VISUALISASI KUBUR SEKUNDER KOMUNAL DI PULAU SAMOSIR
(Pendekatan Komunikasi Visual dalam Usaha Meningkatkan Kunjungan Wisata)

Defri Elias Simatupang
Balai Arkeologi Medan

Abstract

Discussion on the visualization of secondary communal graves on Samosir intended to study the problems related to the captured messages by the public based on visual signs that are used when looking at a tourism promotion. Messages that are captured visually by the communicants (receiver of the messages) apparently can differ from the initial messages from communicator (sender of the messages). Through visual communication approaches that deliver is expected the messages can be accepted by the public in order to increase the tourist visits.

Kata Kunci : komunikasi, visual, Samosir, kubur, sekunder, komunal, wisata

1. Pendahuluan

Samosir dikenal sebagai pulau yang khas dan berpotensi besar sebagai daerah tujuan wisata andalan Provinsi Sumatera Utara. Pulau Samosir khas, karena letaknya yang berada di tengah-tengah Danau Toba yang memiliki panorama indah. Sebenarnya masih banyak kekhasan lain yang bisa dijumpai di pulau ini. Salah satunya adalah, banyaknya ditemukan tinggalan kubur sekunder komunal dari masa prasejarah/ megalitik hingga masa terkini (modern). Kubur sekunder komunal adalah kuburan untuk tulang-belulang/ sisa jasad beberapa manusia, yang ditempatkan secara bersama, sesudah diambil dari kubur primer (kuburan saat pertama meninggal) masing-masing. Keberadaan tinggalan-tinggalan tersebut erat kaitannya dengan transformasi kebudayaan religi masyarakat Batak sejak masa prasejarah (megalitik) hingga masuknya kekristenan. Maka wajar saja Pulau Samosir selain keindahan Panorama Alam Danau Toba, dapat juga dipromosikan melalui sebutan "Pulau Seribu *Tambak"* (kuburan) sebagai sebuah *brand image* (nilai jual) pariwisata. Dalam tulisan ini, aneka ragam kubur sekunder komunal, coba dikaji agar dapat menjadi sebuah produk promosi visual kepada para "calon wisatawan" untuk menggambarkan betapa tingginya peradaban kebudayaan Masyarakat Batak dalam memperlakukan jenazah.

Namun dikhawatirkan, banyak yang tidak akan dapat memahami "pesan visual" dari tinggalan kubur sekunder komunal tersebut. Pesan visual dalam hal ini adalah pesan yang muncul bagi publik (masyarakat umum) setelah melihat dengan mata gambar objeknya, saat sengaja maupun tidak sengaja mendapatkan promosi wisata. Pesan itu secara alamiah muncul dalam pikiran, tanpa harus mendapat penjelasan terlebih dahulu dari orang lain (melalui komunikasi verbal). Pesan visual tersebut dapat berupa pemahaman individual yang menarik minat untuk

mengetahuinya lebih dalam lagi atau malah tidak sama sekali. Memang sungguh disayangkan bila tidak menarik minat sama sekali terhadap visualisasi tinggalan kubur sekunder komunal. Keunikan dari tinggalan kubur sekunder komunal berdasarkan tanda-tanda visual tertentu, tidak dapat begitu saja muncul. Maka tulisan ini mencoba untuk mengulas tinggalan kubur-kubur sekunder komunal tersebut, melalui pendekatan komunikasi visual. Kubur-kubur tersebut coba untuk ditafsirkan berdasarkan pesan visual yang ingin disampaikan kepada publik. Dalam tulisan ini, penulis mencoba menjadi seorang komunikator (penyampai pesan) terhadap tinggalan kubur sekunder komunal kepada publik sebagai komunikan (penerima pesan). Tinjauan komunikasi visual terhadap tinggalan kubur sekunder komunal, kiranya dapat menimbulkan sebuah pencitraan yang menarik minat bagi publik.

