

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Minangkabau merupakan suatu suku yang berada di Sumatera Barat. Minangkabau mempunyai sejarah, kebudayaan dan kehidupan sosialnya tersendiri. Banyak hal-hal yang menarik dari suku Minangkabau salah satunya yaitu tentang harta. Ada dua jenis harta pusaka di Minangkabau yaitu, harta pusaka tinggi dan harta pusaka rendah. Harta pusaka ini berguna untuk menjamin kelangsungan hidup dari anak kemenakan di suatu kaum di Minangkabau.

Harta pusaka tinggi merupakan harta yang diwarisi secara turun temurun oleh seluruh kaum. Harta tersebut berupa tanah, sawah, tanah peladangan, rumah dan sebagainya, sedangkan harta pusaka rendah merupakan harta yang dimiliki oleh suatu keluarga. Harta pusaka rendah merupakan harta peninggalan dari kedua orang tua (tidak berbeda, salah satu dari ayah ataupun ibu, maupun keduanya). Perbedaan antara harta pusaka tinggi dan rendah yaitu kepada sistem kewarisannya, dimana harta pusaka pewarisannya akan jatuh kepada kemenakan sedangkan harta pusaka rendah akan diwariskan kepada anak.

Adat Minangkabau mengatur bagaimana sistem pemakaian dan kepemilikan harta pusaka tinggi di Minangkabau. harta pusaka tinggi diperuntukan untuk kemenakan di bawah garis keturunan ibu karena di Minangkabau menganut sistem matrilinear. Semua kemenakan yang berada dalam suatu kaum di Minangkabau mempunyai hak atas harta pusaka tinggi

tersebut. oleh kareba harta pusaka tinggi yang merupakan kepemilikan bersama maka harta pusaka tinggi ini tidak boleh dijual ataupun digadaikan. Petuah *kok tajua indak dimakan bali, digadai indak dimakan sando*. Maksudnya, harta pusaka tinggi bila terjual tidak bisa dibeli, digadaikan tidak bisa dijadikan *sando* (Sandra/jaminan) mempertegas bahwaharta pusaka tinggi tidak boleh untuk diperjual belikan atau digadaikan.

Adat Minangkabau tidaklah kaku, ada empat hal dimana harta pusaka tinggi bisa digadaikan yaitu, *rumah gadang katirisan, mayik tabujua di ateh rumah, gadih gadang alun balaki dan batagak panghulu*, selain dari empat hal ini, sangat dilarang untuk menggadai *harato pusako* tinggi di Minangkabau (Dt. B Nurdin Yakub. *Minangkabau Tanah Pusako*: 23). Akan tetapi tidak semua daerah di Minangkabau yang memperbolehkan penggadaian harta pusaka, karena di Minangkabau berlaku juga peraturan yaitu, adaik *salinggaka nagari* yang artinya setiap peraturan berbeda-beda setiap daerah atau nagarnya. Hal ini bisa saja terjadi dikarenakan adat itu sendiri adalah kata sepakat. Adat merupakan gagasan kebudayaan yang terdiri dari nilai-nilai kebudayaan, norma, kebiasaan, kelembagaan, dan hukum adat yang lazim dilakukan di suatu daerah.

Menurut Musdahliar, mengenai hak anak laki-laki dalam sistem pembagian waris pada masyarakat Minangkabau dalam suatu kaum (suku) terhadap harta pusaka tinggi, anak laki-laki tidak memiliki hak untuk memilik dalam harta tersebut, melainkan hanyalah hak pakai dan pengelolaan bersifat sementara. Hak sepenuhnya jatuh kepada anak perempuan karena sistem kekerabatan di

Minangkabau menurut garis keturunan ibu. Apabila dalam suatu keluarga tidak memiliki keturunan anak perempuan, maka setelah pewaris meninggal, harta tersebut dikembalikan pembagian berikutnya kepada niniak mamak kaum (suku).

