



Permainan Tradisional Batak Toba sebagai Ide Penciptaan Lukisan Menggunakan Media Kulit Kuda

Henri Joko Lumban Gaol^{1*}, Nelson Tarigan²

^{1,2} Universitas Negeri Medan, Indonesia

Korespondensi penulis: hendrylumbangaol76@gmail.com

Abstract. *The creation of this artwork was inspired by the artist, who is a native of the Batak Toba tribe from Pollung District, Humbang Hasundutan Regency. This area is known as a horse breeding region, which produces waste in the form of horsehide scraps. This waste is then utilized as an alternative medium for painting. The idea for the artwork was inspired by traditional Batak Toba games rich in cultural value. This research aims to visualize the form, historical background, and function of traditional Batak Toba games through paintings. In the creation process, horsehide and oil paint were used as media. Each painting depicts the visual form of the traditional game with a simple approach yet still reflects the characteristics and meaning of the games. The method of creating the artwork is based on the stages described by Hedriyana, which include five stages: preparation, elaboration, contemplation, the creation process, and completion of the artwork. The final result of this research is a series of paintings with various titles, as the author's visual interpretation of traditional Batak Toba games.*

Keywords: *Traditional Batak Toba Games, Horse Skin, Painting*

Abstrak. Penciptaan karya seni ini dilatarbelakangi oleh penulis sebagai individu asli dari suku Batak Toba yang berasal dari Kecamatan Pollung, Kabupaten Humbang Hasundutan. Daerah ini dikenal sebagai wilayah peternakan kuda, yang menghasilkan limbah berupa potongan kulit kuda. Limbah tersebut kemudian dimanfaatkan sebagai media alternatif dalam berkarya seni lukis. Ide penciptaan karya terinspirasi dari permainan tradisional Batak Toba yang kaya akan nilai budaya. Penelitian ini bertujuan untuk memvisualisasikan bentuk, latar sejarah, dan fungsi dari permainan tradisional Batak Toba melalui karya seni lukis. Dalam proses penciptaan menggunakan media kulit kuda dan cat minyak. Setiap lukisan menggambarkan bentuk visual dari permainan tradisional dengan pendekatan yang sederhana namun tetap mencerminkan karakteristik dan makna dari permainan tersebut. Metode penciptaan karya seni yang digunakan mengacu pada tahapan yang dijelaskan oleh Hedriyana, yang meliputi lima tahap: persiapan, elaborasi, kontemplasi, proses penciptaan, hingga penyelesaian karya. Hasil akhir dari penelitian ini berupa karya seni lukis dengan judul yang beragam, sebagai bentuk interpretasi visual penulis terhadap permainan tradisional Batak Toba.

Kata kunci: Permainan Tradisional Batak Toba, Kulit Kuda, Lukis

1. LATAR BELAKANG

Pada dasarnya, karya seni tercipta dari ide dan gagasan yang merupakan hasil ungkapan batin seseorang. Proses penciptaannya tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, tetapi juga eksternal, seperti budaya yang ada di lingkungan sekitar. Indonesia sebagai negara kepulauan terbesar di dunia memiliki lebih dari 360 suku bangsa, yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Keberagaman ini menjadi ciri khas setiap daerah, termasuk Sumatera Utara yang dihuni oleh delapan etnis, yaitu Toba, Karo, Pakpak, Simalungun, Mandailing, Angkola, Nias, dan Melayu.

Salah satu etnis tertua di wilayah ini adalah Batak Toba. Etnis ini memiliki kekayaan budaya yang sangat luas, seperti rumah adat, ulos, tortor, umpasa, alat musik tradisional, hingga permainan tradisional. Permainan tradisional adalah bagian penting dari

budaya lokal yang diwariskan turun-temurun. Permainan ini umumnya sederhana, tidak membutuhkan biaya mahal, serta memanfaatkan alat-alat dari lingkungan sekitar. Selain menjadi sarana hiburan, permainan tradisional juga memperkuat nilai persahabatan, kekeluargaan, dan interaksi sosial.

Masyarakat Batak Toba memiliki beragam permainan tradisional, baik yang menggunakan alat maupun tidak. Contoh permainan tersebut antara lain Margala, Marjalengkat, Marsitekka, Markaret, Pocca Piring, Marultop, Marsipatu Hoda, dan lainnya. Beberapa permainan memanfaatkan alat dari alam seperti bambu, batok kelapa, atau batu, sementara yang lain cukup mengandalkan kerja sama dan kreativitas. Dalam proses bermain, anak-anak belajar nilai kebersamaan dan menciptakan interaksi yang bermakna. Namun, perkembangan teknologi dan dominasi permainan digital menyebabkan permainan tradisional ini mulai ditinggalkan.

