

REPRESENTASI BUDAYA SUMBA MELALUI MISE EN SCENE DAN DIALOG DALAM FILM HUMBA DREAMS

Volume 7 | Issue 1
April 2024

Nabila Purbawanti¹, Mochamad Ilham², Deddy Suprpto³

^{1,2,3}Program Studi Televisi dan Film, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Jember.
Jl. Kalimantan 37, Jember 68121 email nabilapur4@gmail.com¹

Abstract

Films are sign-logic games that are full of cultural values. Culture is something that is indirectly present in every film. Mise en scene is one aspect of a film that can depict culture. Research was conducted to describe how the role of mise en scene can represent Sumbanese culture in the film Humba Dreams. The research uses a qualitative descriptive method and uses the film Humba Dreams as a data source. The results of the research that has been carried out show that the mise en scene consisting of setting, make up and wardrobe as well as the movements of the players and dialogue play a role in illustrating how the cultural representation of Sumba, especially East Sumba is represented in a reflective and intentional way. This allows researchers to better understand the cultural meaning of Sumba mimetically and can be understood from the motivation of the film maker.

Keywords

Film, Mise en Scene, Culture, Sumba, and Representation

Pendahuluan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi budaya Sumba melalui aspek *mise en scene* dan dialog dengan objek penelitian yaitu film *Humba Dreams*. Untuk memahami makna (representasi) budaya dalam film ini, peneliti meminjam teori representasi Hall, yaitu konsep representasi reflektif (makna yang *mimetic* atau hampir mendekati realita) dan konsep representasi intensional (makna yang berusaha disampaikan oleh pengkarya).

Selain teori representasi Hall, *mise en scene* dan dialog menjadi aspek penting pada tahapan observasi dalam penelitian, hal ini karena budaya dalam film *Humba Dreams* banyak digambarkan melalui kedua unsur sinematik

tersebut. *Mise en scene* berasal dari bahasa Perancis yang memiliki arti *putting the scene* yaitu segala hal yang ada di depan kamera dan akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. *Mise en scène* memiliki aspek-aspek seperti: setting, tata cahaya, tata rias, kostum, dan gerak aktor (Bordwell dan Thompson, 2008:208). Pada penelitian ini peneliti menggunakan hampir seluruh aspek *mise en scene* kecuali tata cahaya, hal ini karena tata cahaya tidak dapat menggambarkan representasi budaya Sumba yang ada dalam film *Humba Dreams*.

Film *Humba Dreams* dipilih menjadi objek penelitian ini karena dibanding film-film bermuatan budaya dan Sumba yang lain yang menampilkan budaya hanya sebagai latar (*setting*) saja, film ini justru mengangkat budaya sebagai faktor yang sangat berpengaruh pada jalannya cerita. Film *Humba Dreams* menceritakan Martin, salah satu mahasiswa sekolah film di Jakarta yang harus pulang ke kampung halamannya di Pulau Sumba untuk menerima wasiat yang ada di dalam rol film lawas peninggalan ayahnya yang telah meninggal dunia. Di luar cerita tokoh utama, terselip rapi gambaran isu-isu sosial yang terjadi di pulau Sumba, seperti persoalan buruh migran dan bagaimana penduduk lokal mempertahankan tradisi di tengah modernitas.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan cara meneliti deskriptif. Sumber data penelitian berupa film *Humba Dreams* yang diakses dari situs Netflix. Hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi, maka dari itu peneliti dapat menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah, dengan mengolah dan menganalisis hasil data menggunakan metode kualitatif.

Teknik pengumpulan data berupa observasi dan studi dokumentasi. Observasi dilakukan dengan menonton film *Humba Dreams* berulang kali dengan seksama. Data yang akan diperoleh dalam observasi berupa semua adegan yang berkaitan dengan budaya Sumba yang ditampilkan dalam film. Hasil dari observasi, peneliti menemukan 43 data primer yang merupakan tangkapan layar film *Humba Dreams*.

Menurut Sugiyono (2015:329) dokumentasi adalah cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen,

tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Peneliti mendapatkan dokumentasi dari data sekunder (melalui buku, artikel, laman website dan lain-lain) yang berkaitan dengan representasi, budaya maupun *mise en scene*.

Peneliti menggunakan analisis data deskriptif, yaitu dengan mereduksi data yang berkaitan dengan budaya Sumba. Dari 43 data yang diperoleh pada tahapan observasi, kemudian dilakukan reduksi data sehingga diperoleh 16 data. Data yang direduksi tersebut berkaitan dengan representasi budaya Sumba yang ada di dalam film *Humba Dreams*, sehingga data tersebut merupakan data shahih yang dapat menjawab pertanyaan pada rumusan masalah.

Setelah itu, peneliti menyajikan hasil reduksi data tersebut melalui gambar maupun tabel yang telah diklasifikasikan melalui aspek *mise en scene*. Penyajian data tersebut akan dijelaskan secara deskriptif. Setelah menyajikan data hasil reduksi, peneliti akan melakukan analisis dengan teori representasi.