2. Pendekatan Komunikasi Visual

Sejarah telah membuktikan bahwa penglihatan mempunyai dampak yang besar pada pikiran manusia. Gambar sebagai ungkapan pikiran telah menjadi bagian penting dari kehidupan umat manusia. Sejak manusia prasejarah tinggal di gua-gua, gambar merupakan wujud dari pengekspresian peristiwa dan gagasan mereka. Gambar telah menyempurnakan bahasa lisan dan tulisan dalam menjelaskan perihal suatu obyek. Maka melalui media gambar : dunia alam pikiran, mitos-mitos, angan-angan dapat direalisasikan. Gambar memaparkan lebih rinci dan membatasi rentang interpretasi. Ketika manusia melihat burung terbang di angkasa, manusia mulai menginginkan untuk dapat terbang pula. Konsep terbang pun diwujudkan dalam gambar meskipun masih sebatas sketsa-sketsa. Kemudian pada masa selanjutnya, gambar itu coba direalisasikan sesuai dengan kemampuan manusia (yang terus berkembang), agar dapat menjelajahi angkasa. Demikianlah gambar menjadi sebuah media yang ampuh untuk mengungkapkan gagasan karena lebih mudah dicerna oleh orang melalui penglihatan terhadap gambar tersebut.

Komunikasi visual adalah sebuah cabang dalam Ilmu komunikasi yang khusus mengkaji melalui penglihatan. Komunikasi visual merupakan sebuah rangkaian proses penyampaian pesan kepada pihak lain dengan penggunaan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indera penglihatan. Komunikasi visual mengkombinasikan seni, lambang, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna dalam penyampaiannya sebagai bahasa visual (www.wikipedia.org). Adapun bahasa visual umumnya dikelompokkan kedalam bagian dari komunikasi non verbal, yaitu proses komunikasi dimana pesan disampaikan tidak menggunakan kata-kata. Istilah nonverbal biasanya digunakan untuk melukiskan semua peristiwa komunikasi di luar kata-kata terucap dan tertulis. Para ahli di bidang komunikasi nonverbal biasanya menggunakan definisi "tidak menggunakan kata" dengan ketat, dan tidak menyamakan komunikasi non-verbal dengan komunikasi nonlisan. Contohnya, bahasa

isyarat dan tulisan tidak dianggap sebagai komunikasi nonverbal karena menggunakan kata, sedangkan intonasi dan gaya berbicara tergolong sebagai komunikasi nonverbal. Komunikasi nonverbal juga berbeda dengan komunikasi bawah sadar, yang dapat berupa komunikasi verbal ataupun nonverbal. Namun secara teoritis komunikasi nonverbal dan komunikasi verbal dapat dipisahkan, namun keduaanya saling berkaitan, menyatu, dan melengkapi dalam komunikasi yang dilakukan sehari-hari. Begitu juga terhadap tipografi (huruf-huruf) yang merupakan komunikasi verbal, dalam kajian komunikasi visual bisa saja dipandang sebagai komunikasi non verbal, karena telah terkombinasi dengan elemen visual lainnya. Kata-kata yang tertulis didalam sebuah karya design grafis (produk komunikasi visual) tidak lagi menjadi kata-kata sesungguhnya, karena telah menjadi bagian dari elemen-elemen yang menghasilkan bahasa visual.

Bahasa Visual sangat dibutuhkan di era komunikasi-informasi saat ini, karena gambar jauh lebih komunikatif dibandingkan dengan bahasa lisan ataupun tulisan. Bahasa lisan dan tulisan memiliki keterbatasan, karena dapat mengundang imajinasi dengan perbedaan-perbedaan interpretasi visual. Adanya perbedaan interpretasi sangat tergantung pada intelegensia dan latar belakang, pendidikan seseorang saat menerima pesan tersebut. Bahasa visual menghasilkan pesan visual (non verbal) jauh lebih mudah dan cepat disampaikan ketimbang pesan verbal. Maka sudah seharusnya ide-ide visual dikembangkan, sesuai dengan topik yang akan disampaikan tetap dapat dimengerti secara universal. Pesan visual tersebut hendaknya dapat dengan mudah dipahami ketika komunikan dapat membayangkannya dengan baik sesudah melihat visualisasi objek tersebut. Kepentingan eleman visual dalam sesuatu reka bentuk komunikasi visual adalah amat penting. Dua elemen yang penting dalam sesuatu reka bentuk komunikasi visual adalah gambar dan tipografi. Kedua-dua elemen ini menjadi faktor penyebab kepada wujudnya komunikasi visual dengan audian. Pereka bentuk akan mempersembahkan elemen visual ini melalui: poster, media elektronik, bahan cetakan, bilboard, skrin multimedia, dan sebagainya.