Perubahan zaman juga memengaruhi cara masyarakat Batak Toba dalam memanfaatkan sumber daya alam. Salah satunya terlihat dari kurangnya pemanfaatan kulit kuda sisa peternakan di Kabupaten Humbang Hasundutan. Padahal, kulit kuda memiliki tekstur yang halus dan bisa dimanfaatkan sebagai media alternatif dalam seni lukis. Keunikan kulit kuda dapat menghasilkan lukisan dengan karakter visual yang berbeda dan lebih ekspresif.

Sebagai bagian dari eksplorasi media dalam seni rupa dua dimensi, kulit kuda menawarkan tantangan dan nilai estetika tersendiri. Dalam penciptaan karya ini, penulis memilih aliran realisme, yang memungkinkan penggambaran objek secara nyata dan detail. Aliran ini dipilih karena mampu merepresentasikan kekayaan budaya, khususnya permainan tradisional Batak Toba, secara akurat dan bermakna melalui lukisan di atas media kulit kuda, dengan begitu permainan tradisional Batak Toba dapat diperkenalkan kembali kemasyarakat luas yang ditampilkan pada media kulit kuda.

2. KAJIAN TEORITIS

Penciptaan

Penciptaan karya seni membutuhkan referensi sebagai sumber ide dan inspirasi. Menurut Sahman (1993:8), mencipta melibatkan peniruan, transformasi, stilasi, dan distorsi. Referensi, baik dari karya ilmiah maupun seni rupa, menjadi dasar penting dalam mengembangkan konsep dan menghasilkan karya yang inovatif dan bermakna.

Seni Lukis

Seni lukis adalah karya dua dimensi yang menggabungkan unsur warna, garis, bentuk, dan tekstur untuk mengekspresikan ide, emosi, dan pengalaman artistik. Seiring perkembangan zaman, media lukis tidak terbatas pada cat akrilik atau air, namun juga bahan lain yang sesuai konsep. Teknik kolase dan campuran bahkan membuat efek tiga dimensi terlihat nyata. Dalam penciptaan karya ini, penulis memilih cat minyak karena keunggulannya yang mengering perlahan, memungkinkan pencampuran warna dan gradasi yang halus. Cat minyak mengandung pigmen dan minyak, memberi waktu lebih bagi seniman untuk bekerja secara mendalam dan ekspresif

Permainan Tradisional Batak Toba

a. Margala

Margala adalah permainan tradisional Batak Toba yang biasa dimainkan saat acara rondang bulan. Permainan ini melibatkan dua tim, yaitu tim penjaga dan tim penyerang. Permainan ini menuntut strategi, kekompakan, dan kegesitan karena pemain harus menghindari sentuhan lawan saat menyerang. Lapangan terdiri dari enam petak berukuran 4,5 x 5 meter. Setiap tim dipimpin oleh seorang ketua yang mengatur strategi. Margala mengajarkan nilai sportivitas, kerja sama, dan gotong royong, serta menjadi sarana hiburan yang mempererat hubungan sosial di tengah masyarakat.

b. Marsitekka

Marsitekka adalah permainan tradisional Batak Toba yang dimainkan dengan cara melompat pada petak-petak yang digambar di tanah menggunakan kayu atau bambu. Pemain melempar batu pipih ke salah satu kotak, lalu melompat dengan satu kaki sambil menghindari garis kotak. Jika menyentuh garis, pemain dianggap kalah. Permainan ini melatih keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi tubuh. Selain kemampuan fisik, Marsitekka juga mengembangkan kemampuan memahami situasi saat bermain. Permainan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memperkuat aspek motorik dan interaksi sosial anak.

c. Marjalengkat

Marjalengkat adalah permainan tradisional Batak Toba yang menggunakan bambu sebagai alat utama. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak-anak hingga orang dewasa sebagai sarana hiburan dan pengisi waktu luang. Bambu yang digunakan sepanjang 2,5 meter dengan pijakan setinggi 50 cm dari tanah. Anak-anak berdiri, berjalan, atau berlari di atasnya dengan bantuan tali yang diikat ke kaki untuk menjaga

keseimbangan. Permainan ini melatih motorik, keseimbangan, dan ketangkasan anak. Selain itu, Marjalangkat juga menanamkan nilai-nilai positif seperti gotong royong, keagamaan, serta membentuk karakter anak melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang.

