

**SIMULACRA PADA PERTUNJUKAN SI GALE-GALE**

**Cano Ginting<sup>1</sup>, Lamtiur Riris<sup>2</sup>, Anjany Pandiangan<sup>3</sup>, Rifa Sri Murni<sup>4</sup>, Yolanda Manalu<sup>5</sup>**

[canomunthe@gmail.com](mailto:canomunthe@gmail.com)<sup>1</sup>, [lamtiuriris@gmail.com](mailto:lamtiuriris@gmail.com)<sup>2</sup>, [jany310506@gmail.com](mailto:jany310506@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[rifasrimurni31@gmail.com](mailto:rifasrimurni31@gmail.com)<sup>4</sup>, [yolandamanalu512@gmail.com](mailto:yolandamanalu512@gmail.com)<sup>5</sup>

**Universitas Negeri Medan**

**ABSTRAK**

Penelitian ini mengkaji fenomena transformasi budaya dalam pertunjukan Sigale-gale di kalangan masyarakat Toba Batak di Pulau Samosir, Sumatera Utara. Sigale-gale, yang secara tradisional berfungsi sebagai boneka kayu mekanis dalam upacara kematian melambangkan anak pengganti bagi mereka yang meninggal tanpa keturunan kini telah mengalami pergeseran fungsi dari ritual sakral menjadi objek wisata budaya. Fokus utama penelitian ini adalah menganalisis pergeseran makna tersebut melalui lensa teori Simulacra karya Jean Baudrillard. Metode penelitian yang digunakan bersifat kualitatif, dengan pendekatan studi kasus di lokasi-lokasi komersial yang menampilkan pertunjukan Sigale-gale sebagai atraksi rutin. Data dikumpulkan melalui observasi dengan peneliti sebagai instrumen utama wawancara mendalam, dan dokumentasi audiovisual. Validitas data dijamin melalui triangulasi sumber dengan membandingkan teks-teks sejarah, praktik lapangan, dan pendapat para ahli budaya. Teknik analisis data menerapkan model semiotik dan simulasi untuk memetakan empat tahap citra menurut Baudrillard, mulai dari refleksi realitas dasar hingga simulakrum murni. Temuan penelitian ini diharapkan dapat mengungkap bagaimana mekanisme “hiperrealitas” beroperasi dalam budaya lokal, di mana tiruan atau simulasi tradisi sering kali dianggap lebih nyata atau berharga daripada rekan historis aslinya dalam konteks masyarakat modern.

**Kata Kunci:** Sigale-Gale, Simulacra Jean Baudrillard, Transformasi Budaya, Batak Toba, Hiperrealitas.

**PENDAHULUAN**

Kebudayaan merupakan sistem nilai, simbol, dan praktik sosial yang diwariskan dari generasi ke generasi dalam suatu masyarakat. Tradisi dan kesenian daerah tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi budaya yang menyampaikan makna, nilai, dan kepercayaan masyarakat. Salah satu bentuk kesenian tradisional yang memiliki makna simbolik mendalam adalah pertunjukan Sigale-gale yang berasal dari masyarakat Batak Toba di wilayah Pulau Samosir, Sumatera Utara.

Sigale-gale merupakan boneka kayu berukuran menyerupai manusia yang digunakan dalam pertunjukan tari tradisional Batak Toba. Boneka ini digerakkan dengan sistem tali atau mekanisme tertentu sehingga dapat menari mengikuti iringan musik tradisional Batak. Dalam tradisi masyarakat Batak Toba, pertunjukan Sigale-gale pada awalnya berkaitan dengan ritual kematian. Boneka tersebut digunakan sebagai simbol pengganti anak bagi seseorang yang meninggal tanpa keturunan, sehingga ritual penghormatan kepada orang tua yang meninggal tetap dapat dilaksanakan sesuai adat. Dalam upacara tersebut, boneka Sigale-gale menari seolah-olah mewakili anak yang meratapi dan menghormati orang tua yang telah meninggal.