3. Visualisasi kubur- kubur sekunder komunal

Berbagai tinggalan kubur sekunder komunal di Pulau Samosir tentunya dapat divisualisasikan berdasarkan bentuk fisiknya. Berdasarkan atas hasil penelitian Balai Arkeologi Medan sejak tahun 1995, temuan kubur-kubur sekunder itu terindikasi sebagai artefak kubur sekunder komunal, dan yang paling awal ditemukan tepatnya di Pulau Samosir bagian utara (Wiradnyana, 1995: 45). Berikut adalah identifikasi singkat kubur-kubur sekunder yang dapat divisualisasikan:

a. Sarkofagus

Kubur ini terbuat dari batu andesit utuh yang dipahat/ dibentuk menjadi sebuah kubur dengan tutup peti kubur yang terpisah (selain andesit bahan dasar lain pembuatannya adalah batuan tufa, namun kubur sarkofagus yang lebih muda menunjukkan terbuat dari batu pasir dan breksi). Bentuk wadah dan tutup menyerupai bentuk kapal dengan kedua ujung meruncing dan bagian tengah melengkung (setiap temuan kubur sarkofagus di pulau samosir memiliki kekhasan tersendiri dari seni pemahatannya seperti pada pahatan topeng, muka manusia atau binatang). Sarkofagus sebagai wadah kubur dibedakan menjadi dua yakni berukuran besar (p > 150 cm) dan berukuran kecil (p<150 cm). Sarkofagus berukuran kecil, diyakini sebagai wadah penguburan sekunder, sedangkan yang berukuran besar memungkinkan sebagai wadah kubur primer, walaupun di pihak lain besarnya ukuran lubang kadang dimaksudkan untuk menampung tulang-tulang dari individu yang masih satu kerabat (kubur sekunder komunal). merupakan wadah kubur sekunder bagi para raja (misalnya kubur Raja Sidabutar yang ada di Tomok, Kecamatan Simanindo) (Handini, 1998: 44--45).

b. Tempayan batu

Bentuk menyerupai tempayan besar, terdiri dari 2 bagian yakni wadah tempat menyimpan tulang dan bagian tutup. Bagian wadah umumnya mempunyai bentuk yang mengecil ke bagian bawah dalam bentuk yang simetris. Seperti halnya sarkofagus, bahan dasar pembuatan tempayan batu adalah batuan tufa dan batu pasir. Ukuran tempayan batu di samosir cukup bervariasi dengan diameter antara 70-165 cm. Jumlah tempayan yang terdata sebanyak 16 buah, tersebar di Kecamatan Simanindo, Kecamatan Onan Runggu dan Pangguruan (Handini, 1998: 46).

c. Kubus batu

Berbentuk persegi menyerupai bentuk waruga di Minahasa, terdiri 2 bagian yakni wadah tempat menyimpan tulang dan bagian tutup. Sering bagian bawah (wadah) lebih kecil dari bagian atas. Bagian atas terkadang berbentuk atap rumah joglo atau limas segi tiga. Pada bagian tengah tutup terdapat tonjolan yang terkadang memiliki lubang kecil. Tinggi berkisar 30 – 100, dengan diamter lubang rata-rata 50 cm. Melihat ukurannya kemungkinan besar peti kubur ini dipakai untuk wadah kubur sekunder. Sejauh ini terdapat 19 buah kubus batu dan hanya ditemukan di kecamatan Onan Runggu (Handini, 1998: 47).

