

REVITALISASI LEGENDA DANAU TOBA MELALUI KOMIK

Nanda Dwi Astri^{1*)}, Rizki Arista²⁾, Eninta Krina Br Ginting³⁾, Sri Devi Yanti Br Ginting⁴⁾

^{1, 2, 3, 4)}Universitas Prima Indonesia, Medan, Indonesia.

^{*)}Surel Korespondensi: nandadwiastri@unprimdn.ac.id

kronologi naskah:

diterima 5 Agustus 2021, direvisi 18 Agustus 2021, diputuskan 24 September 2021

ABSTRAK

Legenda Danau Toba adalah sebuah dongeng yang bermula dari orang Batak Toba di Sumatera Utara. Legenda ini menceritakan pasangan yang melanggar pemahaman sehingga alampun marah dan terjadi hujan deras yang membentuk danau yang sangat luas. Awal mula Danau Toba dikenal luas oleh masyarakat umum dan para pelancong. Legenda ini umumnya dikenal masyarakat luas melalui sumber mata air hiburan pilihan yang secara khusus menarik bagi anak-anak. Legenda Danau Toba kini sudah umum dikenal oleh masyarakat luas. Strategi pemeriksaan yang digunakan dalam legenda adalah metodologi subjektif untuk melacak data tentang akun Danau Toba. Subjek utama menyelesaikan wawancara yang diingat dengan sumber-sumber untuk daerah sekitar Danau Toba. Pemanfaatan media melalui cerita lucu merupakan salah satu upaya untuk menjaga, memastikan, dan mengenang kembali legenda. Media komik menyajikan gaya penceritaan yang menarik dengan penggambaran dan representasi yang membuat pembaca lebih mudah memahami sebuah cerita.

Kata kunci: legenda; komik; revitalisasi.

REVITALIZING THE LEGEND OF LAKE TOBA THROUGH COMIC

ABSTRACT

The legend of Lake Toba is a fables starting from the Toba Batak in North Sumatra. The legend recounts a couple who broke the understanding so nature was irate and there was a substantial downpour that shaped an extremely wide lake. The beginning of Lake Toba is broadly known by the general population and travelers. This legend is generally known to general society through elective wellsprings of diversion that are specifically compelling to kids. The legend of Lake Toba is now generally known by general society, yet it is smarter to work all the more profoundly on the beginning of the Legend of Lake Toba. The examination strategy utilized in the Legend is a subjective methodology to track down data about the account of Lake Toba The principle subjects completed remembered interviews with sources for the local area around Lake Toba. The utilization of media through funnies is one of the endeavors to safeguard, ensure, and recollect legends. The comic media furnishes an intriguing narrating style with portrayal and representations that make it more straightforward for perusers to get to a story.

Keywords: comics; legend; revitalization.

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang majemuk dan kaya akan dongeng yang memiliki nilai sosial dan kebajikan. Salah satu ilustrasi fabel ini adalah legenda Danau Toba yang berawal dari Batak Toba dan ditemukan di Sumatera Utara. Legenda kelompok masyarakat Batak Toba dikomunikasikan dalam bahasa terdekat yang mereka gunakan setiap hari, khususnya bahasa Batak Toba. Hal

ini mengingatkan bahwa secara geografis bahasa tersebut sering dipakai sebagai sarana komunikasi dalam kehidupan sehari-hari, khususnya bagi masyarakat Batak Toba dan masyarakat perantauan (Ziliwu dan Batubara, 2020).

Seperti yang diungkapkan oleh Moeis, bahwa legenda ini bukan hanya sebuah cerita hiburan, tetapi lebih dari itu bertujuan untuk mendidik individu dan mempersiapkan

individu terhadap risiko yang ada dalam iklim sosial. Legenda merupakan cerita klasik dengan perbekalan paling banyak. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, antara lain karena legenda ini bersifat sementara yang artinya dapat berpindah-pindah, sehingga cenderung dikenal secara umum di berbagai daerah.

