini sesuai dengan legenda Sigale-gale.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan kajian lebih lanjut mengenai bagaimana transformasi legenda Sigale-gale ke dalam seni pertunjukan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan skenario dalam menjalankan penelitian. Metode penelitian yang

digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan suatu cara yang lebih menekankan analisa atau deskriptif.

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk membantu penulis dalam mencari informasi dan data-data yang berkaitan dengan objek penelitian. Untuk itu, penulis memerlukan teknik pengumpulan data dengan cara studi pustaka, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian dilakukan analisis data untuk menemukan informasi yang berguna yang dapat dijadikan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk memecahkan suatu masalah. Dalam analisis data tersebut, diperlukan data yang akurat, lengkap, dan konsisten, agar dalam menganalisis data tersebut dapat mengambil sebuah kesimpulan yang dapat dipertahankan secara akademik.

PEMBAHASAN

Sigale-gale ialah patung yang konon dibuat oleh *datu* (dukun) untuk menghibur sang raja, dikarenakan anak semata wayangnya gugur dalam peperangan. Hingga pada akhirnya sang raja terpukul dan larut dalam kesedihan, sehingga mengalami sakit dikarenakan rindu akan anaknya yang gugur, bernama "Manggale". Atas saran seorang *datu* maka dibuatlah sebuah patung dari kayu, lalu memahatnya menyerupai Manggale. Raja merasa terhibur, namun belum puas dikarenakan patung tersebut hanya bisa diam saja. Kemudian para *datu* melakukan upacara pemanggilan arwah anak sang raja untuk dimasukkan ke dalam patung tersebut. Setelah itu, para *datu* menunjukkan kembali kepada sang raja, hingga pada akhirnya patung tersebut dapat bergerak dan menari-nari di hadapan sang raja. Kini patung tersebut disebut patung Sigale-gale, karena gerak patung tersebut yang

lemah gemulai atau artian *gale* dalam bahasa batak ialah lemah, lesu atau lunglai. (Wawancara dengan Sahat Rumapea, 3 September 2023).

Dahulu proses pembuatan patung Sigale-gale dilakukan dengan mengorbankan nyawa si pembuat patung. Hal ini diyakini karena pemahat meninggal tidak lama setelah patung Sigale-gale selesai dibuat. Saat ini, proses pembuatan patung Sigale-gale dilakukan sama seperti pembuatan patung pada umumnya, tetapi tanpa mengorbankan nyawa si pemahat. Patung Sigale-gale yang pertamakali dibuat diyakini dapat "*manortor*" (menari) sendiri setelah dilakukan upacara pemanggilan roh Manggale. Saat ini, patung dapat bergerak karena ditarik oleh dalang dengan menggunakan tali yang sudah dihubungkan ke bagian-bagian patung yang akan digerakkan (Tiomsis Sitorus, 2021: 43).

Mengenai patung Sigale-gale, Tiomsis Sitorus mengemukakan bahwa patung Sigale-gale merupakan suatu kearifan lokal suku Batak yang berasal dari Kabupaten Samosir dan kemudian ceritanya tersebar ke daerah sekitarnya (2021:39). Sigale-gale sebagai kearifan lokal merupakan perwujudan dalam seni dan budaya Batak. Saat ini, Sigale-gale bukan hanya sekedar patung kayu biasa, keberadaannya merupakan bukti kekayaan budaya Batak dan menjadi pengingat bagi generasi penerus yang akan datang.

Transformasi Legenda Sigale-gale dilakukan dengan dipedomani pengertian transformasi yang dikemukakan oleh Jorge Silveti (Stephanie Jill dan Johansen Mandey, 2011:120) bahwa :

"Transformasi ialah tindakan perubahan yang dilakukan terhadap elemen-elemen ataupun aturan-aturan (*codes*) yang ada dengan cara penyimpangan,

pengelompokan kembali, perakitan/ pengumpulan kembali, yang mana mengacu pada keaslian dan diharapkan menghasilkan arti yang baru. Cara-cara ini mampu untuk mempertahankan keasliannya dalam menghasilkan makna dan wujud yang baru (Silvetti, 1977).”

Sesuai pendapat Jorge Silvetti di atas, maka cara tersebut dibagi menjadi tiga bagian, yaitu penyimpangan, pengelompokan kembali, perakitan/ pengumpulan kembali.