Penjelasan di atas mengenai harta pusaka tinggi di Minangkabau membuat penulis tertarik untuk menjadikannya ke dalam karya audio visual yang berjudul *Tungga Babeleang* yang artinya tidak ada tempat mengadu. Berasal dari bahasa Minangkabau. Naskah *Tungga Babeleang* bercerita tentang Sebuah keluarga di Minangkabau di mana pemeran utama Laiman 23 tahun tinggal bersama ibunya Zubaidar 58 tahun yang sudah sakit-sakitan. Semenjak ayahnya meninggal Laiman menjadi tulang punggung keluarga, setiap harinya Laiman bekerja di ladang yang merupakan tanah pusaka kaum ibunya. Menjelang kepergian Ibunya, Laiman merasakan keanehan yang terjadi pada ibunya yang sering bermenung duduk di dekat jendela rumahnya dan sering memperhatikan ke depan rumah, sebelum ibunya meninggal ibunya memasukan baju-baju laiman ke dalam bungkusan kain, Laiman tidak menyadari kalau kebiasaan ibunya merupakan pertanda bahwa ibunya akan pergi untuk selamanya. Seminggu setelah ibunya meninggal, laiman disuruh pergi merantau oleh mamaknya, tanah yang biasa Laiman peladangi dikembalikan lagi kepada niniak mamak keluarga ibunya karena Laiman tidak mendapatkan hak atas peninggalan ibunya yang merupakan harta pusaka tinggi kaum ibunya. Berdasarkan tema cerita tersebut pengkarya akan memperlihatkan ekspresi Laiman yang berperan sebagai tokoh utama.

Dalam menggarap film *Tungga Babeleang* penulis akan menerapkan ekspresi untuk memperlihatkan perubahan emosi pada tokoh utama Laiman. Ekspresi sebagai pernyataan batin seseorang dengan berkata, bergerak dengan catatan ekspresi itu tumbuh karena dorongan menjelmakan perasaan atau buah pikiran. Ekspresi dapat mengembangkan sifat kreatifitas seseorang.

Ekspresi ini akan penulis terapkan pada tokoh utama Laiman. Dengan tujuan untuk memperlihatkan perubahan emosi tokoh utama yang awalnya tenang dan bahagia dengan ekspresi wajah tersenyum menjadi sedih dan heran dengan ekspresi mengerutkan kening, termenung kemudian meneteskan air mata.

Emosi adalah segala aktivitas yang mengekspresikan kondisi disini dan sekarang dari manusia yang ditunjukan keluar. Emosi timbul secara otomatis dan terikat dengan aksi yang dihasilkan dari pertentangan manusia dengan dunianya (petet, 2006: 86).

Pengkarya menggunakan penerapan ekspresi karena Laiman yang berperan sebagai tokoh utama, dibeberapa *scene* banyak menggunakannya saat melakukan perannya dalam skenario ini. Sehingga ekspresi ini sangat penting, karena Laiman sebagai tokoh utama mengalami perubahan emosi yang signifikan membuat Laiman begitu tertekan dan sedih.

Pada penggarapan film fiksi berjudul *Tungga Babeleang* dengan *genre* drama, penulis sebagai sutradara ingin memperkenalkan adat dan sistem kewarisan Minangkabau yang mana mrnganut sistem matrilineal (keturunan ibu). Dari permasalahan yang dihadapi tokoh utama mengakibatkan perubahan

emosi yang cukup signifikan. Perubahan emosi yang dialami tokoh utama akan tersampaikan melalui ekspresi yang akan ditampilkan oleh Laiman.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Berdasarkan latar belakang rumusan ide penciptaan adalah bagaimana menyutradarai film fiksi *Tungga Babeleang* dengan penerapan ekspresi untuk memperlihatkan perubahan emosi tokoh utama Laiman ?

C. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan penciptaan karya ini:

1. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari penciptaan karya ini adalah memberikan hiburan dan informasi tentang masalah harta pusaka yang tidak dapat diwariskan kepada anak laki-laki di *Minangkabau*.

2. Tujuan Khusus

Terciptanya film fiksi *Tungga Babeleang* dengan memperlihatkan ekspresi untuk memperlihatkan perubahan emosi tokoh utama.

D. Manfaat Penciptaan

Hasil penciptaan diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat yakni :

1. Manfaat Teoritis

- a. Penulis dapat menyutradarai film fiksi dengan menerapkan ekspresi untuk memperlihatkan perubahan emosi pada tokoh utama Laiman pada film fiksi *Tungga Babeleang*
- b. Penulis dapat mengaplikasikan ilmu-ilmu yang penulis dapatkan selama di bangku perkuliahan.