Danau toba merupakan danau yang memiliki perairan yang sangat luas dan danau vulkanik yang menjadi destinasi wisata yang terdapat di Sumatera Utara. Letak Danau Toba juga menjadi daya tarik warga asing yang berdatangan untuk melihat langsung keindahan perairan Danau Toba. Legenda Danau Toba berdasarkan cerita masyarakat setempat menjadi modal untuk mendatangkan para wisatawan. Berdasarkan pandangan masyarakat di lingkungan Danau Toba, kisah terbentuknya Danau Toba selalu dikaitkan dengan Ikan Emas.

Menurut Brunvad dalam Danandjaja (2002) legenda Danau Toba telah dipotong menjadi empat ke tempat, yaitu telah legenda keagamaan, alam gaib, perseorangan, dan setempat. Namun, para peneliti menganggap legenda Danau Toba ini termasuk ke dalam legenda alam gaib. Legenda Danau Toba ini menceritakan seseorang yang melanggar perjanjian suami dan istri sehingga alam pun marah dan terjadilah hujan yang deras sampai membentuk danau.

Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui sejarah terjadinya danau toba dan untuk mengetahui hasil revitalisasi legenda Danau Toba melalui komik. Manfaat dari penelitian untuk memberikan pengetahuan dan wawasan kepada peneliti dan pembaca agar mengetahui sejarah terjadinya Danau Toba dan menggarap dongeng Danau Toba dengan memanfaatkan media berenergi yang direncanakan dengan tokoh-tokoh yang dibuat sehingga memiliki sifat dan perilaku seperti manusia.

2. METODE PENELITIAN

Metode adalah sesuatu proses atau cara mengungkapkan sebuah kebenaran atau kenyataan secara sistematis dan objektif melalui sebuah penelitian yang telah dilakukan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Peneliti menggunakan metode ini untuk menjelaskan proses dan makna dengan lebih

terperinci pada kata-kata yang menonjol dan kalimat sistematis dari berbagai sumber yang diperoleh. Berdasarkan dari data dan sumber yang akan diperlukan dalam proses penelitian ini, penelitian ini digolongkan dalam penelitian deksriptif kualitatif. Pada dasarnya metode penelitian deksriptif kualitatif ini memudahkan peneliti agar dapat terjun langsung ke lapangan untuk mendapatkan sumber dan data secara faktual yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Penelitian ini telah dilakukan di salah satu desa yang masih bisa dijangkau oleh peneliti. Lokasi dalam penelitian ini kami lakukan di desa Tuktuk Siadong, Kecamatan Simanindo, Kabupaten Samosir, Provinsi Sumatera Utara.

Data dan sumber yang peneliti dapat untuk penelitian ini menggunakan beberapa teknik-teknik didasarkan pada pendapat dari Sugiono (2009) yaitu pengamatan (observasi), wawancara, dokumentasi, penelitian pustaka. Pada pengumpulan data ini peneliti menggunakan metode menyimak (Tarigan, 2013), yakni kegiatan memperhatikan gambaran verbal dengan fokus yang tidak terbagi, mendapatkan, mengapresiasi, dan menerjemahkan untuk memperoleh data, menangkap substansi atau pesan, dan memahami korespondensi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui wacana atau dikomunikasikan. dalam bahasa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsekuensi dari ulasan ini adalah memasukkan titik awal Legenda Danau Toba dari wawancara yang ditafsirkan dan kemudian diubah menjadi komik. (a) Mengetahui penuturan Legenda Danau Toba (b) Mengetahui penuturan Legenda Danau Toba melalui komik. Media yang akan digunakan untuk menghidupkan kembali legenda ini menggunakan komik yang nantinya akan ditransfer melalui media *online*. Alasan mengapa penulis memilih komik adalah bahwa usia yang lebih muda pada umumnya akan tertarik pada cerita legenda yang diperkenalkan dalam berbagai struktur. Kelucuan dihadirkan dalam beberapa episode yang nantinya akan ditransfer melalui media *online* yang banyak dimanfaatkan oleh anak muda seperti sekarang ini. Semakin banyak remaja yang memanfaatkan media berbasis web akan semakin mudah bagi mereka untuk mengetahui

kisah Legenda Danau Toba melalui komik yang dialihkan ke media berbasis web.