Sebagai sastra lisan yang diwariskan secara turun-temurun, legenda ini hanya dapat didengar dan dibayangkan bagaimana perjuangan Manggale dalam mempertahankan wilayah kekuasaan Raja Rahat. Patung Sigale-gale dalam wujudnya merupakan bukti bahwa legenda ini dipercaya oleh masyarakat suku Batak. Melalui transformasi, maka timbullah wujud baru yang dapat mengadaptasi legenda Sigale-gale sesuai kemajuan zaman. Patung Sigale-gale yang dulu dapat menari-nari dengan gerakan lemah gemulai menjadi inspirasi diangkatnya kembali legenda Sigale-gale ke dalam pertunjukan seni tari. Patung dalam pertunjukan seni tari ialah sebagai properti yang hanya bisa bergerak apabila digerakkan oleh seorang dalang, dengan menarik tali-tali yang terhubung pada bagian tertentu patung Sigale-gale seperti bagian lengan tangan, telapak tangan, lengan kaki, telapak kaki, kepala patung Sigale-gale.

Transformasi menurut Jorge Silvetti ialah tindakan perubahan yang dilakukan terhadap elemen-elemen ataupun aturan-aturan (*codes*) yang ada dengan cara penyimpangan, pengelompokan kembali, perakitan/ pengumpulan kembali, yang mana mengacu pada keaslian dan diharapkan menghasilkan arti yang baru. Penyimpangan dalam legenda Sigale-

gale dilakukan dengan cara penyimpangan yang terarah, seperti menekankan gerakan atau gestur tertentu untuk menyoroti momen penting seperti detik-detik Manggale sebelum tewas agar mencapai emosi tertentu. Penyimpangan juga dapat dilakukan dengan menciptakan rasa kejutan atau ketegangan dengan formasi penari, dari formasi yang sederhana dapat dilakukan dengan formasi dua arah, penari yang masuk dari arah penonton serta penari yang ada di panggung. Penyimpangan dengan melakukan gerakan yang menyampaikan bentuk emosi seperti tersentak-sentak tidak menentu untuk menyampaikan rasa marah atau frustrasi, atau gerakan lambat dengan ekspresi sedih untuk menyampaikan rasa sedih/ kerinduan Raja Rahat pada Manggale terhadap penonton.

Pengelompokan kembali sesuai pendapat Jorge Silvetti dapat dilakukan dengan cara membuat kelompok penari antara Manggale dan pasukannya serta pasukan dari daerah lain yang ingin memperebutkan daerah kekuasaan Raja Rahat. Gerakan antarkelompok dilakukan dengan gerakan tajam dan tegas untuk menampilkan suasana peperangan. Kostum antarkelompok dikenakan dengan warna yang berbeda, serta iringan tari/ musik yang dibuat dengan paduan musik teknologi untuk menggambarkan suasana peperangan/ konflik. Dengan pengelompokan kembali, maka pertunjukan tari dapat tergambar dengan jelas sesuai legenda Sigale-gale.

Terakhir ialah sesuai pendapat Jorge Silvetti dengan cara perakitan/ pengumpulan kembali. Hal ini bertujuan untuk membangun struktur tari dengan menandai akhir dari satu bagian tari ke awal bagian lainnya, menekankan momen penting pada bagian tertentu seperti ketika Raja Rahat memberi amanat kepada

Manggale untuk memimpin pertempuran demi mempertahankan wilayah kekuasaannya. Amanat tersebut bukan hanya demi kelangsungan martabat sang Raja, namun juga demi rakyat yang mendiami daerah tersebut dan hidup sebagai bagian dari masyarakat Samosir. Transisi antarbagian dilakukan dengan memberikan gerakan-gerakan yang tersinkronisasi untuk masuk pada bagian tari selanjutnya. Musik sebagai pengiring tari harus diselaraskan temponya dengan gerakan penari, juga disesuaikan dengan momen yang menunjukkan emosi pada bagian tertentu. Ekspresi wajah penari juga penting untuk menyampaikan emosi sebagai isyarat non-verbal yang dapat menambah nuansa pada pertunjukan tari tersebut.