Pembahasan

1. *Mise en Scene*

1.1 *Setting*

Setting tempat dan suasana dapat menunjukkan bagaimana kedua hal tersebut dapat berkaitan dengan budaya Sumba. Untuk itu, peneliti membagi pembahasan *setting* dengan menjabarkan bagaimana kondisi wilayah dan mata pencaharian, rumah adat serta kepercayaan yang dianut masyarakat Sumba.

a. Kondisi Wilayah dan Mata Pencaharian Masyarakat Sumba Timur



Gambar 1.1 View Sumba Timur
(Dok. Nabila Purbawati. Screenshot film *Humba Dreams*, 5 Juni 2023,
time code 00:00:25, 00:34:27)

Film *Humba Dreams* berlatarbelakang di Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT), khususnya di Kabupaten Sumba Timur. Pada *establishing shot* di awal film (lihat Gambar 1.1) menampilkan suasana Ibukota Sumba Timur, yaitu Waingapu, yang terlihat yang kering dan tandas. Kondisi tersebut memaksa

penduduknya mencari penghasilan melalui alternatif lain, yaitu berkebun dan berladang di lereng-lereng bukit, beternak dan mengembangkan sektor pariwisata. Peneliti akan memaparkan salah satu mata pencaharian tersebut, yaitu pariwisata.

1) Pariwisata



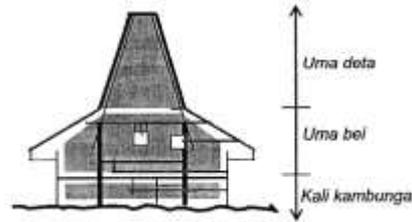
Gambar 1.2 Beberapa jenis pariwisata di Sumba Timur
(Dok. Nabila Purbawati. Screenshot film *Humba Dreams*, 15 Juni 2023, time code Gambar 1.2 (a) 01:08:30, (b) 00:27:47, (c) 01:03:51)

Pada *setting* dalam beberapa *scene* film *Humba Dreams* berusaha menggambarkan mata pencaharian penduduk di sektor pariwisata semirip mungkin dengan aslinya (representasi reflektif), seperti pada Gambar 1.2 (a) yang memperlihatkan salah satu artefak Megalitikum yang menjadi daya tarik wisatawan asing, Gambar 1.2 (b) yang memperlihatkan turis asing sedang berada di sebuah *homestay* yang di sana juga menawarkan hiburan berupa tarian tradisional Sumba dan Gambar 1.2 (c) yang berlatar di desa adat Sumba, di sana turis bisa melihat dan mengamati rumah adat Sumba serta budayanya. Banyak warga yang memanfaatkan sektor pariwisata ini untuk berdagang, seperti menjual kain tenun dan pernak-pernik khas Sumba.

Tabel 1.1 Representasi mata pencaharian pariwisata dalam film *Humba Dreams*

Representasi Reflektif	Representasi Intensional
Beberapa jenis pariwisata di Sumba, khususnya di Sumba Timur seperti situs-situs Megalitikum, alam yang berupa pantai, bukit dan savana yang indah serta masyarakat yang masih kental adat dan budaya menjadi daya tarik sendiri bagi wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Hal ini di dalam film <i>Humba Dreams</i> dapat dimaknai secara reflektif (<i>mimetic</i> dengan aslinya).	Meski hanya ditampilkan melalui <i>montage-montage</i> , sebagai sutradara, dalam film <i>Humba Dreams</i> Riri Riza ingin menyampaikan bahwa mata pencaharian di sektor pariwisata lebih potensial dibanding mata pencaharian lain seperti pertanian dan peternakan. Hal ini karena di Sumba, khususnya Sumba Timur memiliki banyak hal yang menarik minat para wisatawan, mulai dari bentang alam padang savana yang indah hingga adat dan budaya yang masih kental yang banyak menarik minat wisatawan.

b. Rumah Adat Masyarakat Sumba Timur



Gambar 1.3 Uma Mbatangu

(Dok. (Solihin, 2018:37). Tiga lapisan vertikal pada *Uma Mbatangu*)

(a)

(b)

Gambar 1.4 Rumah adat di Prailiu, Sumba Timur

(Dok. Nabila Purbawati. Screenshot film *Humba Dreams*, 9 Juli 2023, time code Gambar 1.4 (a) 00:11:12, (b) 00:08:36)

Setting rumah Martin dalam film *Humba Dreams* (lihat Gambar 1.4 (a)) merupakan salah satu rumah adat yang ada di wilayah kampung raja Prailiu, Sumba Timur yang digunakan sebagai lokasi syuting. Rumah adat ini mempunyai menara berbentuk limas di atas atapnya dan karena hal itu, biasanya rumah ini disebut *uma mbatang* atau *uma mbatangu*. Secara vertikal, rumah ini dibagi menjadi 3 lapisan (lihat Gambar 1.3) yaitu pada lapisan paling atas atau menara yang disebut *uma deta* yang biasanya dijadikan tempat untuk meletakkan benda-benda keramat yang dianggap mewakili eksistensi *Marapu*, lapisan tengah yang digunakan untuk melakukan kegiatan sehari-hari pemilik rumah atau biasa disebut *uma bei* dan lapisan paling bawah yang digunakan sebagai kandang hewan ternak seperti babi atau disebut dengan *kali kambunga*. *Setting kali kambunga* digambarkan dalam film *Humba Dreams* saat *scene* Martin mengambil *smartphone* miliknya yang terjatuh ke kandang ternak babi (lihat Gambar 1.4 (b)). Pembagian tiga lapisan rumah adat Sumba Timur secara vertikal mewakili alam kosmologi yang ada pada kepercayaan Marapu (Solihin, 2018:34).