d. Kubur Palung Batu

Disebut kubur palung batu karena kubur ini dipahatkan pada sebuah blok batu besar yang masih insitu dengan membuat lubang persegi seperti palung sebagai wadah kubur, dan

dibagian atas diberi tutup dari bahan batuan sejenis yang berbentuk setiap atap rumah atau kapal. Tidak banyak jumlah temuannya, sejauh ini ditemukan hanya 3 buah di Kecamatan Simanindo (Handini, 1998: 47).

e. Kubur modern (masuknya pengaruh Kekristenan)

Ornamen bangunan rumah adat Batak dengan ornamen salib sebagai penanda bahwa kubur sekunder orang Batak yang telah menganut agama Kristen. Sejarah perkembangan bentuk kubur modern ini mulai muncul sejak tahun 1950 (Pangaribuan, 1995: 71). Kubur-kubur tersebut dibangun dengan berbagai model sesuai dengan keinginan dan selera mereka, ada ciri utama bangunan kubur sekunder masa kini Ciri utama yang lain, adanya "kamar-kamar" sebagai tempat penyimpanan tulang-belulang. Kamar-kamar itu di buat bertingkat dan berjumlah sesuai dengan jumlah anggota keluarga dari beberapa generasi (termasuk generasi yang masih hidup). Kubur-kubur sekunder ini telah dibangun dengan menggunakan semen, bata dan keramik. Transformasi bentuk kubur-kubur sekunder komunal terjadi seiring dengan akulturasi religi lama dengan agama kristen. Ornamen salib sebagai penanda bahwa kekristenan telah menjadi bagian dari kebudayaan Masyarakat Batak.

Dari ke lima kubur-kubur tersebut, dapat dilihat pesan visual apa yang dapat dimunculkan apabila hendak divisualisasikan kepada publik sebagai sebuah gambar (desain grafis). Pesan visual tersebut dapat didramatisasi sebebasnya demi menarik minat publik melihat langsung keberadaan objek-objek tersebut. Pesan visual yang dapat dimunculkan bisa berbeda antara para pendesain yang satu dengan yang lain. Masing-masing pasti memiliki sudut pandang ketertarikan yang berbeda, dan pendramatisasian pesan visual yang ingin ditonjolkan dari masing-masing objek. Tentu saja pendramatisasian gambar hendaknya memenuhi etika dalam dunia pemvisualisasian, terutama kebenaran objek kubur sekunder. Berikut adalah contoh (lihat tabel), bagaimana pesan temuan beberapa macam kubur-kubur sekunder komunal tersebut:

No	Jenis objek kubur sekunder	Pesan visual yang dapat didramatisasi
1	sarkofagus	keunikan bentuk, pahatan topeng yang mirip monster, warna asli batu (tidak di cat)
2	tempayan batu	keunikan bentuk, warna asli batu (tidak di cat)
3	kubus batu	keunikan bentuk, warna asli batu (tidak di cat)
4	kubur palung batu	keunikan bentuk, warna asli batu (tidak di cat)
5	kubur sekunder masa Kristen	salib penanda kubur kristen, bertingkat (kubur sekunder komunal), kebebasan warna (tidak terikat)

4. Kubur sekunder komunal ditinjau dari komunikasi visual

Setiap orang tampaknya tertarik pada pesan yang dikomunikasikan oleh penggunaan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indera penglihatan. Maka gambar tinggalan kubur sekunder komunal di Pulau Samosir sangat penting bagi mereka yang hendak mempromosikannya. Visualisasi kubur-kubur sekunder di Pulau Samosir sebagai sebuah pesan kepada mereka yang telah melihatnya baik secara seksama maupun hanya sepintas. Melalui pendekatan komunikasi visual, hasil pengkajian arkeologis terhadap tinggalan kebudayaan religi Masyarakat Batak tersebut, dijelaskan melalui pesan visual yang muncul. Adapun kajian religi dalam arkeologi dibatasi oleh objek kajian yang digeluti, yaitu melalui budaya bendawi yang terkait bagaimana sebuah atau sekumpulan budaya materi mampu merekonstruksi praktek-praktek religi Dalam mencari benang merah terhadap rekonstruksi perilaku, artefak religi yang nyata keberadaannya coba ditafsirkan berdasar pada gambar/ visual, atas dasar konsep-konsep tindakan/ perilaku religius yang masih eksis. Ini memang bukan pekerjaan mudah, karena menyangkut religiusitas masyarakat arkhais yang sudah tidak eksis, abstrak, dan telah mengalami transformasi berulang kali. Mau tak mau, penafsiran yang bersifat subjektif dapat terjadi, karena religi adalah pengalaman langsung vertikal masing-masing individu kepada Tuhannya.