Transformasi legenda Sigale-gale ke dalam pertunjukan seni tari tentunya memiliki dampak pada masyarakat Samosir. Sejauh ini, dampak yang dirasakan oleh masyarakat Samosir ialah dampak positif. Dahulu patung Sigale-gale berfungsi untuk menghibur sang raja yang sedih dan berduka atas putranya, saat ini Sigale-gale telah dipertunjukkan ke arah yang bersifat duniawi bagi masyarakat (Rosta Minawati, Enrico Alamo, 2022). Dampak positif pertunjukan seni tari yang berasal dari legenda Sigale-gale ialah dapat menjadi sumber kehidupan bagi masyarakat Samosir dengan pertunjukan-pertunjukan pada *event* tertentu. Dalam wawancara dengan Amang Silalahi sebagai pemandu wisata objek Patung Sigale-gale, ia mengatakan bahwa pertunjukan ini dapat membantu perekonomian dalam kelangsungan hidupnya. Selain itu, wawancara dengan Bosko Marbun sebagai seniman Samosir mengatakan bahwa pertunjukan tari yang berasal dari legenda Sigale-gale yang telah ditampilkan dalam berbagai lomba serta perayaan hari jadi

Kabupaten Samosir telah menambah pemasukan bagi dirinya, penari, serta dinas pariwisata yang menaungi sanggar tersebut. Disamping fungsi komersial, hal tersebut juga untuk tetap menjaga kelestarian legenda Sigale-gale agar generasi yang akan datang dapat mengenal Sigale-gale sebagai seni yang ada dalam masyarakat Samosir.

Bentuk menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah gambaran, wujud yang ditampilkan (tampak); susunan, sedangkan arti pertunjukan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang dipertunjukan; tontonan seperti bioskop, wayang, dan sebagainya (2005: 1227). Bentuk pertunjukan tersusun atas berbagai elemen visual dan audio yang berpadu dalam tatanan tertentu, menghasilkan suatu perwujudan seni pertunjukan yang utuh dalam bentuk gerak, suara, dan rupa (Muhammad Aulia Roza, 2018). Dalam tari, bentuk pertunjukan dapat dibagi dua, yaitu pertunjukan tari sebagai tari tradisi dan pertunjukan tari sebagai tari kreasi.

Pertunjukan tari tradisi *tor-tor* Sigale-gale, gerak tariannya terdiri atas empat gerak diantaranya gerak, *mula-mula*, *sombah*, *mangaliat*, dan *hasahatan sitio-tio*. Suara dapat berasal dari alat musik tradisional suku Batak, yaitu *gondang sabangunan* yang biasanya dimainkan di atas *rumah bolon*. Rupa dapat diartikan sesuatu yang dapat dilihat, dan dalam pertunjukan merujuk pada aspek visual yang dapat dilihat dari seperti tata panggung, kostum, dan gerakan para pemain.

Dalam pertunjukan tari kreasi Sigale-gale, gerakan dalam tariannya telah dikreasikan dari empat dasar gerak (*mula-mula*, *sombah*, *mangaliat*, dan *hasahatan sitio-tio*) *tor-tor* Sigale-gale. Gerak yang indah dan terstruktur tersebut tidak hanya sebagai media dalam menyampaikan pesan, namun

juga sebagai kepuasan estetis bagi penonton.

Suara dalam pertunjukan tari ialah sebagai pengiring tari. Iringan tari kreasi Sigale-gale ini berasal dari rekaman musik MP3 (musik teknologi). Rekaman tersebut dapat mengiringi gerakan sesuai dengan tempo, ritme, dan melodi yang sesuai, sehingga gerakan tarian tersebut menjadi lebih hidup dan dinamis. Rekaman musik tersebut dapat dengan mudah diadaptasi dengan berbagai ruang pertunjukan dan menjangkau lebih banyak penonton.

Rupa dalam pertunjukan seni tari dapat dilihat dari tampilan visual pertunjukan, seperti kostum, rias, properti dan pola lantai. Berikut merupakan masing-masing tampilan visual dari tari kreasi Sigale-gale, yaitu : kostum yang digunakan pada penari perempuan ialah kain ulos yang telah mengalami modifikasi dengan percampuran jenis kain satin sehingga menjadi gaun. Pada penari laki-laki dikenakan manset merah serta ulos, pada penari laki-laki yang berperan sebagai Sigale-gale dikenakan manset hitam serta ulos, pada *datu* dikenakan manset putih serta ulos pula.

