

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, film banyak digunakan untuk menyampaikan gagasan dengan tujuan tertentu. Dalam proses pembuatannya, kreator akan berekspresi menuangkan segala gagasan demi mencapai tujuannya. Isu mengenai apapun yang ingin disampaikan akan menentukan seperti apa film tersebut dihasilkan. Sehingga, film akan mewakili sebuah ekspresi yang ditransformasikan ke dalam bahasa visual untuk dinikmati, dipahami dan diapresiasi.

Film sebagai sebuah industri yang berkembang di Indonesia semakin menunjukkan eksistensinya melalui produksi yang pesat sehingga mampu menjadi “*tuan rumah di negeri sendiri*” (Nugroho dan Herlina S., 2013:358). Beragam apresiasi pun kini semakin terlihat wujudnya, mulai dari apresiasi formal yang dibuat dalam bentuk acara khusus penghargaan film, seperti FFI (Festival Film Indonesia), IMA (Indonesian Movie Award), Usmar Ismail Award, Festival Film Bandung, hingga informal yang dapat dilihat dari meningkatnya minat masyarakat Indonesia terhadap film (Nugroho dan Herlina S., 2013:358). Namun sayangnya, perfilman Indonesia masih didominasi oleh beberapa isu saja, seperti cinta dan seksualitas. Bahkan, beberapa film dibuat hanya untuk memenuhi hasrat komersialitas semata. Meski begitu, hal tersebut dianggap wajar mengingat latar belakang sosial, *passion*, dan ide-ide tiap kreator yang berbeda.

Sebelum ramai diusung sebagai isu dalam perfilman Indonesia, lokalitas (yang lebih mengacu pada nilai budaya Indonesia, seperti tradisi turun temurun, kuliner lokal, ritual, kepercayaan, dll) sempat kalah bersaing dengan maraknya isu seksualitas dan percintaan. Ini merupakan bentuk ketertundukkan terhadap selera pasar di Indonesia. Namun, beberapa tahun belakangan ini, fenomena tersebut dibuat berbalik dengan ramainya produksi film yang mengusung isu lokalitas.

Lokalitas membuat kita memahami bahwa identitas suatu wilayah tersebut mewakilinya. Lokalitas relatif dinamis. Dangkalnya pemahaman tentang lokalitas yang mengasumsikan bahwa lokalitas terbatas pada segala hal yang bersifat tradisional, menjadikan isu lokalitas sebagai isu klasik yang monoton untuk

diangkat menjadi sebuah topik kajian.

Karakteristik yang berkaitan dengan konsep lokalitas dapat dilihat dalam beragam media, salah satunya film. Di dalam film dapat dilihat indikasi adanya nilai lokalitas yang terselip melalui unsur-unsurnya. Pada umumnya, lokalitas dalam sebuah film dapat dicirikan melalui kekhasan wilayah, ciri fisik, pakaian, bahasa (dialek kedaerahan) hingga *soundtrack* (musik pengiring) yang mencirikan identitas kelokalan tersebut. Namun tak hanya itu, kuliner juga bisa mengambil peran yang sama.

Kuliner sebagai produk budaya belum dianggap mewakili ciri lokalitas. Hal ini terjadi mengingat saat ini masyarakat Indonesia tidak memahami betul makna/nilai dibalik kuliner tersebut. Terlebih lagi, banyaknya pola pikir yang beranggapan bahwa kuliner hanya sebatas makanan yang harus dipenuhi demi keberlangsungan hidup. Menurut William Wongso, pakar kuliner Nusantara dalam wawancara bersama program NET TV 1 Indonesia episode 6 Mei 2016 menyebut bahwa saat ini masyarakat Indonesia semakin tidak mengenali makna/nilai dibalik kuliner Indonesia yang sesungguhnya, sehingga tidak akan tumbuh rasa cinta terhadap budaya kuliner tersebut. Gempuran kuliner negara lain juga tengah menghampiri Indonesia melalui film. Hal ini menyebabkan semakin terkikisnya minat hingga rasa cinta terhadap kuliner Indonesia sebagai ciri budaya. Perubahan sosial di masyarakat seperti modernisasi memainkan peran penting dalam menciptakan masyarakat yang tak mau ambil pusing dalam mengenal kuliner Indonesia. Hal tersebut sesungguhnya bisa diatasi melalui film pula.