Pemaparan deskripsi terhadap tinggalan kubur sekunder komunal di Pulau Samosir diatas, dapat ditarik pesan visual yang terkandung dalamnya. Sebagai sebuah kuburan, pesan universal akan tempat-tempat penyimpanan tubuh orang yang sudah mati berlaku pada saat publik melihat gambar tinggalan kubur sekunder komunal tersebut. Namun dari aspek atribut yang melekat, pesan visual yang simbolis tidak semuanya dapat dipahami oleh kalangan publik. Secara individual, pesan yang mereka tangkap bisa saja hanya sekedar *eye catching*. *Eye catching* dalam hal ini adalah satu atau lebih tanda yang menarik minat hati ditangkap mata pada setiap objek gambar, tanpa perlu ada penjelasan mengapa menarik. Biasanya *eye catching* muncul berdasakan variabel penarikan hatinya, seperti dominasi warna, bentuk, atau tipografi. Pemilihan gambar yang *eye catching* sangat penting dalam menarik minat para Turis yang ingin berkunjung ke suatu tempat. Sebagai contoh: apabila dipertunjukkan gambar kepada publik, gambar sebuah kubur sarkofagus yang ada di Pulau Samosir, pesan visual yang kemungkinan besar sebagai aspek *eye catching* adalah pada pahatan topeng,kubur tersebut. Pahatan topeng, muka manusia atau binatang muncul dalam pikiran publik sebagai sesuatu yang *eye catching*. Namun kecil kemungkinan apabila pesan visual yang mereka tangkap adalah pesan bahwa kubur tersebut merupakan sebuah kubur kuno.

Gambar yang *eye catching* harus diawali dengan analisa mendalam terhadap nilai jual satu atau lebih kubur sekunder tersebut. Perlu untuk mendiskusikan dengan berbagai *stage holder*

kepariwisataan. Selanjutnya tambahan maupun batasan yang perlu, dapat dilakukan pada gambar-gambar yang telah terpilih. Usaha ini dilakukan demi membangun integrasi antara informasi verbal dan visual sehingga dapat dikatakan sejalan dengan yang diperlihatkan. Fokus dalam menciptakan keunikan dan kompleksitas komponen visual. Caranya dengan menggunakan metode *push and pull*. Apakah tipografi yang akan ditonjolkan, kemudian warna sedikit dibenamkan atau pemberdayaan elemen estetis sebagai pendukung. Menyusun hirarki visual untuk menonjolkan informasi visual mana yang akan dilihat pertama kali berikut urutan selanjutnya. Dirasakan perlu, dalam melakukan eksperimen terhadap ketertarikan orang dalam melihat sebuah pesan visual melalui gambar-gambar terpilih dari tinggalan kubur sekunder di Pulau Samosir.

Selanjutnya diperlukan tugas seorang perancang gambar dalam "mendramatisir pesan visual" terhadap gambar-gambar yang terpilih dari tinggalan kubur sekunder di Pulau Samosir agar desain tampil lebih persuasif dan *mind catching*. *Mind catching* dalam hal ini adalah kecocokan hati dengan bertambahnya minat (sesudah *eye catching*) oleh publik untuk mengetahui pesan visual selanjutnya dari gambar-gambar tersebut. Bagi seorang perancang, gambar akan efektif apabila tujuan (pesan visual) dapat tercapai. Oleh karena itu pada dasarnya tidak diperlukan pelukis atau seorang design grafiis yang handal dalam membuat gambar, yang penting gambar bisa *mind catching*. *Mind catching* diharapkan sesuai dengan saat publik menanyakan pesan visual apa dibalik gambar tersebut. Selanjutnya dengan senang hati dapat dijelaskan pesan yang sesuai dengan arti dari setiap tanda visual yang ada pada gambar. Simbol-simbol non verbal ini akan membuat kharisma tersendiri bagi publik yang sudah mengerti makna tersirat. Simbol-simbol yang memberikan pesan-pesan non verbal ini memberikan lebih banyak makna dibandingkan pesan verbal.