Menurut penelitian komunikasi budaya, tari Sigale-gale tidak hanya berfungsi sebagai pertunjukan estetika, tetapi juga sebagai media komunikasi simbolik dalam masyarakat Batak Toba. Pertunjukan ini menyampaikan nilai sosial, spiritual, serta sistem kepercayaan masyarakat mengenai hubungan antara manusia, leluhur, dan kehidupan setelah kematian. Boneka Sigale-gale menjadi simbol penghubung antara dunia manusia dengan roh leluhur sekaligus wujud tanggung jawab keluarga terhadap adat yang berlaku.

Seiring perkembangan zaman, fungsi Sigale-gale mengalami perubahan. Jika pada masa lalu pertunjukan ini bersifat sakral dan hanya dilakukan dalam ritual kematian tertentu, saat ini Sigale-gale juga dipentaskan sebagai pertunjukan budaya dan daya tarik wisata di kawasan Danau Toba. Transformasi tersebut menunjukkan adanya pergeseran makna dari fungsi ritual menuju fungsi hiburan dan pariwisata budaya. Perubahan konteks ini menggambarkan bagaimana tradisi lokal beradaptasi dengan perkembangan sosial dan ekonomi masyarakat modern.

Fenomena perubahan makna tersebut dapat dianalisis melalui konsep Simulacra yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Dalam teori simulacra, representasi atau tiruan suatu realitas dapat berkembang hingga menggantikan realitas itu sendiri. Simulacra menggambarkan kondisi ketika suatu simbol atau representasi tidak lagi sekadar meniru realitas, tetapi justru menciptakan realitas baru yang berdiri sendiri. Dalam konteks pertunjukan Sigale-gale, boneka yang meniru manusia serta transformasi fungsi pertunjukan dari ritual sakral menjadi atraksi budaya dapat dipahami sebagai bentuk simulasi realitas budaya yang mengalami perubahan makna.

Oleh karena itu, kajian mengenai simulacra dalam pertunjukan Sigale-gale menjadi penting untuk memahami bagaimana sebuah tradisi budaya direpresentasikan, dimaknai kembali, dan diadaptasi dalam konteks masyarakat modern. Analisis ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai dinamika transformasi budaya, khususnya dalam melihat hubungan antara simbol, representasi, dan realitas dalam praktik kebudayaan masyarakat Batak Toba.

## **LANDASAN TEORI**

Kebudayaan adalah keseluruhan sistem pikiran, tindakan, dan karya yang dibuat manusia, yang dipelajari dan diteruskan dari satu generasi ke generasi dalam kehidupan masyarakat. Menurut Koentjaraningrat, budaya mencakup nilai-nilai, norma-norma, adat istiadat, serta berbagai bentuk ekspresi yang dilakukan manusia dalam sebuah masyarakat (Koentjaraningrat, 2009). Kebudayaan tidak hanya terbatas pada benda fisik, tetapi juga mencakup symbol, makna, dan praktik sosial yang terwujud dalam kehidupan masyarakat. Dalam masyarakat Batak Toba, budaya mereka terlihat dari berbagai tradisi dan seni yang turun-temurun, salah satunya adalah pertunjukan Sigale-gale.

Sigale-gale adalah bentuk kayu yang berbentuk seperti manusia dan digunakan dalam pertunjukan tradisional oleh masyarakat Batak Toba. Boneka ini diayunkan dengan menggunakan tali, sehingga terlihat seperti manusia yang menari mengikuti irama musik gondang dan gerakan tortor. Dalam tradisi Batak Toba, Sigale-gale awalnya dipakai dalam upacara pemakaman untuk seseorang yang meninggal tanpa memiliki anak laki-laki. Dalam sistem adat Batak Toba, anak laki-laki memiliki peran penting dalam pelaksanaan upacara kematian karena bertugas melaksanakan berbagai ritual adat sebagai bentuk penghormatan terakhir kepada orang yang meninggal. Oleh karena itu, Sigale-gale digunakan sebagai pengganti anak laki-laki dalam upacara ritual tersebut (Sinaga, 2016).

Seiring perkembangan zaman, fungsi Sigale-gale mengalami perubahan. Dulunya Sigale-gale digunakan dalam ritual adat, tetapi sekarang juga berkembang menjadi pertunjukan budaya yang ditampilkan kepada wisatawan sebagai bagian dari daya tarik wisata di kawasan Danau Toba. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa suatu simbol budaya dapat mengalami perubahan fungsi sesuai dengan dinamika sosial dan ekonomi masyarakat (Zulkifli, 2019).