Kisah legenda yang menyertainya akan diceritakan dalam struktur komik:

Pada zaman dahulu, di sebuah desa yang berasal dari Batak Toba. Di sana ada seorang petani muda yang hidup sebatang kara bernama Toba. Setiap hari Toba menghabiskan waktunya untuk bercocok tanam dan memancing ikan agar dijadikan lauk atau dijual sebagai tambahan untuk keberlangsungan hidupnya. Saat Toba pergi memancing ikan, Toba sangat senang karena mendapat seekor ikan mas yang berukuran cukup besar. Kemudian, Toba membawa pulang ikan tersebut. Selain bertani dan memancing, Toba juga menyempatkan dirinya untuk mencari ranting pohon agar dijadikan sebagai kayu bakar. Tidak lama setelah keluar mencari ranting, saat kembali ke rumah, ikan tersebut berubah menjadi sosok perempuan yang berparas cantik jelita. Toba sangat terkejut melihat keberadaan sosok perempuan yang tiba-tiba ada di dalam rumahnya.

Wanita itu kemudian mengungkapkan kepada Toba bahwa dia adalah seorang putri yang dikutuk. Wanita itu sangat berterima kasih kepada Toba karena membebaskannya dari cercaan karena bantuan Toba. Sebagai lencana penghargaan, Toba membutuhkan wanita itu untuk menjadi pasangannya yang lebih baik. Tanpa beban hati, wanita sakti ini dijadikan sebagai pasangan, hanya saja wanita tersebut memberikan syarat sebagai pantangan untuk tidak menceritakan awal mula wanita tersebut. Keduanya akhirnya menikah dan dikaruniai seorang anak bernama Samosir. Samosir Tumbuh menjadi anak kecil yang berbahaya dan memiliki keinginan yang kuat.

Suatu hari Samosir diminta oleh ibunya untuk mengantarkan makanan kepada ayahnya untuk sedang bercocok tanam di sawah.

Bagaimanapun, di tengah perjalanan Samosir merasa lapar dan tanpa pikir panjang dia menyantap makan siang yang disiapkan ibunya untuk ayahnya. Setelah proses makan selesai, Samosir melanjutkan perjalanannya ke ladang tempat ayahnya bercocok tanam. Dari jauh, Toba melihat Samosir datang membawa bekal. Ia pun berlari menghampiri Samosir. Saat kotak bekal dibuka, ayahnya sangat heran mengapa hanya tersisa tulang. Toba sangat kesal dengan perilaku Samosir dan gagal mengingat janjinya kepada pasangannya. Toba mencerca dan mengatakan bahwa Samosir adalah keturunan ikan yang tidak tahu bagaimana mengambil keuntungan.