Di dalam mendesain sebuah produk komunikasi visual, teknologi komputer saat ini banyak diandalkan. Melalui teknologi komputer, proses pembuatan desain menjadi lebih mudah dan cepat. Teknologi komputer memungkinkan seorang desainer untuk bisa membuat efek-efek khusus yang sulit dilakukan secara manual (Kusrianto, 2009: 17). Maka pada bab ini, penulis sengaja mendesain sebuah gambar untuk dikaji dalm bab ini (lihat gambar dibawah). Gambar ini didesain dengan menggunakan software adobe photoshop CS. Gambar ini merupakan contoh penyajian sebuah desain gambar yang dibuat sedemikian rupa untuk didramatisasi, pesan visual yang terkandung didalamnya. Pada gambar, tinggalan kubur-kubur sekunder komunal sengaja ditampilkan dalam ukuran yang tidak proporsional satu sama lain. Maksud tertentu di balik itu, agar publik diarahkan untuk melihat pesan visual yang ingin ditonjolkan yaitu pada Sarkofagus. Sarkofagus sengaja diperbesar ukurannya dibandingkan yang lain agar semakin dapat menarik perhatian (*eye catching*). Memang tanpa diperbesarpun

dibanding objek yang lain, sarkofagus diyakini memiliki tingkat *eye catching* yang lebih tinggi dibandingkan yang lain. Alasannya adalah, tampilan muka pada sarkofagus tersebut diyakini memiliki keunikan dan nilai jual tersendiri dibandingkan kubus batu, tempayan batu, dan kubur palung batu. Ada yang menyebut tampilan muka sarkofagus tersebut sebagai penggambaran dari monster dengan makna simbolis, sebagai penolak bala dari pengaruh buruk dan jahat yang datang. Adapun di bawah pahatan figur monster tersebut, dipahatkan figur seseorang yang dalam posisi duduk. Figur-figur tokoh yang dipahatkan pada sarkofagus tersebut merupakan gambaran orang-orang yang terdekat dari si mati (Wiradnyana dan Koestoro, 2005: 50--51).

Contoh gambar yang "mendramatisasi pesan visual" terhadap tinggalan kubur-kubur sekunder komunal demi menarik kunjungan ke Pulau Samosir
(Repro. dari berbagai sumber : Balai Arkeologi Medan, Retno Handini, google earth)

Kemudian pada dua kubur sekunder komunal modern, memiliki kesamaa pesan visual dan tingkat *eye catching* yang relatif setara. Pesan visual kedua kubur "hendak menyampaikan" bahwa ini merupakan kubur-kubur dari hasil perjumpaan antara warisan kebudayaan batak dengan masuknya pengaruh kekristenan terkait perihal kematian. Kesetaraan *eye catching* pada kedua objek kubur karena masing-masing memiliki keunikan yang sengaja dibuat sama, melalui sama besarnya kedua gambar. Simbol kekristenan berupa tanda salib pada gambar diyakini dapat membuat sebuah pertanyaan dalam benak publik terhadap kubur masyarakat Batak non kristen di Pulau Samosir pada masa kini. Tentunya tidak mungkin semua masyarakat Batak beragama Kristen saat ini. Maka pertanyaan kritis seperti ini merupakan sebuah *mind catching* yang baik, yang diharapkan justru semakin membuat daya tarik