Dari beberapa film Indonesia yang dibuat, *Tabula Rasa* merupakan salah satu dari beberapa film yang mengangkat isu tentang kelokalan. Selain itu, *Tabula Rasa* juga mendapatkan banyak penghargaan dalam Penghargaan Piala Citra di FFI (Festival Film Indonesia) 2014 sebagai pemenang sutradara terbaik Adriyanto Dewo, pemeran utama wanita terbaik Dewi Irawan, pemeran pendukung pria terbaik Yuyu Unru, dan penulis skenario asli terbaik Tumpal Tampubolon. Menariknya, film ini disebut sebagai film kuliner Indonesia pertama (didukung oleh Garin Nugroho dan Dyna Herlina S dalam buku *Krisis dan Paradoks Film Indonesia*) yang menjadikan kuliner lokal sebagai pusat pergerakan cerita. Selama ini, kuliner dalam film Indonesia hanya dijadikan sebagai properti yang melengkapi

sebuah film. Film karya sutradara Adriyanto Dewo yang dirilis pada September 2014 ini menarik untuk dikaji karena film ini memperlihatkan bahwa orang-orang dengan latar budaya berbeda bisa bersatu melalui kuliner.

Lokalitas kuliner Indonesia kini semakin tak dikenali bahkan tak dipedulikan sehingga menimbulkan degradasi pemahaman, kecintaan dan apresiasi terhadap salah satu warisan budaya bangsa tersebut. Hadirnya kajian tentang film ini memperlihatkan betapa isu tentang lokalitas, khususnya kuliner begitu penting dibicarakan. Untuk mencapai harapan agar penonton dapat memahami, dan mengapresiasi sebuah film dengan isu lokalitas yang berfokus pada kuliner, dan memberi pemahaman tentang lokalitas kuliner tersebut, maka perlu dilakukan kajian untuk mengungkap nilai lokalitas melalui kuliner pada sebuah film. Sehingga diharapkan, kedepannya masyarakat Indonesia akan semakin memahami makna/nilai di balik lokalitas kuliner Indonesia, mencintai dan semakin mengapresiasi kuliner Indonesia sebagai produk budaya. Selain itu, kajian ini juga diharapkan mampu menyadarkan dan meningkatkan kecintaan para kreator film Indonesia untuk terus mengangkat isu lokalitas dalam pembuatan film.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjabaran diatas, ada beberapa permasalahan yang dapat ditemukan, yaitu :

- Perfilman Indonesia masih didominasi oleh beberapa isu saja, seperti cinta dan seksualitas.
- Beberapa film dibuat hanya untuk memenuhi hasrat komersialitas semata.
- Kreator film Indonesia masih banyak yang tunduk terhadap selera pasar di Indonesia.
- Dangkalnya pemahaman tentang lokalitas yang terbatas pada segala hal yang bersifat tradisional.
- Kuliner sebagai produk budaya belum dianggap mewakili ciri lokalitas.
- Banyaknya pola pikir yang beranggapan bahwa kuliner hanya sebatas makanan

yang harus dipenuhi demi keberlangsungan hidup.

- Masyarakat Indonesia semakin tidak mengenali makna dibalik kuliner Indonesia, sehingga tidak akan tumbuh rasa cinta terhadap budaya kuliner tersebut.
- Modernisasi memainkan peran penting dalam menciptakan masyarakat yang tak mau ambil pusing untuk mengenal kuliner Indonesia.
- Kuliner dalam film Indonesia hanya dijadikan sebagai properti yang melengkapi sebuah film.
- Lokalitas kuliner Indonesia semakin tak dikenali sehingga menimbulkan degradasi pemahaman, kecintaan dan apresiasi terhadap kuliner tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian pada film *Tabula Rasa* karya sutradara Adriyanto Dewo ini, penulis berfokus untuk mengungkap nilai lokalitas yang terkandung pada kuliner Minangkabau di film *Tabula Rasa* melalui kajian *Mise en Scene* sebagai bagian dari unsur sinematik film.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan, yaitu:

- Bagaimana visual-naratif pada film *Tabula Rasa* yang disebut sebagai lokalitas budaya kuliner Minangkabau?
- Bagaimana nilai lokalitas budaya kuliner Minangkabau dalam film *Tabula Rasa* ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat disimpulkan beberapa tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk memahami visual-naratif dalam film Tabula Rasa yang disebut sebagai lokalitas.
2. Untuk memahami nilai lokalitas yang dihadirkan dalam film Tabula Rasa.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Aspek Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam menambah perbendaharaan pengetahuan di bidang film yang berfokus pada bidang kajian, khususnya mengenai lokalitas kuliner dalam film Tabula Rasa. Dan berguna sebagai referensi dalam penelitian-penelitian lain terhadap permasalahan yang hampir sama.

