

1.1. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana kebudayaan suku Rimba direpresentasikan dalam tata artistik film *Sokola Rimba* (2013)?

1.2. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebudayaan suku Rimba yang direpresentasikan melalui tatanan artistik dalam film *Sokola Rimba* (2013).

1.3. BATASAN PENELITIAN

Penulis fokus menganalisis representasi kebudayaan suku Rimba dalam tata artistik film *Sokola Rimba* (2013). Tata artistik yang akan dibahas meliputi *setting*, *props*, dan perilaku karakter yang merupakan dua bagian dari enam komponen *mise en scene*. *Scene* yang akan dibahas antara lain *scene* 5, 31, dan 81. Hal tersebut disebabkan, ketiga *scene* tersebut menampilkan tokoh Butet yang berada di kampung suku Rimba hulu. Kemudian menampilkan tokoh Butet yang sedang memasuki kampung suku Rimba di hilir sungai Makekal serta saat rombongan Tumenggung Belaman Badai sedang melakukan tradisi *melangun*. Ketiga *scene* ini dianggap sebagai perwakilan budaya dan lingkungan suku Rimba yang sesuai mengikuti aslinya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. MISE EN SCENE

Menurut Villarejo (2007) *mise en scene* merupakan hal yang merujuk pada sebuah proses teatrical, di mana nuansa teatrical menciptakan sebuah konsep dengan menempatkannya ke dalam adegan. Hal tersebut dipertegas oleh Pratista (2017) bahwa arti dari *mise en scene* itu sendiri merupakan segala hal yang terletak dan terlihat di depan kamera dan menghasilkan sebuah gambar yang akan diambil pada sebuah produksi film (hlm 97). Berdasarkan pernyataan tersebut, tentunya *mise en scene* berfungsi sebagai unsur sinematik yang mampu mendukung sebuah naratif serta membangun suasana pada sebuah film. Bordwell et al., (2017) menuliskan bahwa *mise en scene* yang dirancang dengan baik dapat menciptakan dunia realitas

maupun imajiner (hlm 113). Hal tersebut disebabkan *mise en scene* bekerja dengan menggunakan pengalaman seseorang pada kehidupan sehari-hari melalui reaksi dan tanggapan manusia.

Oleh karena itu, *mise en scene* dapat dipahami sebagai suatu gaya visual di dalam film yang dirancang dengan memperhatikan elemen-elemen visual yang dapat menciptakan suatu realitas dalam film. Menurut Villarejo (2007), terdapat enam komponen penyusun *mise en scene* yang terdiri dari *setting* (*set* dan properti), pencahayaan, kostum dan rambut, *make-up*, serta perilaku karakter. Setiap komponen penyusun *mise en scene* memiliki keterlibatan antara satu dan yang lain, sehingga dapat menciptakan suatu dunia yang sesuai dengan karakter dari naratif yang dibahas dalam film. Dalam menganalisis tata artistik yang merepresentasikan kebudayaan suku Rimba dalam film *Sokola Rimba*, penulis menggunakan teori *mise en scene* dan fokus membahas dua elemen dari *mise en scene* yang meliputi *setting* (*set* dan *props*) dan perilaku karakter. Hal tersebut disebabkan penggunaan *setting* (*set* dan *props*) dan perilaku karakter lebih cenderung ditampilkan dan digunakan dalam film sebagai penggambaran kebudayaan suku Rimba.

2.1.1. SETTING (SET DAN PROPS)

Menurut Villarejo (2007), dalam pembuatan sebuah film, pembangunan *setting* bergantung dengan konsep penceritaan dan pengambilan gambar. *Setting* dapat memanfaatkan lokasi pengambilan gambar atau membangunnya di sebuah studio besar. Pembangunan sebuah *setting* juga membutuhkan perancangan yang mempertimbangkan beberapa elemen visual lainnya dapat dirancang dan bekerja terhadap *setting* yang dibangun. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan dunia film yang ingin disampaikan oleh pembuat film dapat terealisasi dengan baik. Menurut Pratista (2017) *setting* dalam film harus meyakinkan penonton akan film yang ditonton tampak nyata dan terjadi di lokasi serta waktu yang sesuai dengan konteks naratif yang dibangun (hlm 98). *Setting* dalam sebuah film tidak terbatas hanya dengan tempat yang dapat diukur seperti tempat tinggal atau tempat bekerja, melainkan *setting* dapat mencakup alam semesta atau lingkup galaksi di luar sana.