d. Jambatan Tapanuli

Marjambatan Tapanuli, atau Ular Naga, adalah permainan tradisional anak-anak Batak Toba yang dimainkan pada malam hari. Permainan ini juga disebut marole-ole karena dimainkan sambil bernyanyi, melibatkan 5 anak atau lebih, baik laki-laki maupun perempuan. Dua anak membentuk "jembatan" dengan saling berpegangan tangan diangkat tinggi, sementara pemain lain berbaris dan melewati bawahnya sambil menyanyikan lagu Jambatan Tapanuli. Saat lagu berhenti, pemain di bawah jembatan ditangkap dan berganti peran. Permainan ini melatih kelincahan, mempererat persahabatan, serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan keceriaan dalam suasana bermain

Kulit Kuda

Kulit merupakan hasil sampingan peternakan yang dapat dimanfaatkan secara ekonomis. Menurut Saraswati dan Suardana, kulit adalah lapisan luar tubuh hewan yang bisa diawetkan untuk dijadikan bahan bernilai tinggi. Dalam penelitian ini, penulis memanfaatkan kulit kuda sebagai media lukis karena teksturnya yang halus mampu menghasilkan bayangan dan warna yang realistis. Kabupaten Humbang Hasundutan sebagai daerah peternakan kuda menghasilkan banyak limbah kulit yang dapat diolah secara kreatif. Penulis mengangkat permainan tradisional Batak Toba melalui lukisan, menggabungkan unsur budaya dan lingkungan sekitar sebagai wujud pelestarian dan ekspresi artistik

3. METODE PENELITIAN

Metode penciptaan merupakan proses terencana dalam merancang karya baru dengan konsep, makna, dan fungsi tertentu. Penulis menggunakan metode Pre-factum (Practice-Led Research) menurut Hendriyana, yang meliputi variabel isi (ide, konsep, nilai, estetik) dan proses (material, teknik, bentuk). Tahapan dimulai dari persiapan dengan menganalisis isu permainan tradisional Batak Toba dan limbah kulit kuda. Selanjutnya, eksplorasi makna permainan dan media kulit kuda. Tahap perancangan dilakukan dengan merumuskan konsep visual. Terakhir, perwujudan karya dilakukan melalui pembuatan

lukisan realis permainan tradisional Batak Toba dengan media kulit kuda dan cat minyak.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penciptaan

Penciptaan karya ini mengikuti tahapan yang sistematis dan sesuai dengan tujuan perwujudan artistik. Tahap pembuatan karya adalah sebagai berikut:

a. Alat dan Bahan

Langkah awal dalam proses penciptaan karya seni adalah mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan. Alat-alat yang digunakan meliputi pensil, penghapus, kuas, palet, dan pisau palet. Sementara itu, bahan-bahan yang digunakan terdiri dari kertas, kulit kuda, cat minyak, serta pernis.

b. Pembuatan Sketsa

Pada tahap ini, seniman terlebih dahulu melakukan penelusuran dan eksplorasi terhadap berbagai referensi yang berkaitan dengan tema karya yang akan dibuat. Sketsa digambar menggunakan pensil atau pena di atas kertas sebagai bentuk perencanaan visual awal dari karya yang akan diwujudkan.

c. Pengerokan Kulit Kuda

Pada tahap ini kulit kuda dikerok menggunakan pisau cutter pada bagian yang akan dilukis.

d. Pindahkan Sketsa ke Kulit Kuda

Pada tahap ini, sketsa yang telah dipilih kemudian dipindahkan ke permukaan kulit kuda sebagai media lukis. Proses pemindahan dilakukan dengan menggunakan goresan pensil, sehingga rancangan awal dapat tergambar jelas pada media dan siap untuk tahap pewarnaan.

e. Proses Melukis

Pada tahap ini, mengaplikasikan cat minyak menggunakan teknik plakat dengan sapuan kuas yang halus. Proses ini memerlukan ketelitian, kepekaan artistik, serta pemahaman terhadap warna dan komposisi agar karya yang dihasilkan memiliki nilai estetika dan makna yang kuat.

f. Finishing

Tahap ini merupakan proses akhir dalam penciptaan karya seni lukis, di mana dilakukan penyempurnaan terhadap seluruh elemen karya. Selanjutnya, karya dilapisi dengan pernis untuk memperkuat ketajaman warna serta meningkatkan ketahanan lukisan pada media kulit kuda agar tetap awet dan terlindungi.