2. Aspek Praktis

- Individu

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan penambahan wawasan tentang bagaimana lokalitas dalam film dapat dikaji melalui kuliner.

- Dunia Industri

Memberikan gambaran pada orang-orang yang bergerak di industri film untuk lebih serius mengusung konsep cerita dalam pembuatan film agar lebih memiliki nilai dan dampak yang positif terhadap keberlangsungan kehidupan masyarakat dan lingkungan.

- Masyarakat

Meningkatkan upaya pendekatan film dan masyarakat agar berperan aktif untuk turut memahami, mencintai dan mengapresiasi

karya film. Serta memberikan gambaran tentang perfilman Indonesia yang selalu membuka peluang untuk siapa pun yang ingin terjun ke dalamnya.

1.7 Metodologi Penelitian

Penelitian kualitatif interpretatif ini menggunakan metode pemecahan masalah analisis Intertekstualitas-Julia Kristeva. Kajian tekstual ini menggunakan paradigma *cultural studies*, artinya sudut pandang dalam kajian ini menggunakan sudut pandang *cultural studies*. Penentuan paradigma *cultural studies* dalam penelitian ini mengacu pada definisi paradigma sebagai anggapan dasar yang nantinya akan menuntun penelitian ini, sekaligus memberikan batasan dan mengarahkan pada pemecahan masalah (Ratna, 2010:39).

1.7.1 Teknik Pengumpulan Data

Data pada awalnya dilihat secara keseluruhan pada film Tabula Rasa dan struktur film tersebut akan dipaparkan pada bab III. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan *screenshot* adegan yang dipilih berdasarkan teknik *purposive*. Setelahnya beberapa sampel yang sudah dipilih tersebut akan dipaparkan secara singkat pada bab III dan dianalisis secara mendetail pada bab IV. Teknik *purposive* merupakan cara menentukan data yang tertuju langsung pada objek yang relevan dengan masalah penelitian (Ratna, 2010:214-215). Selain itu, beberapa cara lain juga dilakukan, mulai dari observasi, wawancara hingga studi kepustakaan. Data primer kemudian diamati secara langsung dan dikaji dengan menggunakan data sekunder.

a. Data Primer

Data primer merupakan objek penelitian dalam kajian ini, yaitu film Tabula Rasa. Objek visual penelitian ini adalah *screenshot* adegan tentang kuliner Minangkabau yang terkait dengan nilai lokalitas, sedangkan objek audio di translasi menjadi teks sebagai unsur naratif film. Data visual-naratif tersebut merupakan data primer yang akan dianalisis dalam kajian ini.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data-data pendukung yang membantu dalam proses memahami isu lokalitas yang diangkat disertai objek penelitiannya, yaitu film *Tabula Rasa*. Data-data tersebut terbagi atas :

- Studi kepustakaan

Data-data pendukung berupa buku, jurnal ilmiah, skripsi, tesis, disertasi yang mengandung kajian yang berkaitan dengan penelitian ini, seperti nilai lokalitas, kuliner Minangkabau, dan Intertekstualitas-Julia Kristeva.

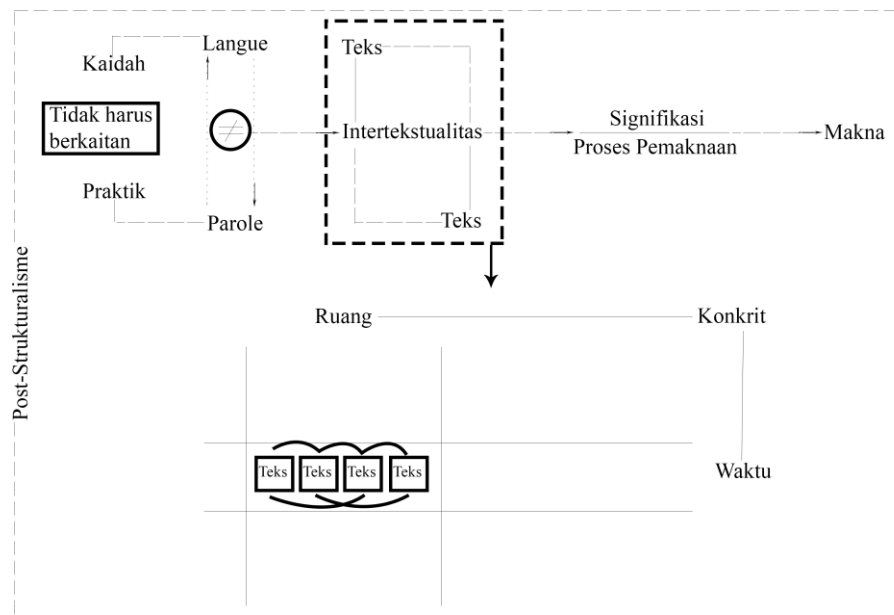
- Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap orang-orang yang memahami masalah kuliner Minangkabau, khususnya kepada orang-orang yang memahami nilai-nilai lokalitas dibalik kuliner tersebut.

