

2. TINJAUAN PUSTAKA

Kebudayaan adalah sesuatu yang dekat bahkan melekat dengan kita manusia yang selalu mencari relasi dengan kehidupan di tengah masyarakat, hal ini yang membuat suatu nilai menjadi penting untuk dicermati. Setiap wilayah memiliki konflik dengan cara melihat yang berbeda-beda, walau narasi dalam film *Blues Side on The Blue Sky* bagi sebagian penonton adalah narasi yang universal, namun cara pandang cerita ini menggunakan sudut pandang kebudayaan Bugis. Tinjauan pustaka pada bagian ini berisi mengenai cara pandang melihat kebudayaan terkait suatu nilai di dalamnya, juga pandangan tertulis mengenai *mise en scene* sebagai unsur sinematik film, dan teori semiotika, guna mengantar peneliti menganalisis suatu nilai budaya yang direpresentasikan dalam *mise en scene* film.

2.1. Unsur Sinematik Film: *Mise en Scene*

Film sebagai karya seni, atau medium komunikasi tentu terdapat pesan yang ingin disampaikan kepada penonton, baik secara implisit ataupun eksplisit. Dalam film, unsur sinematik menjadi gaya bertutur sineas menyampaikan sebuah pesan, selain unsur naratif yang berfokus kepada intisari sebuah cerita, dengan tema, tokoh, konflik, dan latar cerita di dalamnya. Sebagai salah satu unsur sinematik, *mise en scene* dikenal sebagai cara sutradara meletakkan informasi atau pesan (simbol) ke dalam elemen visual dalam *scene*. Elemen-elemen visual pada *mise en scene* terbagi atas empat, yakni; latar tempat (*setting*), pencahayaan (*lighting*), kostum, dan posisi atau pergerakkan aktor (*blocking*).

2.1.1 Latar Tempat (*Setting*)

Latar selain sebagai penanda sebuah lokasi, juga berkaitan dengan semua properti yang terdapat di dalam adegan sebuah film. Properti yang dimaksud dapat berupa lantai kayu, pintu baja, kursi besi, gitar listrik, lampu corong, dan lain sejenisnya. Menurut Herman (dalam Aisyah, 2019) latar tempat (*setting*) merupakan representasi dari sebuah situasi, karakter, dan peristiwa yang secara tidak langsung tersirat dalam cerita. Itu artinya, melalui latar tempat penonton bisa mengetahui bagaimana kondisi kelas sosial, kebiasaan seseorang atau masyarakat, serta era

dalam film. Misalnya, melalui film *Gita Cinta dari SMA* sutradara Arizal, dengan *Galih dan Ratna* sutradara Lucky Kuswandi, penonton dapat melihat perbedaan era tersebut dari segi arsitektur bangunan dan kondisi jalanan. Melihat latar tempat dalam film, sama dengan melihat simbol kebudayaan pada suatu wilayah, dalam suatu era.

2.1.2 Pencahayaan (*Lighting*)

Pencahayaan merupakan bagian yang krusial untuk dipertimbangkan dalam pembuatan film. Tanpa adanya cahaya dalam film, film hanyalah sebuah kegelapan berisi suara. Bagi sutradara, cahaya tidak hanya sebatas lampu yang bersinar (Fadli et al., 2020; Rohma, 2017; Sari & Abdullah, 2020), melalui cahaya informasi mengenai suasana terikat di dalamnya. Suasana yang dimaksud adalah mengenai waktu; pagi, siang, sore, atau malam, dan cuaca; hujan, mendung, terik. Selain memberikan informasi suasana, cahaya juga berfungsi untuk memisahkan antara realita dengan imaji/fantasi. Sebagai contoh, terdapat banyak film yang menggambarkan sebuah ruang imaji seperti surga atau masa depan dengan pencahayaan yang terang (*high key light*). Di lain hal, film yang mengejar realita cenderung tidak menggunakan cahaya secara berlebihan (*natural lighting*).

2.1.3 Kostum

Menyerupai fungsi latar tempat (*setting*) dalam *mise en scene*, melalui kostum penonton juga dapat melihat kebudayaan masyarakat pada suatu wilayah dan suatu waktu dalam film. Selain itu, kostum sebagai busana yang melekat dengan tokoh/aktor menjadi petunjuk bagi penonton untuk mengetahui karakteristik tokoh. Misalnya, seorang bapak Indonesia dalam film yang membicarakan *sub-urban* cenderung digambarkan mengenakan sarung dan kaos oblong ketika adegan santai di rumah, Atau untuk menggambarkan seorang remaja pria nakal di sekolah, seragam yang dikenakan tidak masuk ke dalam celana, memberi kesan *rebel* karena tidak sejalan dengan peraturan di sekolah. Pandangan ini sesuai dengan tulisan Parista (dalam Alfathoni, 2016), bahwa kostum berfungsi sebagai penunjuk ruang, waktu, status sosial, dan kepribadian para aktor.