Tabel 1.2 Representasi rumah adat Sumba Timur dalam film *Humba Dreams*

Representasi Reflektif

Rumah tokoh Martin dalam film <i>Humba Dreams</i> yang dalam film berlokasi di Prailiu, Sumba Timur merupakan salah satu rumah adat masyarakat Prailiu, Sumba Timur yang digunakan Riri Riza sebagai lokasi syuting. Riri Riza berusaha menggambarkan <i>setting</i> Sumba Timur semirip mungkin dengan aslinya, maka dari itu ia memakai lokasi syuting yang sama dengan <i>setting</i> yang ada dalam filmnya.
--

c. Kepercayaan yang Dianut Masyarakat Sumba



(a) (b)
Gambar 1.5 Kepercayaan yang dianut masyarakat Sumba
(Dok. Nabila Purbawati. Screenshot film *Humba Dreams*, 11 Juli 2023, time code Gambar 1.5 (a) 00:08:53, (b) 00:10:20)

Riri Riza sebagai sutradara melalui *montage-montage* memperlihatkan *setting* rumah Martin dan rumah warga yang terdapat poster Yesus Kristus (lihat Gambar 1.5 (a)), ia ingin menyampaikan suatu makna bahwa meski masyarakat Sumba masih menjunjung tinggi adat yang berkaitan dengan kepercayaan Marapu (lihat Gambar 1.5 (b)), namun mereka memilih memeluk agama Kristen sebagai agama yang diakui saat itu (*setting* waktu dalam film di awal tahun 2017, sebelum adanya putusan MK terkait pencantuman penghayat kepercayaan dalam administrasi kependudukan). Hal ini dilakukan masyarakat Sumba agar mereka bisa memiliki dokumen-dokumen pribadi resmi yang penting untuk hal-hal yang memerlukan administrasi.

Tabel 1.3 Representasi kepercayaan masyarakat Sumba dalam film *Humba Dreams*

Representasi Intensional

Hampir keseluruhan kehidupan masyarakat Sumba yang digambarkan dalam film *Humba Dreams* tidak terlepas dari kepercayaan Marapu yang mereka anut. Riri Riza sebagai sutradara ingin menyampaikan suatu makna melalui *setting*, yang terlihat dari *montage-montage* poster Yesus Kristus yang dipajang di dinding rumah Martin dan rumah salah satu warga Sumba. Dari hal ini Riri ingin menyampaikan bahwa disaat mereka (masyarakat Sumba) belum bisa mencantumkan kepercayaan Marapu dalam dokumen kependudukannya, masyarakat Sumba mau tidak mau harus memilih salah satu dari 6 agama yang diakui di Indonesia saat itu dan mereka memilih agama Kristen agar mendapat dokumen pribadi resmi untuk kepentingan hal-hal yang bersifat administratif (*setting* waktu dalam film di awal tahun 2017, sebelum adanya putusan MK terkait pencantuman penghayat kepercayaan dalam administrasi kependudukan).

1.2 *Wardrobe & Make Up* Masyarakat di Sumba Timur

Pembahasan *wardrobe* dan *make up* yang digunakan baik dalam keseharian maupun saat upacara adat oleh masyarakat di Sumba Timur akan dibagi menjadi dua bagian, yaitu *wardrobe* dan *make up* para wanita dan pria.

a. Wanita di Sumba Timur



(a)



(b)

Gambar 1.6 Pakaian adat Sumba Timur

(Dok. Nabila Purbawati. Screenshot film *Humba Dreams*, 11 Juli 2023, *time code* Gambar 1.6

(a) 00:50:19, (b) 00: 01:08:38)

Menurut Murniasih dan Soeriadiredja (2020:98), cara mengenakan *lau* (kain yang dikenakan wanita) biasanya diapit di ketiak sebelah kiri, digantungkan di pundak kiri, atau dilipat di pinggang. Pada film *Humba Dreams*, hal ini digambarkan pada *wardrobe* yang digunakan para wanita di Sumba Timur, mereka mengenakan jenis *lau* yang berbeda tergantung kebutuhan dengan cara dilipat dipinggang dan juga atasan berupa *blouse*, kebaya, kaos dan kemeja polos maupun bermotif (lihat Gambar 1.6 (a)). Sementara itu, pria memakai pakaian adat yang terdiri dari satu helai *hinggi* (kain yang dikenakan oleh pria) yang dililitkan di pinggang atau yang biasa disebut *kalambungu*, ikat pinggang berupa lilitan tali, kulit atau kain tenun (*ruhu banggi*) dan terdapat perlengkapan

tambahan pada *ruhu banggi* yang diikatkan sebuah *tuang alu* (kotak kayu kecil) sebagai tempat menyimpan perhiasan (lihat Gambar 1.6 (b)). Selain itu, terdapat sebuah parang (*kabiala*) yang diselipkan di sebelah kiri pinggang, satu helai *hinggi* yang digantungkan di pundak (*paduku*), tempat sirih pinang yang digantungkan di sebelah kanan pundak (*kalambutu*) dan *tiara* atau ikat kepala yang biasa disebut *kambala*.

Di sisi lain, untuk *make up* digambarkan secara natural. *Make up* natural biasanya mengaplikasikan *complexion* setipis mungkin dengan warna yang tidak jauh berbeda dengan kulit aslinya dan biasanya digunakan untuk sehari-hari (kompasiana.com, 31/8/2023).