Pembahasan Karya

a. Karya Lukis I “*Margala*”



Gambar 1. “*Margala*”

(Sumber: *Henri Joko Lumban Gaol, 2025*)

Lukisan ini menampilkan tiga anak yang tengah bermain di atas petak-petak garis di tanah. Anak di kiri tampak berusaha melewati dua penjaga di dalam kotak, menciptakan interaksi yang dinamis dan ceria. Komposisi disusun harmonis membentuk segitiga visual, dengan anak di tengah sebagai fokus utama. Garis dan bentuk tubuh digambarkan realistis, memperlihatkan ekspresi dan gerakan. Palet warna natural biru, kuning, ungu, hitam, putih memberi kesan sederhana namun hidup. Bayangan halus memperkuat kedalaman ruang. Latar kulit dibiarkan alami, menambah tekstur. Lukisan ini memadukan nilai budaya lokal, tradisi, dan keceriaan masa kecil secara estetis.

b. Karya Lukis II “*Marsitekka*”



Gambar 2. “*Marsitekka*”

(Sumber: *Henri Joko Lumban Gaol, 2025*)

Lukisan ini menggambarkan seorang anak perempuan yang tengah melompat menggunakan satu kaki di atas petak-petak kotak, berusaha mengambil batu yang dilempar sebelumnya. Garis-garis geometris membentuk bidang permainan dan menciptakan struktur visual yang kuat. Penggambaran anatomi anak tampak lembut dan presisi, menunjukkan kelincahan dan keseimbangan. Palet warna netral dan lembut, seperti putih, abu-abu, dan warna natural kulit kuda, menciptakan suasana tenang dan akrab. Permainan

gelap terang terlihat pada lipatan pakaian dan bayangan halus. Komposisi simetris menampilkan tokoh di tengah, membangkitkan kesan spontan, menyenangkan, dan penuh nostalgia masa kecil.

c. Karya Lukis III “*Marjalengkat*”



Gambar 3. *Marjalengkat*

(Sumber: *Henri Joko Lumban Gaol*)

Lukisan ini menampilkan dua anak laki-laki yang sedang bermain Marjalengkat, berjalan di atas egrang bambu untuk melatih keseimbangan dan kelincahan. Garis vertikal dan diagonal pada bambu menciptakan kesan stabil dan arah gerak yang kuat. Postur tubuh anak digambar realistis, menampilkan ekspresi fokus dan keceriaan. Warna lembut dan alami, seperti biru muda, putih, dan hitam, berpadu harmonis dengan tekstur kulit kuda sebagai latar. Bayangan di bawah kaki dan egrang memperkuat kedalaman ruang. Komposisi simetris namun dinamis, memperlihatkan interaksi dan keseimbangan visual. Lukisan ini menggambarkan kebahagiaan masa kecil melalui permainan tradisional yang sederhana namun bermakna.

d. Karya Lukis IV “*Jambatan Tapanuli*”



Gambar 4. *Jambatan Tapanuli*

(Sumber: *Henri Joko Lumban Gaol*)

Lukisan ini menggambarkan lima anak bermain permainan tradisional Jambatan Tapanuli, yang mengandalkan kerja sama dan keceriaan. Dua anak mengangkat tangan membentuk gerbang, sementara tiga anak lainnya berbaris melewatinya sambil menyanyi.

Komposisi fokus pada lengkungan tangan sebagai pusat visual, ditunjang detail realistis pada rambut, wajah, dan pakaian. Palet warna cerah seperti biru muda, pink, merah, dan kuning menciptakan suasana riang. Bayangan dan pencahayaan memperkuat kesan tiga dimensi. Gerakan barisan anak menciptakan dinamika dan irama visual yang kuat. Lukisan ini menghadirkan kenangan masa kecil penuh kebersamaan dalam permainan tradisional yang mulai terlupakan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penulis melihat bahwa penggabungan unsur permainan tradisional Batak Toba dengan media kulit kuda mampu menciptakan kesan visual yang alami, serta menghadirkan perpaduan unik antara nilai-nilai budaya lokal dan pendekatan seni modern sesuatu yang belum banyak diangkat sebelumnya. Berdasarkan karya yang telah dihasilkan, dapat disimpulkan bahwa:

a. Proses Penciptaan

Proses penciptaan dimulai dari pembuatan sketsa dilanjut dengan pengerokan kulit kuda menggunakan pisau cutter, pemindahan sketsa ke kulit kuda menggunakan pensil, proses melukis menggunakan cat minyak dengan teknik realis, dan proses terakhir finishing melapisi lukisan dengan pernis.