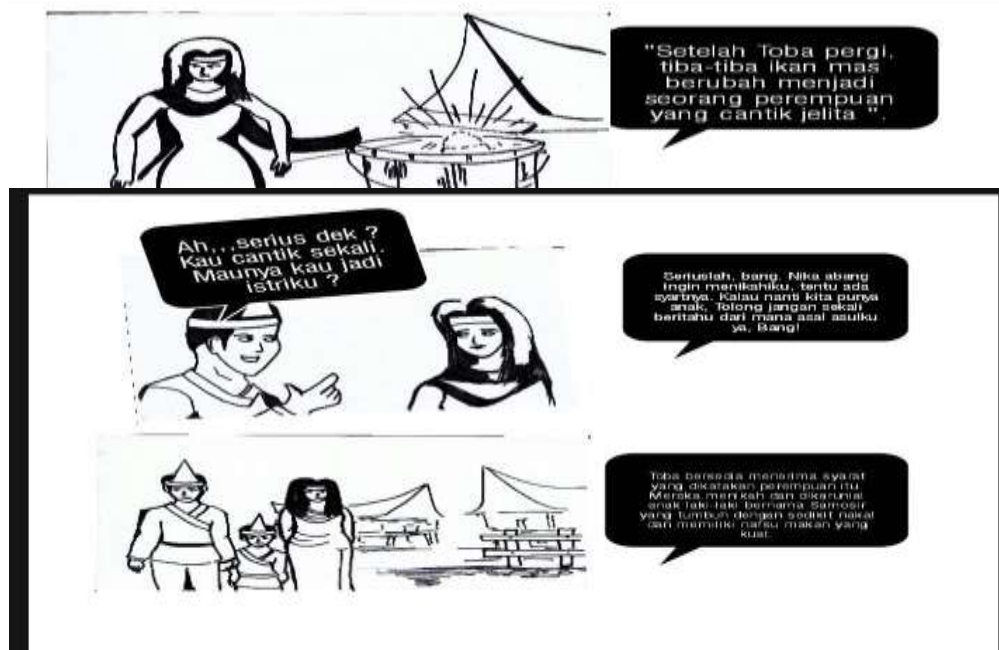
Samosir terkejut dan heran mengapa ayahnya menyebut dirinya anak ikan. Mendengar ucapan tersebut, Samosir langsung berlari menuju pulang dan segera menjumpai ibunya lalu memeluk sambil mengadu atas ucapan yang ia dapatkan dari Ayahnya. Mendengar aduan tersebut, ibunya sangat terkejut dan menyuruh Samosir pergi ke atas bukit yang tinggi dan juga memanjat pohon yang ada di sana. Ibunya sangat marah kepada Toba yang kemudian membuat alam turut murka. Badaipun datang dan kilat menyambar nyambar hingga datanglah air yang sangat tinggi sehingga membuat desa itu tenggelam. Ibunya berubah kembali menjadi ikan dan Ayahnya pun tenggelam, kemudian Samosir yang menyelamatkan diri di atas bukit tertinggi selamat dari bencana tersebut. Kemudian setelah dua hari berlalu, air yang menenggelamkan desa tersebut surut dan menjadikan desa itu seperti danau raksasa yang ditengahnya terdapat pulau tempat Samosir menyelamatkan diri. Pulau itu diberi nama Puau Samosir.

Berikut Revitalisasi Legenda Danau Toba melalui Komik.

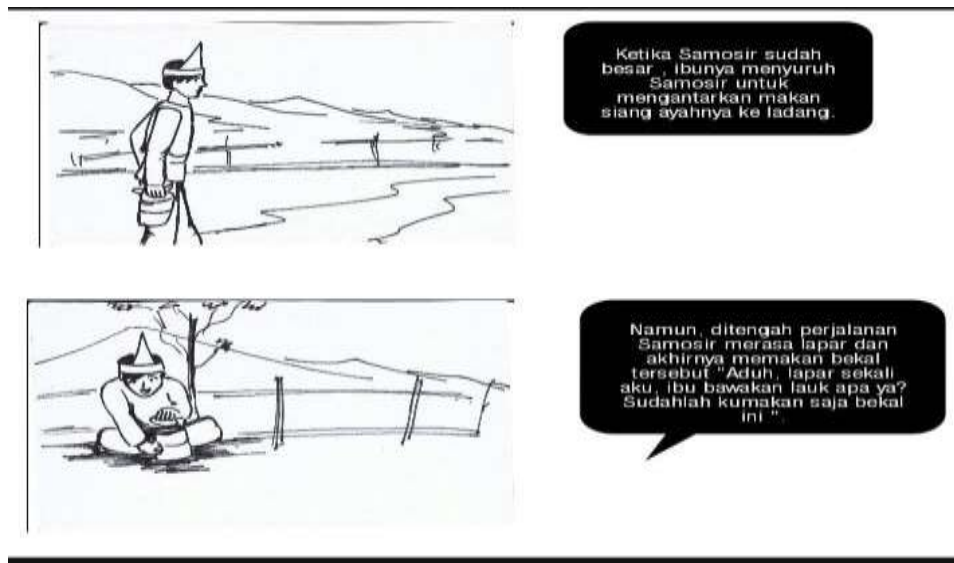
Gambar Komik



(1)



(2)