Tabel 1.4 Representasi *make up* dan *wardrobe* masyarakat Sumba Timur dalam film *Humba Dreams*

Reperentasi Reflektif
<i>Make up</i> dan <i>wardrobe</i> masyarakat di Sumba Timur baik pria maupun wanita dalam film <i>Humba Dreams</i> sangat mendekati bagaimana riasan dan pakaian masyarakat di Sumba Timur dalam kehidupan sehari-hari. Riasan yang dipakai natural (seperti tanpa <i>make up</i>) dan pakaian seperti sarung atau <i>lau</i> yang dikenakan wanita serta <i>hinggi</i> yang dikenakan para pria Sumba di dalam film adalah kain asli khas Sumba Timur.

1.3 Pergerakan Pemain

Terdapat beberapa pergerakan pemain yang tidak biasa dalam film *Humba Dreams* yang termasuk bagian dalam adat dan budaya yang ada di Sumba yang akan peneliti jabarkan dalam sub-bab ini.

a. Cara Melakukan Salam di Sumba



(a)



(b)

Gambar 1.7 Martin melakukan salam kepada ibunya (a) dan sahabatnya Jean Luc (b) (Dok. Nabila Purbawati. Screenshot film *Humba Dreams*, 10 Juli 2023, *time code* Gambar 1.7 (a) 00:04:32 dan (b) 00:13:34)

Terdapat salah satu pergerakan pemain yang cukup unik dan menarik dalam beberapa *scene* di film *Humba Dreams*, yaitu adegan menempelkan hidung yang dilakukan oleh ibu Martin saat pertama kali bertemu anaknya setelah sekian

lama (lihat Gambar 1.7 (a), serta temannya, Jean Luc terhadap Martin (lihat Gambar 1.7 (b)). Tradisi ini adalah cara masyarakat Sumba untuk menyambut tamu. Dalam masyarakat Sumba, khususnya Sumba Timur, tradisi tersebut disebut dengan *mpudokong*.

Mpudokong yang dilakukan oleh Ibu Martin dan Jean Luc terhadap Martin dapat dimaknai pada makna pertama, yaitu sebagai bentuk keakraban dan rasa keterkaitan antara satu sama lain. Sementara itu, makna *mpudokong* yang dilakukan Martin terhadap ibunya dapat dimaknai sebagai tanda rasa hormat.

Tabel 1.5 Representasi *mpudokong* dalam film *Humba Dreams*

Representasi Reflektif	Representasi Intensional
Tradisi <i>mpudokong</i> dilakukan beberapa kali dalam film <i>Humba Dreams</i> , yaitu oleh Mama Raja (nenek) Paman dan Ibu Martin di awal film, serta oleh Jean Luc (sahabat Martin). Tradisi ini tidak dapat terlepas dari kehidupan sehari-hari masyarakat Sumba dan selalu dilakukan dengan tujuan tertentu, tapi umumnya digunakan sebagai salam.	<i>Mpudokong</i> yang dilakukan keluarga dan sahabat Martin terhadapnya dapat dimaknai sebagai bentuk keakraban dan rasa keterkaitan antara satu sama lain. Hal ini digambarkan Riri Riza melalui <i>mise en scene</i> pergerakan pemain, yang mana terlihat baik dari keluarga Martin maupun Jean Luc melakukan <i>mpudokong</i> dengan ekspresi haru dan senang karena sudah lama tidak bertemu dengan Martin.

b. Menumbuk dan Menenun



(a)



(b)

Gambar 1.8 Kegiatan para wanita di Sumba sehari-hari

(Dok. Nabila Purbawati. Screenshot film *Humba Dreams*, 10 Juli 2023, time code Gambar 1.8 (a) 00:59:53, (b) 01:04:09)

Pada Gambar 1.8 (a) adalah salah satu cuplikan yang muncul dalam rol film milik ayah Martin. Terlihat para wanita di Sumba Timur sedang menumbuk padi menggunakan alu dan lesung. Meski di berbagai tempat penggunaan kedua alat ini sudah jarang digunakan, namun masyarakat Sumba Timur hingga kini masih menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain terdapat *scene* Ana berhenti menjadi pegawai *homestay* dan kembali dalam keseharian wanita Sumba yang sebagian dari mereka menjadi pengrajin kain tenun khas Sumba

(lihat Gambar 1.8).

Tabel 1.6 Representasi aktivitas menumbuk dan menenun dalam film *Humba Dreams*

Representasi Reflektif	Representasi Intensional
Menumbuk dan menenun secara tradisional adalah hal yang biasa dikerjakan wanita di Sumba dan sudah menjadi bagian dari masyarakat adat. Kedua hal ini dalam film <i>Humba Dreams</i> dapat dimaknai secara reflektif karena keduanya sangat <i>mimetic</i> dengan realita yang ada.	Melalui pergerakan pemain, Riri Riza ingin menyampaikan makna dalam filmnya bahwa meski di tengah perkembangan teknologi yang pesat, masyarakat adat di Sumba tetap menggunakan cara-cara tradisional dalam keseharian. Hal ini bukan tanpa alasan, Riri ingin menyampaikan bahwa masyarakat Sumba masih memakai cara lama selain karena terlanjur terbiasa, mereka ingin mempertahankan warisan budaya dari leluhur mereka.

c. Ritual Penyerahan Warisan



Gambar 1.9 Nggodu menyerahkan warisan rol film di depan jasad ayah Martin (Dok. Nabila Purbawati. Screenshot film *Humba Dreams*, 10 Juli 2023, time code Gambar 1.9 (a) 00:10:07, (b) 00:10:20, (c) 00:11:06)

Ketiga Gambar 1.9 di atas adalah potongan gambar dalam *scene* yang menunjukkan pergerakan pemain saat *Nggodu* (dukun) melakukan sebuah ritual untuk menyerahkan warisan dari almarhum Ayah Martin (lihat Gambar 1.9 (b)) kepada Martin (lihat Gambar 1.9 (c)). *Scene* ini memperlihatkan jasad Ayah Martin yang belum dikuburkan selama kurang lebih tiga tahun dalam keadaan dibungkus kain tenun khas Sumba Timur dan diletakkan di sebuah ruangan khusus yang ada di dalam rumah. Jenazah Ayah Martin tidak segera dikuburkan karena keluarganya masih mengumpulkan dana untuk persiapan upacara penguburan sekunder yang harus mengeluarkan banyak biaya.