b. Hasil Penciptaan

Hasil dari penciptaan ini menghasilkan 12 lukisan yang menggambarkan permainan tradisional yaitu Margala, Marsitekka, Marjalengkat, Jambatan Tapanuli, Marsukkil, Marroda (petak umpet), Markaret (mar iye iye), Pocca Piring, Marultop, Marsiada, dan Marsipatu Hoda. Penggunaan kulit kuda sebagai media lukisan karena memiliki karakteristik yang khas dengan penggunaan cat minyak untuk menciptakan efek gradasi warna yang halus.

Berdasarkan hasil penelitian dan proses penciptaan karya seni lukis ini, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. Untuk Pencipta Karya: Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi pengkarya di masa mendatang, khususnya dalam eksplorasi dan pengembangan karya seni lukis. Penelitian ini juga diharapkan mampu mendorong peningkatan daya cipta, pemikiran kritis, serta inovasi dalam menciptakan karya seni rupa yang berakar pada kekayaan budaya Batak Toba.
- b. Untuk Mahasiswa Seni Rupa: Disarankan agar mahasiswa lebih berani mengeksplorasi ide-ide kreatif, baik dari segi media, teknik, maupun konsep dalam berkarya. Pemilihan

media dan teknik yang tidak biasa atau jarang digunakan akan membuka peluang untuk menghasilkan karya yang lebih orisinal dan memiliki nilai artistik serta kultural yang tinggi.

- c. Untuk Masyarakat, Khususnya Masyarakat Batak Toba: Masyarakat Batak Toba diharapkan dapat terus menjaga, melestarikan, dan mewariskan kekayaan budaya tradisional, termasuk permainan rakyat, kepada generasi muda. Upaya pelestarian ini penting dilakukan agar nilai-nilai budaya lokal tetap hidup, dikenal, dan dihargai sebagai bagian dari identitas kolektif yang bernilai luhur.

REFERENSI

- Ansari Khairil, et al. (2022). *Budaya dan kepariwisataan Sumatera Utara*. Medan: FBS Unimed Press.
- Bahari, N. (2008). *Kritik seni*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Giddings, A., & Sherry, S. C. (2008). *Oil painting for dummies*. Canada: Wiley Publishing, Inc.
- Harris, S., & Veldmeijer, A. J. (2014). *Why leather: The material and cultural dimensions of leather*. Leiden (NL): Sidestone.
- Hendriyana, M. (2019). *Metodologi penelitian penciptaan karya*. Bandung: CV. Pilar Nusantara.
- Humor, S. (1993). *Mengenali dunia seni rupa*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Kurniawan, A. W. (2019). *Olahraga dan permainan tradisional*. Malang: Wineka Media.
- Mark., & Willenbrink, M. (2012). *Oil painting for the absolute beginner*. China: North Light Books.
- Priyatno, A. (2015). *Memahami seni rupa*. Medan: Unimed Press.
- Rahmawati, E. (2010). *Bermain asyik permainan tradisional*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.
- Saragi, D., & Sembiring, D. (2014). *Estetika*. Medan: Unimed Press.
- Saraswati. (1986). *Seni mengempa kulit*. Jakarta: Bhratara Karya Aksara.
- Sembiring, D. (2014). *Wawasan seni*. Medan: Unimed Press.
- Suardana, I. W. (2008). *Kriya kulit*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Susanto, M. (2002). *Diksi rupa: Kumpulan istilah dan gerakan seni rupa*. Yogyakarta: Kanisius.

Triyanto, R. (2015). *Seni lukis Medan: Potensi dan perkembangannya*. Medan: Unimed Press.

Yani, H. (2018). *Permainan tradisional anak negeri*. Jakarta: PT. Telkom Indonesia, Tbk. dan PT. Balai Pustaka (Persero).