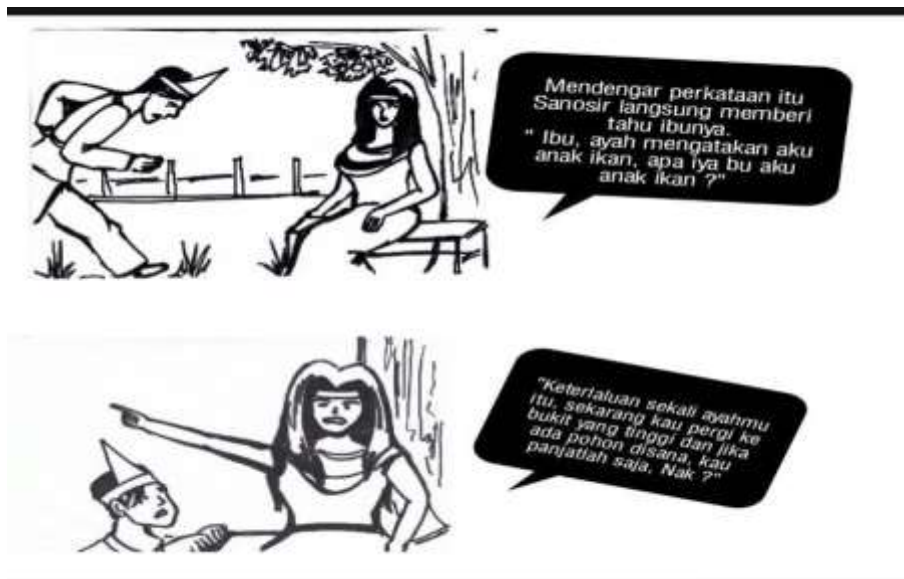
(3)



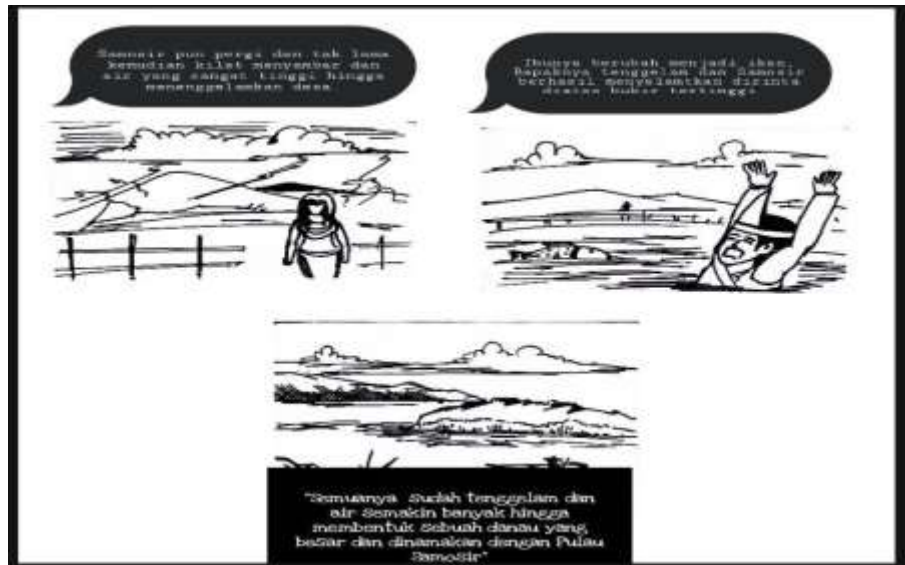
(4)



(5)



(6)



(7)

Relevansi Legenda Danau Toba

Berikut catatan harian relevansi informasi judul eksplorasi legenda Danau Toba lewat komik:

1) Rencana buku bergambar untuk anak usia 6-10 tahun, penulis: Jesselyn Maya, Lasiman, Maria Nala Damayanti, Proyek Penelitian Desain Komunikasi Visual, Sekolah Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Petra Surabaya, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Komunikasi visual proyek pembelajaran desain School of Design. Dengan landasan isu legenda yang dianggap tidak masuk akal dan dinamis, tidak dapat dipungkiri bahwa anekdot tentang legenda Danau Toba semakin ditinggalkan oleh masyarakat setempat. Dengan menggunakan sketsa jelek, anak-anak tidak tertarik membaca. Untuk mengatasi permasalahan semua itu, penting untuk merencanakan buku cerita yang benar-benar menarik dan cerdas, merencanakan untuk mengonfigurasi cerita yang digambarkan sehingga mereka dapat mengetahui bagaimana berkomunikasi dengan iklim umum. Teknik pemeriksaan bersifat subjektif melalui pertemuan, penyelidikan dan penyidikan. Barang yang didapat adalah buku gambar asal mula Danau Toba.