Saat ritual penyerahan warisan yang berisi wasiat pada Gambar 1.9 di atas, terdapat sirih pinang yang terletak di atas nampan berupa anyaman bambu (*kalumbutu*) (lihat Gambar 1.9 (a)). Sirih dan pinang yang berada di sebelah jasad Ayah Martin itu bukanlah salah satu persyaratan ritual penyerahan warisan,

namun keduanya di Sumba adalah kebutuhan pokok yang harus ada, kedudukannya sama seperti beras. Menurut Thomas Umbu Joka (dalam kompasiana.com, 28/5/2019), dalam konteks kedukaan, sirih pinang adalah simbol pemberian penghormatan terhadap leluhur dan arwah orang mati.

Tabel 1.6 Representasi ritual penyerahan warisan dalam film *Humba Dreams*

Representasi Reflektif	Representasi Intensional
<p><i>Nggodu</i> (dukun), sirih pinang dan jenazah Ayah Martin dengan sikap terlipat yang ada di dalam salah satu ruangan di rumah Martin pada film <i>Humba Dreams</i> (lihat Gambar 1.9) adalah 3 hal yang saling berkorelasi dan menjadi bagian dari penguburan primer. Pada kehidupan masyarakat Sumba masing-masing dari ketiga hal tersebut mempunyai motivasi dan makna tertentu. Ketiganya dapat dimaknai secara reflektif atau bisa dikatakan sama dengan adat di Sumba Timur.</p>	<p>Sutradara <i>Humba Dreams</i> ingin menyampaikan makna bahwa tradisi dan adat kepercayaan Marapu dapat menjadi isu sosial di Sumba. Seperti penguburan sekunder yang memerlukan biaya untuk penyembelihan kuda dan perjamuan saat upacara kematian ini membuat jenazah terutama kalangan menengah ke bawah yang tidak memiliki biaya harus menunggu hingga maksimal 10 tahun untuk dikuburkan oleh keluarganya. Dalam film <i>Humba Dreams</i> jenazah Ayah Martin harus melalui upacara penguburan primer dan harus menunggu dikubur dengan posisi sikap terlipat selama 3 tahun hingga waktu yang tidak bisa ditentukan (sampai keluarga Martin punya cukup biaya untuk mengadakan upacara penguburan sekunder) (lihat Gambar 1.9 (b)).</p>

d. Wanita-wanita Paruh Baya Menangis dan Berdoa



Gambar 1.10 Wanita-wanita paruh baya yang menangis dengan bahasa Sumba (Dok. Nabila Purbawati. Screenshot film *Humba Dreams*, 11 Juli 2023, time code 00:59:14)

Terdapat potongan *scene* yang menunjukkan bahwa polisi datang ke *homestay* tempat Ana bekerja untuk menyampaikan kabar duka bahwa suami Ana yang selama ini menghilang akhirnya telah ditemukan dalam keadaan meninggal dunia, jasadnya telah diidentifikasi di Basabani. Pada *scene* ini terdapat pergerakan pemain yang tidak biasa, terdapat dua wanita paruh baya yang

menangis, meraung dan berdoa dengan bahasa Sumba di malam hari (lihat Gambar 1.10). Pergerakan pemain ini ditampilkan bukan tanpa alasan, hal ini disebut dengan tradisi *padudurungu*. Menurut Soelarto (1982:35) dalam tradisi ini para perempuan harus menangis dan meratapi jenazah selama sehari semalam sebagai bentuk ekspresi turut berduka.

Tabel 1.7 Representasi *padudurungu* dalam film *Humba Dreams*

Representasi Reflektif
Tradisi <i>padudurungu</i> (para perempuan harus menangis dan meratapi jenazah selama sehari semalam sebagai bentuk ekspresi turut berduka) digambarkan secara implisit dalam film <i>Humba Dreams</i> , tidak ada <i>scene</i> yang menunjukkan para wanita paruh baya itu menangis hingga sehari semalam (lihat Gambar 1.10). Akan tetapi, pergerakan pemain yang ditunjukkan dalam <i>scene</i> ini tetap dapat disebut sebagai tradisi <i>padudurungu</i> karena 2 pemain ini terlihat menangis, meratapi dan mendoakan jenazah dengan ekspresi tersedu-sedu. Hal ini dapat dimaknai secara reflektif atau <i>mimetic</i> dengan tradisi yang ada di Sumba.

e. Upacara Kematian *Penghayat Marapu*

1) Upacara Penguburan Sekunder di Sumba Timur



Gambar 1.11 Upacara kematian *Penghayat Marapu*

(Dok. Nabila Purbawati. Screenshot film *Humba Dreams*, 11 Juli 2023, *time code* Gambar 1.11 (a) 01:06:14, (b) 01:06:37, (c) 01:07:20, (d) 01:07:22, (e) 01:07:29)