- c. Dapat mewujudkan sebuah karya film fiksi mengenai warisan harta pusaka di *Minangkabau* yang tidak kepada anak laki-laki.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

1. Terciptanya sebuah film fiksi *Tungga Babeleang* dengan *genre* drama keluarga dapat menambah pengalaman beraktivitas bagi penulis.
2. Diharapkan dengan diproduksi film fiksi *Tungga Babeleang* penulis dapat menerapkan ekspresi ini bisa menjadi bahan pembelajaran tentang pesan yang dikandung dalam karya ini dan juga dapat menambah pengetahuan masyarakat tentang harta pusaka di Sumatera Barat.

b. Bagi Institusi

1. Terciptanya film fiksi *Tungga Babeleang* yang dituangkan dalam bentuk penulisan skripsi agar menjadi referensi mahasiswa Institut Seni Indonesia khususnya Program Studi Televisi dan Film.
2. Terciptanya film fiksi *Tungga Babeleang* mengarah ke visi dan misi institusi karna yang akan digarap mengangkat unsur dan nilai budaya.

c. Bagi Masyarakat

Terciptanya sebuah film fiksi *Tungga Babeleang* dapat memberi tahu penonton bagaimana harta pusaka *Minangkabau* dan kenapa laki-laki tidak punya hak atas harta pusaka.

E. Tinjauan Karya

Adapun beberapa film sebagai acuan dan referensi pengkarya dalam menciptakan karya film adalah:

1. *Sako Jantan* (2019).



Gambar 1
Poster film *Sako Jantan*
(Sumber : Pustaka ISI Padangpanjang)

Sako Jantan adalah film yang disutradarai oleh Bima Prasetyo dan dari produksi sebagai karya tugas akhir oleh Muhammad Rizky pada tahun 2019 film ini di bintang oleh tokoh utama Hendri JB ini bercerita tentang kehidupan sesuatu keluarga di *Minangkabau*, bagaimana ketika peran laki-laki di sebuah keluarga tidak lagi diharga oleh perempuan di *Minangkabau* yang merasa mempunyai kedudukan lebih tinggi dari pihak laki-laki.

Penulis menjadikan film ini sebagai referensi yaitu karena persamaan tema dan juga sama-sama menghadirkan ekspresi dan emosi yang dialami oleh tokoh utama. Perbedaan ekspresi dalam film ini adalah ketika tokoh utama tidak merasa dihargai lagi didalam rumah dan memutuskan pergi ke rumah keluarga perempuannya karna sudah sakit-sakitan dan tidak sanggup memenuhi nafkah keluarganya. Sedangkan perbedaannya dalam film *Tungga Babelang* adalah

bagaimana kondisi anak laki-laki tunggal yang telah ditinggal pergi oleh kedua orang tuanya, harus pergi meninggalkan rumah keluarganya sendiri, karena dianggap tidak memiliki hak atas harta pusaka yang ditinggalkan ibunya.

2. *Amak* (2017).



Gambar. 2
Poster film Amak
(Sumber: <https://drive.google.com>)

Amak adalah film yang disutradarai oleh Ella Angel dari komunitas Relarugi Foundation film. Film yang dibintangi tokoh utama Deswita ini bercerita tentang kisah hidup seorang Ibu Tua di *Minangkabau* yang tidak dapat mengelak dari kesendirian dalam menghadapi takdir. Dimulai ketika anak si Ibu tua yang bernama Rabina telah lama merantau tidak perlu dilakukan anak perempuan di *Minangkabau*. Ibu tua semakin kesepian menjalani takdir dimana suami lebih dulu pergi. Ibu tua tidak mengharapkan apapun, hanya menginginkan sosok seorang anak perempuan yang kelak dapat menjadi Bundo Kandung penjaga harta pusaka untuk keturunannya.

Film bergenre drama *Minangkabau* ini memiliki kesamaan dengan karya yang akan penulis garap yaitu sama-sama menghadirkan perubahan emosi dari tokoh utama Amak, namun perbedaan pada film Amak lebih menekankan kepada peran perempuan di *Minangkabau*, sedangkan pada film *Tongga Babeleang* berfokus kepada peran laki-laki di *Minangkabau* yang akhirnya tinggal sebatang kara.

3. *Roma* (2018).



Gambar. 3
Poster film ROMA
(Sumber: <https://upload.wikimedia.org>)

Roma adalah film yang ditulis dan disutradarai oleh Alfonso Cuarón, film ini dibintangi oleh Yalitza Aparicio, Marina de Tavira, Ecoc Leano dan Daniel Valtierra. Film ini berlatar belakang setting pada awal tahun 1970-an dan separuh cerita diangkat dari kisah hidup Cuarón di kota Meksiko. Film ini bercerita tentang seorang asisten rumah tangga Cleo di keluarga Sofia. Hidup

Cleo yang semula berjalan mulus berubah sejak sang kekasih menolak untuk bertanggung jawab atas kehamilan Cleo. Sementara Sofia yang telah menghadapi masalah dengan suaminya yang pergi meninggalkan keluarga dan lebih memilih wanita simpanannya tetap tulus menjaga Cleo. Sofia terpaksa membohongi anak-anak mengenai sang ayah yang telah pergi meninggalkan dia dan keluarga.