Setting menurut Pratista (2017) berdasarkan lokasi pengambilan gambar terbagi menjadi 2, yakni: *set studio* dan *shot on location*.

2.1.1.1. LOKASI SYUTING: SET STUDIO

Penggunaan *set studio* sebagai perancangan latar dalam film merupakan sebuah hal yang ideal di dalam setiap produksi film. Hal tersebut disebabkan dengan penggunaan *set studio*, seorang pembuat film dapat mengontrol penuh terkait proses produksi dan konseptual naratif yang dibuat oleh sutradara. Penggunaan *set studio* dinilai lebih efisien dalam segi produksi, namun membutuhkan biaya besar, sehingga menurut Pratista (2017) penggunaan *set studio* umumnya hanya digunakan pada produksi film dengan genre fantasi, perang, superhero, epik sejarah, dan fiksi ilmiah. Hal tersebut disebabkan, film-film dengan genre tersebut memiliki desain *set* yang bergantung pada konseptual dan imajinasi dari si pembuat film.

2.1.1.2. LOKASI SYUTING: SHOT ON LOCATION

Shot on location adalah pengambilan gambar dalam produksi film yang dilakukan dengan menggunakan lokasi aktual yang nyata. Namun, *shot on location* tidak berarti melakukan syuting di tempat yang sama seperti penceritaan, melainkan hal ini dapat dilakukan dengan mencari lokasi syuting yang mirip dengan tempat dalam penceritaan. Dengan melakukan *shot on location*, dinilai dapat memberikan keuntungan dari segi produksi dan konseptual naratif. Dalam segi produksi, *shot on location* dinilai lebih hemat biaya karena tidak perlu membangun *set* yang diinginkan. Selain itu, penonton menjadi lebih terlibat di dalam penceritaan, karena *shot on location* mampu menciptakan efek realistis yang sesuai dengan konseptual naratif. *Shot on location* mampu meyakinkan penglihatan penonton terhadap realitas suatu dunia dalam film.

2.1.1.3. PROPERTI

Menurut Bordwell et al., (2017) seorang pembuat film dapat menggunakan properti untuk memanipulasi latar pengambilan gambar. Hal ini merujuk pada istilah lain yang dipinjam dari *mise-en-scene* teater. Properti adalah sebuah objek yang merupakan bagian dari *setting* dan memiliki fungsi di dalam aksi yang sedang berlangsung. Sebuah *setting* tentunya tidak dapat berdiri sendiri untuk mewakili keseluruhan film. *Setting* seringkali dipadukan dengan properti yang mampu menghidupkan fungsi naratif dari penceritaan.

Properti yang digunakan akan mengikuti konsep *setting* yang dirancang oleh pembuat film. Hal tersebut bertujuan untuk memberikan informasi kepada penonton terkait detail yang terdapat pada *setting* di dalam dunia film yang diciptakan mengikuti realita. Properti dapat berperan sebagai suatu motif yang memberikan informasi terhadap suatu adegan baik yang digunakan oleh karakter atau properti yang berfungsi menjelaskan *setting*. Penggunaan properti sebagai motif mampu menghantarkan makna tersirat terhadap suatu adegan atau aksi yang dilakukan oleh karakter. Dengan demikian, penggunaan properti dapat memperkaya pemahaman penonton dengan mengikat perhatian penonton dan memberikan pengalaman yang lebih mendalam kepada penonton terhadap suatu film.

2.1.2. PERILAKU KARAKTER

Villarejo (2007) mengatakan bahwa, perilaku karakter merupakan sebuah hal yang mencakup aktivitas karakter di dalam sebuah film. Hal tersebut meliputi berbicara, bertarung, bercinta, membunuh, mengutuk, berpakaian serta aksi lain yang dilakukan karakter dalam film. Perilaku karakter merupakan suatu *mise en scene* yang digunakan untuk menggambarkan gerakan, ekspresi, tindakan dari aktor atau suatu kreasi figur lain. Perilaku karakter akan membuka suatu pengetahuan penonton dalam mengikuti penceritaan. Perilaku karakter dibatasi dengan *framing* yang merupakan salah satu unsur sinematografi. Menurut Pratista (2017) hal ini dilakukan dengan tujuan untuk membatasi aksi karakter yang terlihat di dalam

frame, sehingga penonton lebih tanggap terkait progresi suatu film dan hal yang menjadi fokus pembuat film dari konsep naratif yang dimiliki.