Pada Gambar 1.11 (a) terlihat beberapa pria berdoa menggunakan bahasa Sumba dengan riang sambil diiringi dengan irama musik gong, hal ini merupakan salah satu bagian dari upacara penguburan sekunder yang dimaksudkan agar roh orang yang meninggal dunia tidak merasa sedih karena harus berpisah dengan keluarga dan kerabatnya (Soelarto, 1982:33-34). Setelah itu, batu kubur yang digunakan sebagai penutup ditarik secara bahu membahu oleh masyarakat menuju makam (lihat Gambar 1.11 (b)) dan sebelum jenazah diturunkan, dilakukan pemotongan hewan kurban berupa kuda yang diyakini sebagai bekal untuk orang yang meninggal untuk mencapai Negeri Marapu. Di sisi lain,

keluarga dan kerabat wanita akan terus melakukan *padudurungu* (menangis dan meratapi jenazah) sebagai bentuk berduka (lihat Gambar 1.11 (c)) dan setelah serangkaian upacara, peti berlambang salib dengan balutan *hinggi* yang berisi tulang jenazah yang telah berada dalam posisi sikap jongkok bertahun-tahun itu dikebumikan (lihat Gambar 1.11 (d)) dan ditutup dengan batu kubur yang telah disiapkan sebelumnya (lihat Gambar 1.11 (e)).

Tabel 1.8 Representasi upacara penguburan sekunder dalam film *Humba Dreams*

Representasi Reflektif	Representasi Intensional
Serangkaian upacara penguburan sekunder yang digambarkan dalam film (lihat Gambar 1.11) dapat dimaknai sebagai representasi reflektif, sebab serangkaian prosesi tersebut merupakan bagian dari upacara kematian (penguburan sekunder) yang biasanya dilakukan masyarakat Sumba Timur.	Di luar serangkaian upacara penguburan sekunder, sutradara ingin menyampaikan bahwa upacara tersebut punya arti penting dan sakral bagi masyarakat Sumba Timur. Maka dari itu, Martin yang mengabadikan banyak hal terkait <i>Humba</i> (Sumba) juga merekam momentum tersebut dan makna ini secara tidak langsung disampaikan secara implisit pada <i>scene</i> terakhir dalam film ini.

2) Kuda pada Upacara Kematian



(a)



(b)

Gambar 1.12 Eksistensi kuda pada upacara kematian Penghayat Marapu (Dok. Nabila Purbawati. Screenshot film *Humba Dreams*, 12 Juli 2023, *time code* Gambar 1.12 (a) 01:07:12, (b) 01:09:53

Terdapat *scene* penyembelihan kuda yang merupakan salah satu rangkaian upacara penguburan sekunder di film *Humba Dreams* (lihat Gambar 1.12). Kuda dalam kepercayaan Marapu melambangkan ketaatan, ketaatan kuda tunggang jantan (*njara madewa*) kepada majikannya diyakini bukan hanya di dunia, akan tetapi juga di alam baka. Oleh karena itu, banyak masyarakat Sumba yang meyakini bahwa *njara madewa* harus dikorbankan pada saat sebelum kubur majikannya ditutup dengan batu kubur agar roh *njara madewa* dapat mengantar roh majikannya ke *Parai Marapu* atau Negeri Marapu (Soelarto, 1982:26).

Tabel 1.9 Representasi penyembelihan kuda dalam film *Humba Dreams*

Representasi Reflektif
Sebagai salah satu rangkaian pada upacara penguburan sekunder, penyembelihan kuda yang ada pada film <i>Humba Dreams</i> (lihat Gambar 1.12) dapat dimaknai secara reflektif, hal ini karena pada rangkaian upacara adat kematian yang dilakukan masyarakat Sumba, kuda disembelih karena dipercaya akan menjadi tunggangan yang akan mengantar roh dari jenazah yang akan dikuburkan.

f. Tarian Adat Kandingang



Gambar 1.13 Penari Kandingang dan pemain musik gong dan tambur
(Dok. Nabila Purbawati. Screenshot film *Humba Dreams*, 10 Desember 2023, time code (00:48:53))

Pada Gambar 1.13 terdapat *scene* Ana dan 4 orang penari sedang menampilkan tarian Kandingang dengan diiringi beberapa orang pemusik pria yang memukul gong dan tambur sebagai alat musik khas Sumba, sementara itu Martin dan Jean Luc menjadi penonton dan Martin terlihat terkesima dengan aura kecantikan Ana dibanding penari lain. Tari Kandingang ini biasanya dibawakan 4 hingga 8 penari perempuan dengan gerakan kaki yang energik dan tangan yang memainkan rumbai-rumbai dengan lincah (bobobox.com, 11/8/2023). Tari Kandingang dalam salah satu *scene* film *Humba Dreams* ini ditujukan untuk penyambutan para tamu yang ada di *homestay* Bu Linda.

Tabel 1.10 Representasi tarian adat Kandingang dalam film *Humba Dreams*

Representasi Reflektif	Representasi Intensional
Tarian adat Kandingang merupakan representasi reflektif meski pada film <i>Humba Dreams</i> terdapat <i>wardrobe</i> yang tidak dikenakan oleh para penari. Tarian ini biasanya dipentaskan untuk acara penyambutan tamu dan di dalam film tarian ini dibawakan Ana dan penari lain untuk menyambut tamu <i>homestay</i> Bu Linda (lihat Gambar 1.13). Namun, penari tarian ini	Sebagai sutradara, Riri Riza ingin menghadirkan <i>scene</i> tarian ini sebagai momentum saat Martin mulai tertarik dengan Ana yang menjadi salah satu penari Kandingang.