1.7.2 Metode Analisis Data

Analisis Intertekstualias

Semua hal yang dijadikan objek penelitian memiliki struktur. Struktur tersebut terdiri atas unsur-unsur yang terkait bahkan saling-silang satu dengan yang lainnya. Pembacaan tanda-tanda sinematik digunakan untuk memahami makna dibalik visual-naratif yang dihadirkan sebuah film. Analisis ini akan membantu menjelaskan makna dibalik penyajian unsur visual-naratif dan melihat kesesuaiannya terhadap isu lokalitas yang diteliti pada film *Tabula Rasa* ini. Teks atau karya akan melahirkan makna karna ia tidak akan mampu berdiri sendiri (otonom) dan makna tersebut akan dihasilkan dari pembacaan teks yang saling tergantung dengan teks-teks sebelumnya. Dalam Intertekstualitas, sebuah teks merupakan sebuah permainan dan mosaik dari kutipan-kutipan teks yang mendahuluinya.



Gambar 1. Skema Intertekstualitas
Dokumentasi Pribadi, 2017.

1.7.3 Prosedur Analisis Data

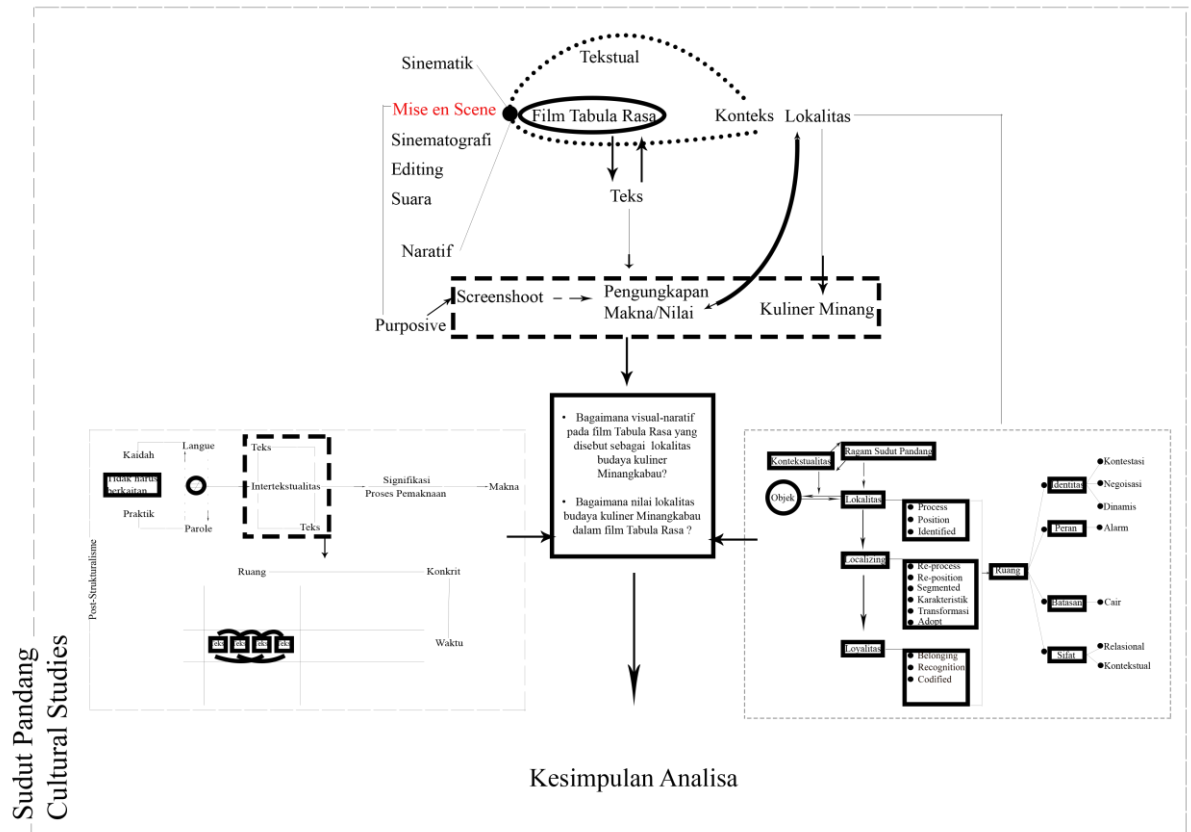
- Melihat suatu fenomena yang dianggap menarik, kemudian mengembangkan penjelasan terhadap fenomena tersebut. Fenomena awal yang menarik menurut penulis adalah fenomena kontras tentang kuliner Indonesia yang pernah masuk jajaran terbaik dunia, namun isu tentang kuliner tersebut masih jarang diangkat dalam film.
- Melakukan pencarian data primer berupa DVD film *Tabula Rasa*, kemudian menontonnya hingga berulang kali untuk melihat film dengan sudut pandang yang berbeda.
- Menentukan fokus penelitian yang akan diteliti dalam film tersebut. Memilih topik tentang "lokalitas" karena dianggap berkaitan dengan fenomena awal yang ditemukan.
- Mencari data sekunder berupa literatur (buku, jurnal, *ebook*, skripsi dan tesis) sebagai alat yang membantu analisis dan wawancara terhadap orang-orang yang dianggap memahami permasalahan dalam penelitian