2) Investigasi kursus Bahasa Indonesia bacaan "Legenda Pangeran Selang" yang dikumpulkan Lisa Krisdayani Sitepu, Maria Natalia Situmorang, Wita Dewi dan Sri Dinanta Beru Ginting. Program Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Prima Indonesia, Medan. Legenda adalah sejenis tulisan orang yang dianggap nyata, biasanya terkait dengan tokoh-tokoh yang dapat dibuktikan dan dihiasi dengan ilmu sihir, ilmu gaib, dan kualitas karakter. Mengingat hal ini, legenda antara penguasa harus direnungkan. Judul dari ujian ini adalah "Eksplorasi Legenda Pangeran Selang Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia." Ujian ini dikirim untuk menyelidiki struktur dan tujuan dari legenda Selangor Pangerang dan menggunakannya sebagai bacaan kursus bahasa Indonesia. Ulasan ini dimaksudkan untuk memperluas pemahaman siswa tentang legenda, khususnya legenda Penguasa Xuelang. Eksplorasi ini menggunakan strategi pemeriksaan subjektif ekspresif yang berarti menggambarkan secara efisien, benar, dan tepat melalui kata-kata atau kalimat. Inovasi berbagai informasi menggunakan inovasi mendengarkan pertukaran gratis. Informasi dalam ulasan ini adalah informasi lisan sebagai legenda Penguasa Selangor.

Sumber informasi dalam tinjauan ini adalah saksi dari kelompok masyarakat Kota

Landak, Pemerintahan Langkat. Inovasi investigasi informasi menggunakan pengujian intuitif, khususnya penurunan, tampilan informasi, dan penentuan pencapaian. Strategi legitimasi informasi menggunakan hipotesis dan triangulasi sumber. Strategi pemeriksaan mencakup penyusunan, pelaksanaan, dan perencanaan laporan.

3) Legenda lokal Sumatera Utara dan relevansinya sebagai bahan ajar, penulis: Mira wda Yanti Ziliwu dan Riris Rolantik Batubara, Proyek Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, LPPM, Universitas Prima Medan. Motivasi di balik ujian ini adalah untuk menjadikan legenda lingkungan Sumatera Utara sebagai bahan tontonan untuk sekolah menengah dan untuk mewariskan penghargaan orang-orang dari legenda terdekat Sumatera Utara. Teknik yang digunakan adalah strategi subjektif yang jelas dimaksudkan untuk menggambarkan legenda lingkungan Sumatera Utara. Teknik yang digunakan adalah strategi ilmiah humaniora, mengungkap nilai pelatihan karakter dari legenda lingkungan di Sumatera Utara. Informasi pemeriksaan berasal dari legenda lingkungan di Sumatera Utara bernama “Legenda Danau Toba, Legenda Vomaru Lama, dan Legenda Liukawa.” Prosedur pemilihan informasi dalam tinjauan ini adalah pemeriksaan perpustakaan dan informasi perpustakaan. Berdasarkan hasil tinjauan tersebut, cenderung beralasan bahwa legenda lingkungan Sumatera Utara memiliki nilai pendidikan karakter yang dapat ditanamkan pada siswa dengan belajar bahasa Indonesia.

Karakter Pada Legenda Danau Toba

- 1) *Toba*, Sosok Suami sekaligus Ayah pada Legenda Danau Toba adalah pemuda sebatangrara yang kesehariannya dihabiskan untuk bertani, sesekali memancing dan mencari ranting kayu untuk dijadikan kayu bakar.
- 2) *Perempuan Cantik Jelita*, Istri sekaligus Ibu untuk anak sematawayang pada Legenda Danau Toba adalah seorang perempuan cantik jelita yang dikutuk menjadi ikan mas.