<p>seharusnya memainkan rumbai-rumbai di tangannya, sementara di dalam film para penari hanya memainkan tangannya (seolah-olah memainkan rumbai-rumbai). Kekurangan ini dapat disebabkan oleh dua hal, yaitu karena proses memimetik yang tidak sempurna dalam film atau terdapat versi tarian Kandangang tanpa rumbai-rumbai.</p>	
--	--

2. Dialog pada Film *Humba Dreams*

2.1 Permasalahan Buruh Migran

Tabel 2.1 Dialog yang menggambarkan permasalahan buruh migran

<p style="text-align: center;">(a)</p> <p style="text-align: center;">Jean Luc (teman Martin, seorang penyiar radio)</p> <p>“Jadi, berapa lama sudah anak perempuan <i>umbu</i> dan <i>rambu</i> ini tidak kembali?”</p> <p style="text-align: center;">Suami</p> <p style="text-align: center;">“Sudah lebih empat tahun.”</p> <p style="text-align: center;">Istri</p> <p>“Namanya Maria. Rambutnya panjang dan lurus. Dia pergi masih umur 16 tahun, empat tahun lalu. Dia masih anak-anak, jadi, tidak punya KTP.”</p> <p style="text-align: center;">Jean Luc</p> <p>“Tidak ada identitas lain yang dia punya?”</p> <p style="text-align: center;">Suami “Kami tidak punya.”</p> <p style="text-align: center;">Wanita 1</p> <p>“Ya, <i>Penghayat Marapu</i>, jadi mereka itu memang tidak punya dokumen pernikahan dari Kantor Agama, jadi anak-anak seperti Maria memang tidak punya akte kelahiran. Jadi giliran mereka mau cari kerja, baru dibuatkan dokumen palsu oleh agen-agen gelap.”</p>
<p style="text-align: center;">(b)</p> <p style="text-align: center;">Wanita 1</p> <p>“Ini yang namanya Bapak Daniel dari Rimbangading. Mungkin ini lebih jelas mukanya.”</p> <p style="text-align: center;">Petugas tenaga kerja 1</p> <p>“Selain ini, ada fotokopi KTP atau Kartu Keluarga?”</p> <p style="text-align: center;">Ana</p> <p>“KTP tidak ada, Kartu Keluarga juga sudah tidak ada.”</p> <p style="text-align: center;">Wanita 1</p> <p>“Fotokopi juga tidak ada?”</p> <p style="text-align: center;">Ana “Tidak ada.”</p>

Petugas tenaga kerja 1
 “Bapak ini sebenarnya hilangnya di mana?”

(Dok. Nabila Purbawati. Potongan-potongan *scene* pada film *Humba Dreams* 11 Juli 2023, *time code scene*
 (a) 00:12:09-00:12:42, *scene* (b) 00:25:55-00:26:13)

Riri Riza dalam *Humba Dreams* meng*highlight* isu sosial dan budaya yang telah menjadi momok bagi masyarakat penganut Marapu, yaitu berbagai macam persoalan buruh migran. Seperti pada Tabel 2.1 (a) terdapat dialog yang menunjukkan bahwa terdapat pasutri yang sedang mengunjungi Jean Luc dengan tujuan ingin mengumumkan berita anaknya yang hilang yang bernama Maria. Maria adalah salah satu Pekerja Migran Indonesia (PMI) atau buruh migran yang berusia 16 tahun. Selain karena ia masih di bawah umur dan otomatis belum memiliki KTP, kepercayaan Marapu yang kedua orang tuanya anut membuatnya tidak bisa mendapatkan akta kelahiran sehingga Maria tidak memiliki identitas resmi apapun.

Kepercayaan Marapu yang dianut sebagian besar masyarakat Sumba bukanlah salah satu dari agama yang diakui di Indonesia pada saat itu (setting waktu film di awal tahun 2017 saat penghayat belum bisa dicantumkan dalam administrasi kependudukan), maka dari itu para penganutnya hanya menikah secara adat, mereka tidak dapat memiliki dokumen resmi pernikahan dari Kantor Catatan Sipil (KCS) akibat kepercayaan yang mereka anut dan hal itu juga menjadi alasan utama mengapa Maria tidak dapat memiliki KTP bahkan akta kelahiran. Masalah dokumen-dokumen ini yang menjadikan banyak anak-anak di Sumba tumbuh tanpa mengenyam pendidikan formal yang notabnya membutuhkan banyak kelengkapan dokumen pribadi. Selain itu, rendahnya tingkat SDM juga menjadi salah satu faktor beberapa isu buruh migran terjadi. Banyak remaja bahkan orang dewasa yang tidak memiliki ijazah atau *background* pendidikan apapun yang membutuhkan pekerjaan dan di sisi lain beberapa oknum memanfaatkan kondisi ini dengan mempekerjakan mereka sebagai buruh migran ilegal berbekal dokumen dan identitas palsu.

Hal serupa juga dialami oleh Ana yang juga mencari suaminya yang hilang setelah menjadi PMI di Malaysia. Suami Ana tidak memiliki dokumen atau identitas pribadi apapun, mulai KTP hingga Kartu Keluarga dan hal ini menyebabkan pencarian suaminya sulit dilakukan (lihat Tabel 2.2 (b)). Masalah

ini tidak terlepas dari kepercayaan Marapu yang Ana dan suaminya anut. Isu sosial mengenai buruh migran ini merupakan bentuk representasi dari fakta yang sebenarnya terjadi di Sumba. Dilansir dari antaranews.com (10/7/2020) Riri Riza dan Mira Lesmana melakukan riset ke beberapa Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) sebelum mengangkat isu buruh migran.