Perubahan dalam makna dan fungsi pertunjukan Sigale-gale bisa dianalisis dengan menggunakan teori simulacra yang diajukan oleh Jean Baudrillard. Menurut Baudrillard, simulacra adalah bentuk representasi atau salinan dari realitas yang dalam waktu tertentu

bisa menggantikan realitas itu sendiri (Baudrillard, 1994). Dalam masyarakat modern, simulacra dapat menciptakan kondisi yang disebut hiperrealitas, yaitu keadaan di mana batas antara realitas dan representasi menjadi kabur. Baudrillard mengatakan bahwa simulacra memiliki beberapa tahap, yaitu representasi yang mencerminkan realitas, representasi yang menutupi realitas, representasi yang menyembunyikan bahwa realitas tidak ada, serta simulasi yang sudah tidak memiliki hubungan sama sekali dengan realitas aslinya.

Dalam pertunjukan Sigale-gale, boneka itu bisa dianggap sebagai simbol manusia, terutama sebagai pengganti anak laki-laki dalam upacara kematian yang dilakukan oleh masyarakat Batak Toba. Pada tahap awal, Sigale-gale merupakan refleksi dari realitas sosial yang berkaitan dengan sistem adat dan kepercayaan masyarakat Batak Toba. Namun, dalam perkembangan saat ini, pertunjukan Sigale-gale sering diadakan sebagai bagian dari atraksi wisata budaya yang bertujuan memberikan hiburan serta mempromosikan pariwisata. Dalam situasi ini, fungsi Sigale-gale tidak lagi sepenuhnya terkait dengan ritual adat, tetapi lebih berupa simbol budaya yang ditampilkan kepada wisatawan.

Perubahan fungsi tersebut menunjukkan adanya proses simulacra dalam pertunjukan Sigale-gale. Representasi awalnya mempunyai makna ritual, lalu berubah menjadi pertunjukan budaya yang bersifat simbolik. Dengan demikian, Sigale-gale bukan hanya bagian dari tradisi adat masyarakat Batak Toba, tetapi juga menunjukkan bagaimana simbol budaya bisa mengalami perubahan makna di tengah masyarakat modern.

## **METODOLOGI**

Penelitian mengenai fenomena Simulacra dalam Pertunjukan Patung Sigale-gale di Pulau Samosir akan dilakukan menggunakan Pendekatan Kualitatif Deskriptif dengan landasan teori postmodernisme Jean Baudrillard. Fokus utama penelitian ini adalah membedah transformasi nilai sakral patung Sigale-gale dari medium pemanggilan arwah menjadi komoditas pariwisata yang menciptakan realitas artifisial. Proses pengumpulan data akan dilakukan melalui observasi partisipatif di lokasi pertunjukan (seperti di Desa Tomok atau Huta Bolon) untuk mengamati bagaimana interaksi antara wisatawan, pemandu, dan mekanika patung membentuk sebuah "kenyataan" baru yang terlepas dari sejarah aslinya. Peneliti juga akan melakukan wawancara mendalam dengan para pelaku budaya, pengelola wisata, dan tokoh adat setempat untuk menggali diskontinuitas makna antara tradisi lisan masa lalu dengan narasi yang dipresentasikan saat ini.

### **Model Penelitian**

Model yang digunakan pada penelitian adalah Observasi. Proses pengumpulan data akan dilakukan melalui observasi partisipatif di lokasi pertunjukan (seperti di Desa Tomok atau Huta Bolon) untuk mengamati bagaimana interaksi antara wisatawan, pemandu, dan mekanika patung membentuk sebuah "kenyataan" baru yang terlepas dari sejarah aslinya. Peneliti juga akan melakukan wawancara mendalam dengan para pelaku budaya, pengelola wisata, dan tokoh adat setempat untuk menggali diskontinuitas makna antara tradisi lisan masa lalu dengan narasi yang dipresentasikan saat ini.