- 3) *Samosir*, Anak laki-laki sematawayang dari Toba dan Perempuan cantik jelita pada Legenda Danau Toba adalah anak laki-laki yang sedikit nakal dan memiliki nafsu makan yang kuat.

4. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian yang ditelusuri oleh peneliti ialah banyaknya generasi milineal yang belum mengetahui tentang Legenda Danau Toba. Banyak pula argumen yang bervariasi. Oleh sebab itu, peneliti ingin menyampaikan agar pembaca mengetahui cerita yang sebenarnya. Alasan peneliti mengangkat judul “Revitalisasi Legenda Danau Toba Melalui Komik” ialah agar pengetahuan pembaca tidak simpang siur maka dari itu peneliti berusaha untuk mengembangkan cerita yang didapatkan dari narasumber di Samosir. Cerita yang didapat oleh peneliti ialah seorang petani muda yang mendapatkan ikan emas yang besar saat memancing, lalu membawanya pulang ke rumah dan meletakkannya di dalam ember, lalu si Toba keluar untuk mengambil ranting. Setibanya di rumah, dia melihat ada seorang perempuan yang berparas cantik dan jelita di dalam rumahnya, lalu perempuan itu berterima kasih kepada si Toba karena telah menyelamatkannya dari kutukan. Sebagai tanda terima kasih, si Toba menginginkan perempuan tersebut sebagai istrinya, tanpa berat hati perempuan cantik tersebut mau dijadikan sebagai istri si Toba dengan sebuah syarat berupa larangan untuk tidak menceritakan asal usul perempuan tersebut. Mereka berdua akhirnya menikah dan dikaruniai seorang anak yang diberi nama Samosir. Samosir tumbuh menjadi anak yang sedikit nakal dan memiliki nafsu makan yang kuat. Suatu hari ibu Samosir memintanya untuk mengantarkan makanan kepada ayahnya yang sedang bekerja di sawah. Namun di tengah perjalanan, tanpa pikir panjang Samosir memakan bekal yang disiapkan ibunya. Setelah selesai makan, ia kembali melanjutkan perjalanan ke tempat ayahnya. Ia memberikan bekal itu kepada ayahnya. Saat bekal tersebut di buka, ayahnya sangat terkejut karna melihat isinya tinggal tulang belulang, si Toba pun sangat marah akan kelakuan si Samosir. Si toba melupakan janji pada istrinya. Toba

mengumpat dan menyebut si Samosir adalah anak ikan yang tidak tau diuntung. Samosir terkejut dan heran mengapa ayahnya menyebutnya anak ikan. Mendengar ucapan tersebut, Samosir langsung berlari menuju rumah dan mengadu kepada ibunya. Mendengar aduan tersebut, ibunya sangat terkejut dan menyuruh Samosir untuk pergi ke atas bukit dan memanjat pohon yang ada di sana. Ibunya sangat marah kepada si Toba dan turut membuat alam juga murka. Badaipun datang dan kilat menyambar. Ibunya kembali menjadi ikan dan ayahnya mati tenggelam. Kemudian, setelah dua hari air menenggelamkan desa tersebut surut dan menjadikan desa tersebut menjadi danau raksasa yang di tengahnya terdapat pulau tempat Samosir menyelamatkan diri, yang disebut dengan pulau Samosir.

Saran

Dalam penelitian ini, peneliti memberikan saran kepada pembaca (1) Pikirkan terlebih dahulu sebelum berucap. Ucapan lebih sakit dari pada tamparan. Oleh karna itu, jagalah ucapan yang menyakitkan hati orang lain. (2) Janji adalah utang dan utang harus di bayar. Sesuatu yang telah dijanjikan berusahalah untuk menepatinya karna jika diingkari akan ada kosekuensi dari apa yang telah kita janjikan.

REFERENSI

- Danandjaja, J. (2002). *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Graffiti.
- Sugiono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, HG. (2012). *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa Thahar.
- Ziliwu, MWY, Batubara, RR. (2020). Legenda lokal Sumatra Utara dan relevansinya dengan bahan ajar. *Jurnal Basataka*. 3(2): 144—152.