Tabel 2.3 Representasi permasalahan buruh migran dalam film *Humba Dreams*

Representasi Reflektif	Representasi Intensional
Mayoritas masyarakat Sumba menganut kepercayaan Marapu, dalam film <i>Humba Dreams</i> digambarkan meski mereka menjunjung tinggi adat dan tradisi warisan leluhur, namun di sisi lain mereka harus menghadapi permasalahan terkait kepercayaan yang mereka anut. Sebagai <i>Penghayat Marapu</i> mereka tidak dapat mencantumkan kepercayaan mereka dalam dokumen-dokumen yang berkaitan dengan administrasi kependudukan dan hal ini menjadi penyebab utama isu sosial lain seperti anak-anak yang tidak bisa mengenyam pendidikan formal, kesulitan mencari pekerjaan karena rata-rata <i>Penghayat Marapu</i> tidak sekolah dan jika ada pekerjaan yang bisa tanpa ijazah pun mereka kesulitan karena tidak mempunyai dokumen resmi apapun. Hal ini <i>mimetic</i> dengan fakta di kehidupan nyata bahwa pada <i>setting</i> dalam film (awal tahun 2017) para penganut aliran kepercayaan, belum bisa mencantumkan kepercayaannya di dokumen resmi. Hal ini membuat mereka terpaksa memilih bekerja menjadi buruh migran ilegal (tanpa identitas maupun dengan identitas palsu) yang membuat sebagian dari mereka menjadi korban <i>human trafficking</i> .	Riri Riza sebagai sutradara film <i>Humba Dreams</i> ingin menyampaikan kritik terhadap pemerintah melalui isu sosial terkait para penganut kepercayaan Marapu seperti isu hilangnya buruh migran ilegal karena tidak adanya identitas diri (akibat kepercayaan yang mereka anut belum dapat dicantumkan di identitas diri seperti KTP dll). Sebagai sutradara Riri Riza ingin mendesak pemerintah agar penghayat kepercayaan (termasuk Marapu) dapat segera dicantumkan dalam dokumen-dokumen yang terkait dengan administrasi kependudukan.

Kesimpulan

Penelitian termasuk dalam penelitian kualitatif karena menghasilkan data deskriptif yang didapatkan dari observasi dan studi dokumentasi. Penelitian menggunakan film *Humba Dreams* sebagai sumber data utama. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan bagaimana peran *mise en scene* dapat merepresentasikan budaya Sumba dalam film *Humba Dreams*. Untuk mengupas representasi, penelitian ini juga meminjam teori representasi Stuart Hall (konsep reflektif dan intensional) untuk mengklasifikasikan bagaimana budaya

direpresentasikan.

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa *mise en scene* yang terdiri dari *setting*, *make up* dan *wardrobe* serta pergerakan pemain berperan untuk menggambarkan bagaimana representasi budaya Sumba, terutama Sumba Timur direpresentasikan secara reflektif dan intensional. Terdapat beberapa budaya Sumba yang dapat dimaknai secara *mimetic* dan dapat dimaknai berdasarkan dari motivasi pembuat film.

**Daftar
Pustaka**

- Bobobox.com. 5 Tarian Adat Sumba yang Memesona, dari Penyambutan hingga Perayaan. <https://bobobox.com/blog/tarian-adat-sumba/> [Diakses pada 10 Desember 2023].
- Brodwell, D. dan Thompson, K. 2008. *Film Art: An Introduction*. 2nd ed. New York: The McGraw Companies, Inc.
- Joka, T. U. 2019. Sirih dan Pinang Sajian Khas Orang Sumba. <https://www.kompasiana.com/thomas65039/5cecf6c5aa3ccd13df0661ca/siri-dan-pinang-sajian-khas-orang-sumba?page=all#sectionall> [Diakses pada 6 Oktober 2023].
- Murniasih, A.A.A. 2020. Lau Pahikung: Simbolisasi Identitas Perempuan di Sumba Timur. *Sunari Penjor: Journal of Anthropology*. 4(2):98.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. 22nd ed. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Soelarto, B. 1982. *Pustaka Budaya Sumba 2nd*. Jakarta: Proyek Pengembangan Media Kebudayaan, Ditjen Kebudayaan, Departemen P & K. <https://play.google.com/books/reader?id=wvt5CgAAQBAJ&pg=GBS.PA6&hl=id>
- Solihin, L. 2018. *Uma Mbatangu: Arsitektur Tradisional Sumba di Kampung Adat Ratenggaro*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Syaleha, F. I. 2023. Bedanya Makeup Look Natural dan Bold. <https://www.kompasiana.com/fitriindar14/64eff91218333e10b3564a52/bedanya-makeup-look-natural-dan-bold> [Diakses pada 14 Januari 2024].
- Yuniar, N. 2020. Riri Riza & Mira Lesmana Bicara Tentang "Humba Dreams". [Antaraneews.com.https://www.antaraneews.com/berita/1603162/riri-riza-miralesmana-bicara-tentang-humba-dreams](https://www.antaraneews.com/berita/1603162/riri-riza-miralesmana-bicara-tentang-humba-dreams) [Diakses pada 25 Oktober 2023].