2.2. BUDAYA SUKU RIMBA

2.2.1. ASAL USUL ORANG RIMBA

Sejarah orang Rimba turun temurun dan diteruskan kepada setiap generasinya merupakan jenis sejarah lisan. Sejarah lisan tersebut memuat asal usul orang Rimba atau kerap disebut “orang Rimbo” yang diturunkan oleh para tetua adat. Dalam penulisannya, Takkidin (2014) menyatakan bahwa sejarah lisan orang Rimba terdiri dari dua versi. Sejarah lisan orang Rimba versi pertama, menyatakan bahwa orang Rimba adalah keturunan dari masyarakat Pagaruyung yang bermigrasi karena sumber-sumber makanan sangat sedikit serta kondisi keamanan tidak kondusif. Sedangkan, sejarah lisan versi kedua memuat informasi yang menyatakan “leluhur orang Rimba” merupakan *maalau sesat* yang meninggalkan keluarganya dan menetap di hutan rimba air hitam. Hal ini disebabkan adanya pertengkaran di dalam keluarga. Orang Rimba *maalau sesat* ini kerap disebut sebagai “Moyang Segayo”. Suku Moyang Segayo ini merupakan sekelompok orang yang berasal dari Melayu, Sumatera, dan Minangkabau.

Dari dua versi sejarah lisan orang Rimba, berkembang menjadi beragam cerita dan silsilah lainnya. Terdapat beberapa silsilah yang terkenal dan dipercaya melekat dengan sejarah asal usul orang Rimba. Kebanyakan orang Rimba mempercayai bahwa silsilah keturunan mereka berasal dari seorang pemuda Rantau dengan Putri buah gelumpang dan cerita seorang bajak laut yang mendarangi pulau Sumatera. Namun, dari kedua versi yang menceritakan silsilah keturunan orang Rimba, terdapat kesamaan cerita yang menjelaskan bahwa silsilah orang Rimba berasal dari pulau Sumatera dan meliputi suku Melayu dan Minang. Hal ini kembali dipertegas secara genealogi menurut Sulistyani (2020), yang menyatakan suku Rimba yang kerap disebut sebagai “orang Rimbo”, berasal dari tiga keturunan. Tiga keturunan yang dimaksud, antara lain: keturunan Sumatera Selatan yang berdomisili di kabupaten Batanghari, keturunan Minangkabau yang berdomisili di

kabupaten Bungo dan Mersam, serta keturunan etnis asli orang Jambi yang berdomisili di kabupaten Sarolangun.

2.2.2. KEHIDUPAN ORANG RIMBA

Orang Rimba telah mendiami hutan di provinsi Jambi selama ratusan tahun. Hal ini mengartikan bahwa orang Rimba telah menjadikan hutan sebagai tempat tinggalnya, di mana mereka melakukan beragam aktivitas dan menggantungkan hidup mereka sepenuhnya dengan alam sekitarnya. Menurut Takkidin (2014) orang Rimba sering kehilangan hutan sebagai tempat tinggalnya dikarenakan penebangan hutan dan perluasan wilayah untuk kepentingan ekonomi. Hal tersebut menjadi salah satu alasan dari kehidupan orang Rimba yang selalu berpindah dan bersifat semi-nomaden. Namun, selain desakan ekonomi, kehidupan orang Rimba yang semi-nomaden disebabkan oleh budaya *melangun*. *Melangun* merupakan sebuah tradisi orang Rimba yang selalu berpindah tempat ketika salah satu dari kaumnya meninggal. Mereka akan berpindah dari satu tempat menuju tempat lain, di mana tempat tujuan mereka telah menjadi daerah bekas garapan yang telah lama ditinggalkan dan belum terjamah oleh aktivitas ekonomi. Kegiatan tersebut dilakukan orang Rimba untuk menghilangkan rasa duka akibat peristiwa kematian.