ini.

- Melakukan pendalaman pemahaman tentang topik “lokalitas” yang nantinya akan dilihat dalam film Tabula Rasa. Kemudian melakukan pembatasan topik kajian tersebut pada unsur *Mise en Scene* film.
- Melakukan pemecahan struktur pada film Tabula Rasa, mulai dari visual hingga naratif didalamnya. Setelah itu akan ditemukan sampel adegan yang dianggap tepat mewakili isu lokalitas dalam budaya kuliner Minangkabau yang akan dijadikan bahan kajian lanjutan berdasarkan teknik *perposive*.
- Mengidentifikasi adegan terpilih yang akan dianalisis. Melalui adegan yang terpilih penulis akan memecah menjadi shot sebagai unsur terkecil yang dianalisis. Pada tahap ini penulis memilih 5 adegan (62 shot) yang terdiri dari 2 adegan (14 shot) di fase eksposisi dan 3 adegan (48 shot) di fase komplikasi.
- Bila sampel adegan, teori utama dan pendukung topik, juga metode analisis telah ditentukan, maka penulis akan merangkum topik kajian pada bagian Bab IV.
- Setelahnya, penulis melakukan analisis pada tiap-tiap adegan cara :
 - memasukkan potongan peristiwa adegan yang dianalisis
 - memasukkan shot-shot adegan film yang telah *discreenshot*
 - menganalisis unsur *mise en scene* dengan menggunakan potongan shot tersebut secara berurut mulai dari *setting* dan latar, pencahayaan (*lighting*), kostum dan tata rias (*make up*), pemain dan pergerakan (*acting*)
 - menganalisis *sound effect* beserta dialog yang mendukung pergerakan dalam film tersebut.
 - membuat kesimpulan dari tiap-tiap adegan yang dianalisis kemudian menyatukan seluruh kesimpulan guna mencari kesimpulan utama dari kajian ini.

- Hingga pada akhirnya penulis mampu memaparkan nilai/makna lokalitas dibalik teks film Tabula Rasa.

1.8 Kerangka Penelitian



**Gambar 2. Skema Pemecahan Masalah
(Dokumentasi Pribadi)**

1.9 Pembabakan

Penulisan skripsi tentang lokalitas dalam film Tabula Rasa ini terdiri dari lima bab dengan susunan penulisan sebagai berikut :

Bab I. Pendahuluan

Menjelaskan mengenai latar belakang pemilihan objek penelitian hingga permasalahannya, ruang lingkup, tujuan dan manfaat dari penelitian ini, metode pengumpulan, hingga teori yang digunakan dalam mencapai hasil penelitian ini.

Bab II. Landasan Teori

Berisi teori-teori yang digunakan dalam melakukan kajian terhadap lokalitas pada film *Tabula Rasa*.

Bab III. Data Penelitian

Berisi data keseluruhan tentang film, hingga penetapan sampel-sampel yang sejalan dengan teori terpilih untuk dijadikan bahan kajian.

Bab IV. Analisis

Berisi analisa tentang nilai lokalitas melalui kuliner yang dilakukan terhadap unsur visual dan naratif film. Analisa dilakukan terhadap sampel adegan yang telah dipilih kemudian dikaitkan dengan teori yang telah ditentukan.

Bab V. Penutup

Berisi uraian kesimpulan hasil analisa terhadap penelitian.