2.1.4 Posisi/Pergerakan Aktor (*Blocking*)

Dalam *mise en scene*, penempatan aktor dalam *shot* menjadi poin penting lainnya bagi sutradara. Sebagai tokoh yang menggerakkan narasi, tentu perhatian penonton terpusat kepada aktor dalam film. *Blocking* sebagai *leading lines* bagi penonton untuk melihat karakter yang mendominasi dan menjadi penggerak dalam suatu adegan dalam satu *shot* (Alfathoni, 2016; Lathrop & Sutton, 2014; Sari & Abdullah, 2020; Sreekumar, 2017). Menurut Alfathoni (2016), seorang aktor sangat dituntut untuk mampu melakukan pergerakan yang akan membangun aspek dramatis disetiap alur cerita sehingga pesan-pesan yang ada bisa tersampaikan dengan baik.

2.2. Faktor Nilai Budaya

Nilai budaya bisa dirinci ke dalam empat hal, yaitu etika, persepsi, sensibilitas, dan estetika. Keempat nilai itu merupakan faktor yang mempengaruhi setiap perilaku, institusi, dan produk kita (Kuntowijoyo, 2002). (1) Etika adalah pandangan mengenai ahklak, budi pekerti, dan moralitas. (2) Persepsi merupakan pemahaman terhadap suatu rangsangan. Dalam persepsi, termasuk di antaranya hal-hal berikut: kesadaran keagamaan, kesadaran kelas, kesadaran nasional, otoritas, gender, kemajuan, kepahlawanan, perjuangan, kemerdekaan, kekeramatan, sektarianisme, primordialisme, dan komunalisme. (3) Sensibilitas, yakni kepekaan terhadap sesuatu. Pada sensibilitaslah orang merasa bahwa sesuatu benar (pantas, lurus, halus) atau salah (jelek, menyimpang, kasar). (4) Estetika berurusan dengan keindahan. Nilai ini mempersoalkan suatu indah dan buruk dalam simbol kesenian suatu budaya. Keempat faktor ini merupakan penjelasan dari Prof. Kuntowijoyo.

2.3. Identitas Kebudayaan Bugis

Bugis merupakan salah satu suku yang tersebar di Indonesia, terutama di wilayah Sulawesi Selatan. Masyarakat Bugis banyak menduduki kabupaten Bone, Wajo, Soppeng, Sinjai, Bulukumba, Barru, Parepare, Sidrap, Pinrang, dan Luwu. Menurut Kapojos dan Wijaya (2018), manusia Bugis mengenal mitos dan sejarah mereka melalui dua macam manuskrip anonim. Bagian pertama berbentuk sebuah karya sastra dengan syair di dalamnya, bernama *Sure' Galigo*. A. Rahman Rahim (dalam

Kapojos & Wijaya, 2018) menjelaskan bahwa *Sure' Galigo* bercerita mengenai t awal mula dihuninya wilayah Bugis, pada saat Batara Guru dari *Botinglangi'* (dunia atas) bertemu di Tana Luwu dengan We'Nyelli timo yang berasal dari *Buri'liung* (dunia bawah). Naskah bersyair tersebut tertulis dalam bahasa Bugis kuno, dan dipercayai sebagai kitab sakral di tengah masyarakat Bugis.

Bagian kedua yaitu sejumlah besar sejarah Bugis, Makassar dan Mandar yang ditemukan dalam sejumlah *lontara*. Dalam *lontara*, bersisi catatan rinci silsilah keluarga bangsawan, catatan harian, serta berbagai macam informasi lain seperti daftar kerajaan, naskah perjanjian dengan kerajaan lain atau persetujuan yang telah diadakan intra-kerajaan sendiri antara penguasa dan rakyat (Kapojos & Wijaya, 2018).