### **Metode Penelitian**

Untuk memastikan data yang dikumpulkan komprehensif, berikut adalah rincian tahapan metodologis yang digunakan:

- Teknik Analisis Data: Menggunakan model analisis semiotika dan simulasi untuk memetakan empat tahapan citra menurut Baudrillard, mulai dari refleksi realitas dasar hingga menjadi simulakrum murni yang tidak lagi memiliki kaitan dengan kenyataan orisinal.
- Instrumen Penelitian: Peneliti bertindak sebagai instrumen kunci dengan bantuan

pedoman wawancara dan alat dokumentasi audiovisual untuk menangkap elemen performativitas pertunjukan.

- Validasi Data: Dilakukan melalui triangulasi sumber, membandingkan data dari teks sejarah (dokumen kolonial/adat) dengan praktik lapangan dan opini ahli budaya Batak untuk memastikan objektivitas interpretasi.
- Lokasi dan Subjek: Studi kasus spesifik pada situs-situs komersial yang menyajikan pertunjukan Sigale-gale sebagai atraksi rutin bagi wisatawan domestik maupun mancanegara.

Melalui metode ini, penelitian diharapkan mampu mengungkap bagaimana "hiperrealitas" bekerja dalam budaya lokal, di mana tiruan (simulasi) seringkali dianggap lebih nyata atau lebih berharga daripada sejarah yang sesungguhnya. Penjelasan mengenai metode penelitian yang digunakan. Uraikan secara singkat, jelas, dan padat.

## **TOOLS**

Dalam pelaksanaan penelitian ini, digunakan beberapa perangkat (tools) untuk mendukung kelancaran analisis:

Perangkat Keras (Hardware): Laptop/PC untuk menyusun narasi dan mengolah data teks.

Perangkat Lunak (Software): Browser (Google Scholar) untuk pencarian sumber data, serta aplikasi pengolah kata (Microsoft Word) untuk penulisan laporan.

Instrumen Analisis: Penggunaan teknik analisis isi (content analysis) untuk membedah makna dibalik teks atau dokumen yang dipelajari.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Transformasi Makna Sakral Patung Sigale-gale**

Hasil observasi di lokasi pertunjukan menunjukkan bahwa patung Sigale-gale yang dahulu digunakan dalam ritual adat kini lebih sering ditampilkan sebagai atraksi wisata. Dalam tradisi Batak Toba lama, patung ini dipercaya menjadi medium simbolik yang berkaitan dengan ritual kematian tertentu. Namun, pada praktik yang ditemukan di lokasi wisata seperti di kawasan Tomok dan Huta Bolon, pertunjukan Sigale-gale disajikan secara terjadwal untuk wisatawan dan dikemas sebagai tontonan budaya.

Perubahan fungsi tersebut menunjukkan adanya pergeseran dari makna sakral menuju nilai hiburan dan ekonomi. Temuan ini sejalan dengan gagasan Jean Baudrillard dalam buku *Simulacra and Simulation*, yang menjelaskan bahwa dalam masyarakat postmodern, representasi budaya dapat mengalami transformasi sehingga tanda atau simbol tidak lagi merujuk pada realitas aslinya, tetapi berdiri sebagai realitas baru yang otonom.

Dalam konteks pertunjukan Sigale-gale, simbol ritual yang dahulu memiliki makna spiritual kini direproduksi sebagai bagian dari industri pariwisata. Hal ini menunjukkan bagaimana makna budaya dapat berubah ketika berinteraksi dengan kepentingan ekonomi dan konsumsi wisata.

### **Proses Simulasi dalam Pertunjukan Wisata**

Berdasarkan hasil observasi partisipatif, pertunjukan Sigale-gale di lokasi wisata melibatkan beberapa elemen performatif, seperti musik tradisional, penjelasan dari pemandu wisata, serta gerakan mekanis patung yang dikendalikan oleh operator. Unsur-unsur tersebut dirancang untuk menciptakan pengalaman budaya bagi pengunjung.

Namun, pengalaman tersebut sering kali tidak sepenuhnya merepresentasikan praktik ritual aslinya. Narasi yang disampaikan kepada wisatawan cenderung disederhanakan agar mudah dipahami dan menarik bagi pengunjung. Dalam hal ini, pertunjukan menjadi sebuah konstruksi simbolik yang menggantikan praktik budaya yang sebenarnya.