Film bergenre drama Mexico ini memiliki dramatik yang kuat dengan teknik pengambilan gambar dengan konsep *simple shot*. Penulis menjadikan film ini referensi selain dari segi teknis pengambilan gambar memiliki kesamaan yang akan penulis garap pada pengambilan gambar film *Tungga Babeleang* ini, begitu juga dengan konten dramanya. Namun perbedaan pada film *Roma* lebih menekankan kepada peran pembantu perempuan di sebuah keluarga Mexico, sedangkan *Tungga Babeleang* berfokus kepada peran laki-laki yang hidup sebatang kara setelah kepergian kedua orang tuanya. Sebagai penonto, penulis dapat merasakan bagaimana peran dan kesedihan laki-laki yang ditinggalkan keduanya melalui konsep *simple shot* dengan komposisi yang meletakkan objek berada di sudut *freme*. Hal ini akan memperkuat bagaimana keadaan yang dialami tokoh utama pada film *Tungga Babeleang*.

F. Landasan Teori

Ekspresi diterapkan sutradara untuk memperkuat karakter tokoh. Dalam mengarahkan pemain, pengkarya menggunakan teori *Acting RM*. Harymawan yang mengemukakan :

Ada dua cara mempengaruhi pemain, dengan cara menjelaskan dan dengan cara mencontohkan atau lebih sering dikenal dengan sutradara sebagai

interpretator dan sutradara sebagai aktor. Sutradara sebagai aktor maksudnya bagaimana seorang sutradara memposisikan dirinya sebagai aktor dalam menginterpretasikan skenario kemudian memahami karakter dan kondisi jiwa tokoh yang ada di dalam skenario dan mengarahkan kepada aktornya lalu mencontohkan adegan (Harymawan,1998).

Teori ini dijelaskan oleh Don Livinston dalam mempengaruhi pemain yang mengatakan :

Pemain tidak harus meniru secara keseluruhan apa yang diperankan oleh sutradara, pemain tidak harus berpatok pada dialog yang ada didalam naskah pemain berhak mengeluarkan kata-katanya sendiri dengan batas masih dalam tujuan yang sama, pemain yang dipercaya berpeluang untuk ikut berfikir dan mengembangkan atas apa yang diperagakan oleh sutradara (Living,1996)

Pengkarya memahami karakter tokoh, kemudian pengkarya mencontohkan adegan yang pengkarya inginkan. Pemain yang diarahkan berpeluang untuk mengembangkan adegan yang telah dicontohkan dengan batas dan tujuan yang sama serta tetap dalam pengawasan pengkarya sebagai sutradara. Dalam mengarahkan adegan kepada pemain, pengkarya mengibaratkan sesuatu untuk memperlihatkan ekspresi pemain, khususnya pada tokoh Lainnya.

Diragunarsa mengelompokkan ekspresi menjadi tiga macam :

Ekspresi itu terdiri atas tiga macam 1) Ekspresi reaksi terkejut merupakan suatu yang ada pada setiap diri orang dan diperoleh sejak lahir, ekspresi ini dipengaruhi oleh pengalaman tiap individu, reaksi terkejut terjadi pada setiap orang yaitu seperti menutup mata, mulut melebar dan kepala serta leher bergerak kedepan. 2)Ekspresi wajah dan suara. Ekspresi seseorang bisa diluapkan melalui wajah dan suara. Perubahan wajah dan suara dapat membedakan orang-orang yang sedang marah, bahagia, gembira, sedih dan sebagainya. Ekspresi wajah ketika marah seperti yang telah dilihat biasanya wajah memerah, kening berkerut, lubang hidung membesar, rahang mengetup dan gigi tampak terlihat jelas. 3)Ekspresi sikap, gerak sikap dan gerak tubuh. Ekspresi ini dipengaruhi oleh lingkungan, kebudayaan dan pendidikan yang didapat dari orang tuanya. Ekspresi seperti ini berbeda pada setiap orang seperti contoh ekspresi marah pada seseorang dapat mengepalkan tangan, memukul meja atau menarik-narik rambut.

Pada beberapa adegan yang ada dalam film ini, penulis dominan menggunakan ekspresi wajah, suara, sikap dan gerak sedangkan ekspresi reaksi terkejut tidak terlalu banyak penulis gunakan. Berdasarkan landasan tersebut, pengkarya akan memperkuat ekspresi pemain dengan cara menjelaskan karakter pemain dan melakukan reading sehingga pencapaian ekspresi bisa terlihat dari raut wajah, gerak tubuh, suara dan sikap yang pemain perankan.