2.3.1 Etika: Mental dan Watak

Kapojos dan Wijaya (2018) menjelaskan bahwa dalam *lontara*, watak dan konsep hidup masyarakat Bugis-Makassar, tersampaikan demikian; (1) Jangan permalukan dia. Sebab dia akan pilih lebih baik mati daripada dipermalukan (*aja mupakasiriwi matei tu*), (2) Jangan kecewakan dia, sebab apabila dikecewakan pasti akan menyingkirkan anda dari hidupnya. Kemudian, A. Moeing (dalam Kapojos & Wijaya, 2018) menambahkan, bahwa mental suku Bugis-Makassar, tergambar tabah ketika menghadapi tantangan hidup, juga mengutamakan harga diri sebagai sesuatu yang sangat berharga baginya, lalu setia kawan yang sukar dikhianati, dan berwatak keras dan manakalah pernah ditolong oleh seseorang, maka menjadi kewajibannya untuk membalasnya. Pandangan orang luar terhadap karakteristik seorang Bugis pastinya berbeda-beda dengan orang Bugis memandang dirinya sendiri. Dalam membangun mentalitas kebangisan, masyarakat Bugis menyepakatinya atas dua aspek, yakni *siri'* dan *pesse*. *Siri'* yaitu rasa malu atau harga diri, sedangkan *pesse* adalah rasa haru (empati). Kedua aspek ini menjadi aspek utama dalam melihat mental berikut watak orang Bugis, seperti yang dijelaskan (Kilawati, 2019) dalam tulisan berjudul *Pendidikan Karakter Dalam Budaya Siri' Na Pesse Mahasiswa PGSD Universitas Cokroaminoto Palopo*.

2.3.2 Persepsi: Gender dan Religi

Dalam masyarakat Bugis, konsep kesetaraan gender tergambar melalui sistem kekeluargaan mereka, di mana pihak ibu dan bapak memiliki peran setara untuk menentukan garis kekerabatan, sehingga dalam kebudayaan Bugis, laki-laki dan perempuan mempunyai peran sejajar (walaupun berbeda) di kehidupan masyarakat (Kapojos & Wijaya, 2018). Dalam kepercayaan religi masyarakat Bugis, mayoritas memganut kepercayaan agama Islam. Hal ini terlihat dari begitu banyak mesjid yang dibangun di wilayah Bugis. Namun ketika dilihat lebih dekat, masih banyak masyarakat Bugis baik di kota maupun di desa masih mempertahankan gaya hidup sebelum Islam masuk sebagai agama. “Misalnya, ritual-ritual masyarakat, kepercayaan mereka terhadap mitos pra-islam, persembahan kepada benda-benda pusaka dan tempat-tempat keramat, serta kehadiran sejumlah pendeta *bissu* yang masih tetap berperan aktif. Padahal, semua unsur tersebut sangat bertentangan dengan ajaran Islam yang mereka anut” jelas Kapojos dan Wijaya.

2.3.3 Sensibilitas: Mitos Magis

Pada bagian ini peneliti memilih mitos magis untuk mewakili sensibilitas masyarakat Bugis. Alasannya, dalam melihat salah dan benar terhadap suatu hal yang ‘sulit dimengerti’, banyak orang menggunakan mitos sebagai cara mewakilinya. Misalnya, orang dulu senang menceritakan jikalau hujan turun disebabkan adanya dewa hujan, atau, untuk menjawab pertanyaan bagaimana mungkin ada patung yang secara alami hadir berbentuk manusia, hadirilah mitos melalui cerita rakyat maling kundang. Dalam film yang peneliti kaji, adanya mitos *paddisengang* menjadi salah satu konflik utama dalam film. Mitos ini berhubungan mengenai sensibilitas masyarakat dalam melihat suatu kejadian ‘benar dan salah’. Dalam film ini, mengenai gangguan jiwa. Dalam kepercayaan Bugis, orang yang mengalami gangguan jiwa, merupakan bentuk akibat terkena magis destruktif, atau magis penyebab mala petaka.