Fenomena ini dapat dianalisis melalui konsep simulasi dari Jean Baudrillard dalam artikel teoretisnya *The Precession of Simulacra*. Ia menjelaskan bahwa simulasi merupakan proses di mana representasi budaya secara bertahap menggantikan realitas yang diwakilinya. Dengan kata lain, apa yang ditampilkan kepada publik bukan lagi realitas tradisional yang autentik, melainkan sebuah versi yang telah direkonstruksi untuk tujuan tertentu.

Dalam pertunjukan Sigale-gale, simulasi tersebut terlihat dari penggunaan cerita singkat mengenai asal-usul patung, kostum tradisional yang dipakai penari, serta setting pertunjukan yang disesuaikan dengan kebutuhan wisata.

#### **Tahapan Simulacra dalam Pertunjukan Sigale-gale**

Analisis data menggunakan model empat tahap citra menurut Jean Baudrillard menunjukkan proses transformasi berikut:

1. Refleksi realitas dasar

Pada tahap awal, patung Sigale-gale benar-benar berkaitan dengan praktik ritual adat yang memiliki makna spiritual dalam masyarakat Batak.

2. Distorsi terhadap realitas

Dalam perkembangan berikutnya, pertunjukan mulai disesuaikan dengan konteks hiburan sehingga beberapa unsur ritual mengalami perubahan.

3. Penutupan realitas asli

Pada tahap ini, pertunjukan wisata mulai menggantikan praktik tradisional, sehingga banyak wisatawan hanya mengenal Sigale-gale sebagai pertunjukan budaya.

4. Simulakrum murni

Pada kondisi tertentu, pertunjukan menjadi sepenuhnya representasi komersial yang tidak lagi merujuk langsung pada praktik ritual masa lalu.

Tahapan ini menggambarkan bagaimana simbol budaya dapat mengalami transformasi makna melalui proses reproduksi dan komodifikasi.

#### **Hiperrealitas dalam Pengalaman Wisata**

Hasil wawancara dengan wisatawan menunjukkan bahwa sebagian besar pengunjung menganggap pertunjukan Sigale-gale sebagai pengalaman budaya yang autentik. Padahal, berdasarkan penjelasan tokoh adat dan pelaku budaya lokal, bentuk pertunjukan yang ditampilkan saat ini telah mengalami berbagai modifikasi.

Fenomena ini dapat dipahami melalui konsep hiperrealitas, yaitu kondisi ketika simulasi budaya dianggap lebih nyata dibandingkan realitas sejarahnya. Konsep ini juga dijelaskan oleh Jean Baudrillard dalam karya *Simulacra and Simulation*, yang menyatakan bahwa masyarakat modern sering kali berinteraksi dengan representasi budaya yang telah direkonstruksi daripada dengan realitas asli.

Dalam konteks wisata budaya di Pulau Samosir, pertunjukan Sigale-gale tidak hanya menjadi media hiburan tetapi juga membentuk pemahaman baru tentang budaya Batak bagi para wisatawan. Pembahasan terhadap hasil penelitian dan pengujian yang diperoleh disajikan dalam bentuk uraian teoritik, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Hasil percobaan sebaiknya ditampilkan dalam berupa grafik atau pun tabel. Untuk grafik dapat mengikuti format untuk diagram dan gambar.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis mengenai fenomena pertunjukan Sigale-gale dalam perspektif teori Jean Baudrillard, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan utama sebagai berikut:

Telah terjadi pergeseran fundamental pada objek budaya Sigale-gale, yaitu dari sebuah instrumen ritual metafisika yang sarat akan duka dan nilai teologis (*mate punu*), menjadi

sebuah produk industri pariwisata yang bersifat rekreatif. Proses desakralisasi ini menggantikan kekuatan "roh" dengan sistem mekanis, yang menandakan bahwa dalam dunia modern, estetika visual dan kecepatan konsumsi lebih diutamakan daripada kedalaman makna filosofis. Pertunjukan Sigale-gale di wilayah seperti Tomok telah mencapai tahap simulacra dan hiperrealitas. Budaya asli yang bersifat privat dan sakral telah digantikan oleh realitas buatan (simulasi) yang dirancang sedemikian rupa untuk memenuhi ekspektasi wisatawan. Dalam ekosistem digital (media sosial), Sigale-gale telah menjadi entitas "Hiper-Batak" sebuah citra budaya yang dianggap lebih nyata dan lebih menarik daripada sejarah aslinya yang sunyi.