Rias yang digunakan ialah rias panggung agar riasan tersebut dapat lebih jelas dilihat penonton, serta memperjelas karakter penari dalam memerankan karakter tokoh yang diceritakan. Riasan pada penari perempuan ditambah dengan anting-anting dan bunga pada sanggul. Riasan pada penari laki-laki ialah riasan cantik dan riasan karakter. Riasan pada penari laki-laki yang berperan sebagai Sigale-gale ialah menggunakan riasan panggung ditambah celak yang menonjol pada bagian mata. Riasan pada *datu* dikenakan celak juga agar kesan sebagai *datu* lebih tampak.

Pada pertunjukan tari kreasi Sigale-gale, properti hanya digunakan oleh penari

laki-laki sebagai *datu*. Properti tersebut diantaranya ialah mangkok yang berisikan perasan air jeruk nipis, tongkat tunggal *panaluan*, serta kain hitam yang ditutupkan *datu* kepada penari laki-laki sebagai Sigale-gale. Pola lantai juga telah dibuat sesuai kebutuhan pertunjukan.

PENUTUP

Penelitian ini telah meneliti transformasi legenda Sigale-gale ke dalam pertunjukan seni tari. Penelitian ini menemukan bahwa legenda Sigale-gale telah mengalami transformasi yang signifikan dalam berbagai aspek, termasuk bentuk dan fungsi pertunjukan. Pertunjukan seni tari tersebut dalam bentuk tari Sigale-gale sebagai tari tradisi dan tari Sigale-gale sebagai tari kreasi. Transformasi ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kebutuhan untuk adaptasi dengan zaman, dan keinginan untuk menyampaikan pesan-pesan baru kepada penonton. Transformasi legenda Sigale-gale ke dalam pertunjukan seni tari telah dilakukan dengan tetap mempertahankan keaslian dalam legenda tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianto, I. (2017). Suara dan Audio. *Modul Matakuliah Sistem Multimedia*, 41–50.
- Andriani, R., Brahmanto, E., & Purba, B. C. . S. (2019). Value Tari Sigale-Gale Dalam Meningkatkan Wisata Budaya Di Desa Tomok Kabupaten Samosir. *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*, 2(1), 25–35. <https://doi.org/10.17509/jithor.v2i1.16429>
- Angeline, M. (2015). Mitos dan Budaya. *Humaniora*, 6(2), 190.

- <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i2.3325>
- Darmalaksana, W. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–6.
- Lail, J., & Widad, R. (2015). Belajar Tari Tradisional Dalam Upaya Meletarikan Tarian Asli Indonesia. *Inovasi Dan Kewirausahaan*, 4(2), 102–104.
<http://www.pakmono.com/2014/12/pengertian-tari-tradisional-dari-para.html>.
- Minawati, R., & Alamo, E. (2022). Sigale-gale samosir: from the sacred to the secular. *SPAFA Journal*, 6. <https://doi.org/10.26721/m831hks88i>
- Najoan Stephanie, & Mandey Johansen. (2011). Transformasi Sebagai Strategi Desain. *Media Matrasain*, 8(2), 1–130.
- Sihombing, N. (2022). *Tari Tor - Tor Patung Sigale - Gale*. 2(1), 154–163.
- Sihotang, S. M., Purnomo, B., & ... (2023). Tari Patung Sigale-Gale Sebagai Wisata Budaya Di Pulau Samosir Sumatera Utara. *Krinok: Jurnal ...*, 2(3), 136–146. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i3.25707>
- Siswantari, H., & Putra, L. D. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Tari Kreasi Bagi Mahasiswa. *Jurnal Seni Tari*, 1(10), 104–111.
- Sitorus, T. (2021). Penyampaian Makna Koleksi Patung Sigale-Gale; Dulu Dan Kekinian. *Prajnaparamita*, 10(2), 39–51. <https://doi.org/10.54519/prj.v10i2.48>
- Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). Bentuk Pertunjukkan Tradisional. *Pekanbaru*, 6(11), 951–952., 3(1), 10–27. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Zulkifli. (2019). Komodifikasi Sigale-Gale dalam Persepsi dan Respon Masyarakat Batak (Kajian Perspektif Strukturalisme). *BAHAS*, 30(2). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/bahas/article/view/17124/12937>

Sumber Internet :

<https://www.liputan6.com/lifestyle/read/2583163/wisata-ke-toba-mampirilah-ke-tomok-tempat-patung-sigale-galediakses> pada tanggal 1 Maret 2024