Magis tersebut merupakan lawan dari magis putih, Halilintar Latief (dalam Lestari, 2014), menjelaskan bahwa *doti* merupakan magis yang diadakan untuk merugikan seseorang, atau mendatangkan bencana bagi seseorang. Misalnya menyebabkan orang sakit, cacat, hingga kematian. Magis semacam ini dipelajari untuk membalas dendam jika harga diri mereka dihina orang lain. Namun tidak jarang magis seperti ini disalahgunakan untuk kepentingan kejahatan kepada orang lain. Magis seperti ini biasa juga disebut “*paddissengang*”, atau beberapa istilah lainnya yaitu *guna-guna*, *doti*, dan *paremma*. Sedikit banyak, kepercayaan mitos magis *padisenggang* berhubungan dengan nilai etika dan persepsi. Masyarakat Bugis yang kuat dengan nilai *siri' na pesse* tidak akan membiarkan seseorang terdekad untuk ditinggalkan, itu adalah bentuk harga diri berikut rasa haru. Dalam film *Blues Side On The Blue Sky* hal ini dinarasikan melalui hubungan Ibu, Kakak (Kakak Marni), dengan Marni yang mengalami gangguan jiwa. Marni dirawat, walau tetap diikat sarung dalam kamar-nya. Hal ini beriringan dengan sensibilitas masyarakat Bugis, yang menganggap seseorang dinilai ‘salah’ dan tidak punya rasa empati (*pesse*), jikalau membiarkan keluarganya terlantar.

2.3.4 Estetika: Rumah Panggung dan Sarung

Secara filosofis pembagian rumah panggung Bugis terbagi atas tiga bagian secara vertikal, yaitu, *Rakkeang* (loteng) yang dikenal dalam masyarakat Bugis sebagai dunia atas, lalu *Alle Bola* (badan rumah) sebagai dunia tengah, dan *Awa Bola* (kolong rumah) menggambarkan dunia bawah (Wasilah, 2016). Pandangan tiga bagian rumah Bugis ini, sebagai bentuk penyembahan kepada tiga dewa yang menguasai tiga dunia dalam pandangan Bugis. Ketiga dewa itu adalah: Dewa Langi, yaitu dewa yang menguasai langit, Dewa Malino yaitu dewa yang menguasai bumi dengan segala isinya, dan Dewa UwaE yang menguasai tanah, sungai, dan laut, jelas Yunus (dalam Wasilah, 2016). Dunia atas merupakan tempat yang sakral, digunakan untuk berhubungan dengan Tuhan, sesuatu yang suci (transenden), tempat kebenaran dan kebaikan diolah, sesuai mitos *sangiang serri*.

Sedangkan dunia tengah lebih ke arah sesuatu yang duniawi, tempat makanan dan minuman diolah agar manusia dapat bertahan hidup. Maka pada

bagian tengah rumah (*alle bola*) difungsikan sebagai bagian yang dihuni oleh manusia, *alle bola* lah yang menjadi pusat aktivitas manusia di dunia seperti makan, tidur, menerima tamu, membesarkan anak dan lain-lain. Bagian bawah rumah (*awa bola*) yang merupakan representasi dunia bawah, kerap dijadikan sebagai tempat peliharaan seperti sapi, ayam, anjing atau hewan-hewan lainnya, berkesesuaian dengan representasi dunia bawah pada manusia (Aslam, 2019). Dilain hal, sarung sebagai bagian estetika budaya Bugis, selain dinilai dalam segi fungsi, sebagai kain penutup tubuh ketika berlaut, berkumpul, acara adat istiadat, dll, juga mengandung simbol budaya. Menurut Tenriampa (2021) sarung (*lipa'*) sutra tujuh lembar yang tersusun di atas bantal mengandung arti penutup tubuh (harga diri). Sedangkan sarung dalam artian luas bagi Prof. Kuntowijoyo (2002) sebagai gambaran suatu kebebasan (kemerdekaan) dalam bergerak.

2.4. Representasi Nilai Dalam Film

Selain dianggap sebagai medium yang efektif dalam menyampaikan pesan kepada massa, film juga dianggap sebagai media representasi yang tepat. Hal ini dikarenakan sifat film yang bersifat audiovisual dan mudah dicerna. Karena sifatnya yang mudah dicerna, film seringkali digunakan untuk merepresentasikan sebuah realitas (Wahjuwibowo, 2018). Menurut Van Zoest (dalam Wahjuwibowo, 2018) film yang dibangun dengan sistem tanda dalam menyampaikan pesan, relevan bagi analisis semiotika. Berdasarkan semiotika Peirce (dalam Aprilya, 2021) dijelaskan bahwa suatu tanda bukanlah sebuah entitas, atau keberadaan tersendiri, melainkan beririsan dengan objek dan penafsirnya. Model semiotika Peirce adalah model *triadic*, dengan konsep trikotominya yang terdiri atas: *sign* (tanda), *analysis* (sesuatu yang merujuk pada tanda), dan *interpretant* (hasil hubungan antara tanda dengan objek).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A