Orang Rimba memiliki keunikan pada bentuk tempat tinggalnya. Menurut Hermansyah (2019), terdapat 3 jenis bentuk tempat tinggal orang Rimba yang menyerupai gubuk, antara lain: *Umah Godong*, *Umah Ditanoh*, dan *Umah Sudung*. *Uma Godong* dikenal sebagai rumah orang Rimba yang cukup besar dan kokoh. Rumah ini tahan untuk ditinggali dalam kurun waktu 2-4 tahun karena menggunakan kayu meranti, daun serdang, dan kulit kayu gaharu. Rumah ini dibangun berdekatan dengan ladang dan sumber air, sehingga orang Rimba yang menempati rumah ini jarang berpindah sampai rumah tersebut rapuh dan tidak dapat ditinggali.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.1 *Umah Godong*.

(sumber: Mengenal Orang Rimba di Taman Nasional Bukit Duabelas, Hermansyah, 2019, hlm 15)

Umah Godong memiliki kesamaan dengan *Umah Ditanoh*, yakni sama-sama dibangun berdekatan dengan ladang dan sumber air. Namun, yang membedakan *Umah Ditanoh* dengan *Umah Godong*, rumah ini hanya digunakan pada saat orang Rimba melakukan budaya *melangun*. Rumah ini dibangun menggunakan kulit kayu dan daun rumbia. Rumah ini digunakan dalam kurun waktu lebih singkat, yakni kurang dari 8 bulan dan setelah selesai digunakan, akan dibiarkan lapuk dan ditinggalkan. Hal tersebut menyebabkan *Umah Ditanoh* memiliki sifat sementara dan sama dengan *Umah Sudung*.



Gambar 2.2 *Umah Ditanoh*.

(sumber: Mengenal Orang Rimba di Taman Nasional Bukit Duabelas, Hermansyah, 2019, hlm 16)

Umah Sudung merupakan rumah bagi orang Rimba yang bersifat sementara. *Umah Sudung* berfungsi sebagai rumah *kemaloman* bagi para orang Rimba. Hal tersebut disebabkan karena, rumah ini didirikan di tengah-tengah hutan saat orang Rimba harus bermalam di perjalanannya ketika hendak berburu, berpergian, atau mengambil hasil hutan. *Umah Sudung* terbuat dari daun benal, serdang atau rumbia,

serta beberapa kayu dan rotan. Rumah ini dapat dibangun dalam kurun waktu 1-2 jam dan dapat bertahan dalam kurun waktu 2-4 bulan.



Gambar 2.3 Umah Sudung.

(sumber: *The Orang Rimba*, Saeta, 2020)

(<https://www.jorgesactaphoto.com/photo-stories/orang-rimba.html>)

Selain tempat tinggal, salah satu hal yang menjadi ciri khas dari orang Rimba, adalah pakaiannya. Orang Rimba laki-laki baik anak-anak maupun orang dewasa, menggunakan pakaian yang bernama cawat dan tidak menggunakan pakaian atasan. Cawat merupakan pakaian seperti “kancut” yang awalnya terbuat dari kulit kayu terap atau serdang dan digunakan untuk menutupi alat reproduksi orang Rimba laki-laki. Namun, seiring berjalannya waktu, cawat tidak lagi menggunakan kulit kayu dan digantikan oleh kain bermotif batik. Hal tersebut dinilai, cawat dari kulit kayu dapat menyebabkan penyakit kulit bagi orang Rimba laki-laki.



Gambar 2.4 & Gambar 2.5 *Cawat* kain motif batik

(sumber: *The Orang Rimba*, Saeta, 2020)

(<https://www.jorgesactaphoto.com/photo-stories/orang-rimba.html>)

Sedangkan orang Rimba perempuan, biasanya telanjang dada dan mengenakan pakaian kemben. Kemben merupakan kain batik yang dililitkan hingga dada dan menutupi hampir seluruh bagian tubuh orang Rimba perempuan. Namun, cara berpakaian kemben yang digunakan oleh orang Rimba Perempuan terbagi menjadi dua macam. Pakaian kemben untuk orang Rimba perempuan yang belum menikah atau sudah menikah namun belum memiliki anak, yakni kain batik yang dililitkan dari dada ke mata kaki. Sedangkan, pakaian kemben untuk orang Rimba perempuan yang sudah menikah dan memiliki anak, yakni kain batik yang dililitkan mulai dari pinggang ke mata kaki. Hal tersebut menyebabkan area atas tubuh orang Rimba perempuan yang sudah menikah dan memiliki anak seringkali mengalami penyakit kulit. Oleh karena itu, seiring berjalannya waktu orang Rimba perempuan yang sudah menikah dan memiliki anak menggunakan pakaian dalam menyerupai “kutang” untuk menutupi bagian payudaranya atau pakaian atasan seperti baju kaus.