Dampak dari hiperrealitas ini menyebabkan terjadinya kedangkalan identitas budaya. Meskipun secara fisik pertunjukan Sigale-gale tetap lestari dan dikenal luas, namun esensi spiritual dan nilai luhur yang dikandungnya perlahan memudar. Kearifan lokal masyarakat Batak Toba kini cenderung diperlakukan sebagai "etnografi simulasi," di mana budaya dilestarikan hanya sebagai kulit luar demi kepentingan pasar, sehingga kehilangan fungsinya sebagai pedoman hidup bagi generasi mendatang.

Fenomena Sigale-gale adalah potret nyata bagaimana simulacra bekerja dalam kebudayaan lokal. Pada akhirnya, masyarakat dan wisatawan tidak lagi mengonsumsi tradisi itu sendiri, melainkan mengonsumsi citra dari tradisi tersebut, yang mengakibatkan kenyataan asli terkubur oleh hiruk-pikuk tontonan.

#### **Saran**

Berdasarkan temuan penelitian mengenai pergeseran makna dan devaluasi nilai-nilai spiritual dalam pertunjukan Sigale-gale, diajukan rekomendasi sebagai berikut:

- **Bagi Pemerintah Daerah dan Pengelola Pariwisata:** Disarankan agar mereka tidak hanya berfokus pada komodifikasi estetika visual, tetapi juga memberikan edukasi naratif yang mendalam mengenai sejarah ritual mate punu kepada wisatawan agar nilai-nilai sakral aslinya tetap tersampaikan.
- **Untuk Lembaga Tradisional dan Tokoh Budaya Batak Toba:** Diperlukan upaya untuk merevitalisasi nilai-nilai filosofis dalam pertunjukan Sigale-gale agar tidak terjebak sepenuhnya dalam "etnografi tiruan," misalnya dengan mendirikan ruang pertunjukan khusus yang memisahkan fungsi sakral/pendidikan dari fungsi hiburan semata.
- **Bagi Masyarakat Lokal:** Diharapkan kesadaran kolektif akan makna simbolis Sigale-gale sebagai media komunikasi spiritual dengan leluhur tetap terjaga, sehingga identitas budaya tidak kehilangan esensinya di tengah tekanan ekonomi pariwisata.
- **Bagi Peneliti Masa Depan:** Studi ini terbatas pada analisis simulakra Baudrillard; oleh karena itu, peneliti masa depan disarankan untuk meneliti dampak psikososial hiperrealitas ini terhadap persepsi generasi muda Batak Toba dalam menafsirkan identitas etnis mereka secara otentik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Azwar, M. (2014). Teori Simulakrum Jean Baudrillard dan upaya pustakawan mengidentifikasi informasi realitas. *Jurnal Ilmu Perpustakaan & Kearsipan Khizanah Al-Hikmah*, 2(1), 38-48.
- Baudrillard, E. J. (2011). *Relevansi Logika Sosial Konsumsi dengan Budaya*
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. Michigan: University of Michigan Press.
- Baudrillard, J. (2014). *Masyarakat Konsumsi*, terj. Wahyunto. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Islam, R. C. (2017). Simulacra sebagai Kritik Atas Modernisme (Studi Analisis Atas Pemikiran Jean P. Baudrillard). *Jaqfi: Jurnal Aqidah dan Filsafat Islam*, 2(1), 88-112.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Konsumerisme dalam Perspektif Epistemologi Jean Baudrillard. *Jurnal Kybernan*, 2(1), 38-48
- Sinaga, R. H. (2016). Rekonstruksi folklor Batak Toba dalam bentuk pertunjukan tortor Sigale-gale.

- Gesture: Jurnal Seni Tari.
- Utoyo, B. (2001). Perkembangan pemikiran Jean Baudrillard: dari realitas ke simulakrum. Jakarta: Perpustakaan Universitas Indonesia.
- Zulkifli. (2019). Komodifikasi Sigale-gale dalam persepsi dan respon masyarakat Batak. Jurnal Bahasa.