terhadap gambar tersebut. Diskusi seputar keberadaan Pulau Samosir akan semakin muncul, ketika membaca rangkaian kata: *welcome to Samosir Island* (selamat datang di Pulau Samosir). Kemudian latar belakang gambar berupa sekilas peta Samosir dengan nuansa warna biru laut, merupakan tingkat *eye catching* yang paling tidak menonjol. Hal ini sengaja dilakukan karena pesan visual Samosir sebagai sebuah Pulau di tengah – tengah Danau Toba dianggap sudah melekat dalam pikiran publik. Publik diyakinkan bahwa Samosir tidak seharusnya hanya terkenal karena sebagai sebuah pulau ditengah danau. Tinggalan kubur-kubur sekunder komunal ini adalah pesan visual yang diyakini dapat sampai melalui penglihatan publik terhadap gambar. Pertanyaan-pertanyaan kritis seharusnya dapat bermunculan, dimana hal itu dapat berbanding lurus dengan naiknya tingkat *mind catching* dari publik yang melihat gambar tersebut. Dengan kata lain, pesan visual yang disampaikan kepada publik telah berhasil hingga ke tahap *mind catching*. Selanjutnya yang perlu dilakukan adalah bagaimana pihak terkait dapat menarik mereka agar mau semakin mengenal lebih dalam. Kunjungan wisata ke Pulau Samosir adalah pencapain puncak dari pesan visual yang diupayakan sampai ke dalam pikiran publik melalui gambar ini.

5. Penutup

Visualisasi kubur sekunder adalah sumbangan pemikiran yang dibutuhkan sebagai alat bantu untuk menjual kepariwisataan di Pulau Samosir. Melalui desain grafis dengan konsep yang jelas, taktis, dan strategis akan sangat membantu untuk bisa lebih menjual keberadaan Pulau Samosir. Namun selama ini tidak banyak usaha dilakukan berkaitan dengan konsep visualisasi ini, sehingga wajar masih diragukan keberhasilannya. Mungkin masih ada semacam kerenggangan hubungan yang mesti bisa dipautkan sebagai sebuah strategi menjual kepariwisataan. Melalui kajian pendekatan komunikasi visual, informasi terhadap keberadaan tinggalan kubur megalitik dan kubur modern (sekunder komunal) kiranya dapat direpresentasikan melalui ekspresi visual kepada kalangan publik. Pesan visual harus bisa didapatkan melihat objek visual (gambar) yang sengaja dirancang sedemikian rupa. Namun harus disadari bahwa pesan komunikasi visual tersebut hanya dapat terwujud dengan penguasaan media sajian yang terus menerus berkembang. Semoga ke depan, para pemangku kebijakan mau mencoba pendekatan ini

Kepustakaan

Handini, Retno, 1998. “Jenis dan sebaran kubur megalitik di Pulau Samosir”, dalam *Berkala Arkeologi Sangkhakala* No. 2. Medan: Balai Arkeologi Medan, hal. 44--53

Istanto, Freddy, 2000. “Gambar Sebagai Alat Komunikasi Visual”, dalam *NIRMANA* Vol. 2, No. 1, hal. 23--35

Kusrianto, Adi. 2009. *Penghantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi

Pangaribuan, 1995. *Perkembangan Bentuk Kubur di Tanah Batak*, Skripsi Sarjana Arkeologi, Universitas Gadjah Mada

Simatupang, Defri, 2005. *Upacara Mangongkal Holi di Pulau Samosir*, Skripsi Sarjana Arkeologi, Universitas Gadjah Mada

Wiradnyana, Ketut, 1995. *Laporan Penelitian Survei Situs-Situs Sepanjang Pesisir Selatan Pulau Samosir, Kabupaten Tapanuli Utara*. Medan: Balai Arkeologi Medan

Wiradnyana, Ketut dan Lucas Partanda Koestoro, 2005. "Situs dan Objek Arkeologi di Kabupaten Samosir Provinsi Sumatera Utara", dalam *Berita Penelitian Arkeologi* No. 14. Medan: Balai Arkeologi Medan

http://www.wikipedia.org. *Pengertian Komunikasi Visual*, diakses pada tanggal 18 Februari 2010, pukul 10.45 wib.