Gambar 2.6 & Gambar 2.7 Pakaian wanita Rimba yang sudah menikah

(sumber: *The Orang Rimba*, Saeta, 2020)

(<https://www.jorgesactaphoto.com/photo-stories/orang-rimba.html>)



Gambar 2.8 Pakaian wanita Rimba yang belum menikah atau belum memiliki anak
(sumber: *Jejak Petualang: Warisan Hutan Suku Anak Dalam Jambi* (03/07/18) 2-3, 2018)
(<https://youtu.be/v8Q-0hoXZ7o?si=gys0aZO5Q8PNzGg>)

Menurut Sulistyani (2020) berdasarkan tempat tinggal dan pakaiannya, orang Rimba dapat diklasifikasi ke dalam 3 kelompok bermukim. Kelompok bermukim orang Rimba terdiri dari: pertama, orang Rimba yang hidup di dalam hutan dan berpindah pindah. Kedua, orang Rimba hidup di dalam hutan dan menetap, dan ketiga, orang Rimba bermukim dengan masyarakat umum. Kelompok bermukim orang Rimba dengan masyarakat umum, dapat dikenali dengan penampilan mereka sehari-hari yang sudah mengenakan pakaian biasa saat keluar dari rimba. Hal ini menunjukkan bahwa orang Rimba tersebut telah terpapar modernisasi di daerah tersebut.

Menurut *Orang Rimba* (2017), orang Rimba melangsungkan hidupnya dengan meramu dan berburu. Orang Rimba meramu berbagai buah-buahan, umbi-umbian dan akar-akaran serta hasil panen yang dijadikan sebagai makanan serta produk jual. Antara lain, hasil meramu yang didapatkan oleh orang Rimba, adalah cempedak, durian, pakis, rebung, rotan, karet, damar, dan madu. Selain meramu, orang Rimba juga berburu untuk memenuhi kebutuhan makanannya. Hewan buruan yang sering menjadi santapan makan orang Rimba, antara lain: babi, rusa, ular, labi-labi, dan berbagai jenis unggas.



Gambar 2.9 Laki-laki Rimba sedang membawa tembakun & Gambar 2.10 Wanita Rimba membawa singkong dengan tas keranjang (sumber: *The Orang Rimba*, Saeta, 2020)

(<https://www.jorgesetaefoto.com/photo-stories/orang-rimba.html>)

Dalam melakukan kegiatan berburu, orang Rimba menggunakan tombak, parang, atau tembakun untuk mendapatkan binatang buruannya. Tak jarang orang Rimba memasang perangkap untuk menangkap hewan yang memiliki kecepatan sangat tinggi. Orang Rimba tidak hanya memanfaatkan hasil panen dan buruan sebagai kebutuhan sehari-hari. Orang Rimba memanfaatkan hasil panen sebagai produk yang dapat dijual dan ditukar dengan uang atau kebutuhan pokok, seperti rokok, mie instan, kopi, teh, dan beragam kebutuhan lainnya. Orang Rimba biasanya melakukan proses jual beli dengan mendatangi langsung para pedagang di pasar.

3. METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian terkait analisis tata artistik yang merepresentasikan kebudayaan suku Rimba dalam film *Sokola Rimba* (2013), penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hal ini disebabkan, menurut Yuliani (2018), penelitian deskriptif kualitatif digunakan di dalam penelitian kualitatif untuk mengkaji suatu hal yang bersifat deskriptif. Dalam hal ini, penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, dan tingkah laku dengan pendeskripsian secara rinci dan mendalam mengenai gambaran kondisi alami (Nugrahani, 2011, 4). Penelitian deskriptif kualitatif fokus mempertanyakan terhadap suatu peristiwa atau pengalaman