

BAB II

GAMBARAN UMUM

2.1 Sejarah Film

Teknologi film pada dasarnya muncul dari perkembangan dan pencapaian di bidang proyeksi, lensa, fotografi, dan optik (Salsa Wilda, 2022). Teknik awal menggunakan gambar bergerak atau proyeksi meliputi:

Shadowografi (dipraktikkan sejak zaman prasejarah). Kamera obscura (fenomena alam yang mungkin telah digunakan sebagai alat artistik sejak zaman prasejarah). Sosok bayangan (kemungkinan berasal dari Asia Tengah, India, Indonesia, atau China sekitar 200 SM). Lampu sorot (dikembangkan sekitar tahun 1650-an, didahului oleh beberapa proyektor acak). Perangkat animasi stroboskopik (fenasitoskop 1833, zoetrope 1866, tabloid 1868). Selama sisa abad ke-19, para penemu mencoba menggabungkan semua teknik ini untuk membuat film. Kesuksesan terbesar datang pada tahun 1878 dari Eadweard Muybridge, yang menunjukkan kekuatan fotografi untuk mengabadikan gerakan dengan 16 foto kuda berlari. Sebanyak 16 seri foto kuda yang tampak hidup adalah gambar bergerak pertama di dunia di mana tidak ada kamera yang merekam gerakan dinamis pada saat itu. Setelah fonograf diperkenalkan pada tahun 1877, Thomas Alva Edison tertarik untuk menggabungkannya dengan penemuan Muybridge. Ide Edison berhasil membuat alat bernama kinetoscope, alat mirip proyektor yang mampu menampilkan gambar atau film.

Pada tahun 1895, seiring kemajuan kamera, Louis dan Auguste Lumiere mencoba mengambil gambar dengan cara bergerak. Hasilnya adalah film pendek berdurasi 46 detik berjudul *Pekerja Meninggalkan Pabrik Lumiere*. Karya Lumiere bersaudara ini diakui sebagai film komersial pertama di dunia, yang kemudian membuat banyak orang waspada akan keberadaan film tersebut. Beberapa tahun kemudian, film pendek berdurasi sekitar 50 detik juga dirilis. Namun, film-film yang ditayangkan saat itu masih hitam putih, tanpa efek suara dan tanpa plot. Pada awal abad ke-20, sinema berkembang lebih pesat dan menjadi salah satu bentuk hiburan yang paling populer. Pada tahun 1903, film berdurasi 12 menit *The Great*

Train Robbery disempurnakan melalui penyuntingan untuk menghasilkan cerita yang lebih kompleks. Beberapa tahun berikutnya, terdapat lebih banyak film yang memiliki narasi daripada film dokumenter.

Pada tahun 1910-an, permintaan publik akan film meningkat, dan perusahaan film bermunculan di seluruh Amerika Serikat. Ada perubahan signifikan dalam film yang diproduksi dari waktu ke waktu. Misalnya pada tahun 1920-an ketika efek suara disinkronkan dan pada tahun 1930-an film berwarna muncul. Pada tahun 1970-an, film dapat direkam dalam kaset video, yang membuatnya sangat laku. Memasuki abad ke-21, teknologi film digital telah mendominasi dan sejak pertengahan 2010-an, sebagian besar film di seluruh dunia direkam dan didistribusikan secara digital.

2.2 Film dalam Studi Antropologi

Cerita muncul dalam percakapan dan merupakan sumber daya aktif untuk membangun hubungan interpersonal (Mandelbaum, 1989) dan menaturalisasi ide-ide tertentu tentang kehidupan sosial. Mempelajari narasi yang muncul dalam situasi sehari-hari menunjukkan apa yang dianggap oleh para pembicara sebagai sesuatu yang dapat dilaporkan serta aspek-aspek estetika dalam bercerita dan melaporkan. Menurut Bachri (2005:10) Bercerita adalah menyampaikan suatu yang mengisahkan tentang perbuatan atau suatu kejadian dan disampaikan secara lisan dengan tujuan membagikan pengalaman dan pengetahuan kepada orang lain. Perkembangan metode bercerita yang kini telah difasilitasi oleh beberapa faktor, terutama perkembangan teknologi digital; munculnya apa yang disebut industri konten atau industri kreatif di Amerika Utara, Eropa, dan Asia.

Menurut Pettit, di sekeliling kita ada tiga macam fenomena yang memiliki ciri-ciri kalimat seperti 'kalimat', yaitu fenomena seni sastra (*literary arts*) yang naratif, dramatic, dan sinematik; fenomena seni bukan sastra (*non-literary*), seperti misalnya music, arsitektur, dan lukisan; fenomena seni adat (*customary arts*), seperti misalnya, pakaian, masakan, dan sebagainya (Ahimsa-Putra, 2006:31). Kini bercerita tidak hanya bisa diterima melalui interaksi secara langsung dari mulut ke mulut atau tatap muka langsung, melainkan juga menggunakan media layarkaca

seperti film, sinetron, dan tayangan konten di televisi. Hal ini menjadikan penyebaran cerita atau informasi sekaligus interaksi, komunikasi, dan berbahasa menjadi lebih luas lagi. Berkembangnya konten dan industri kreatif seperti film dan tayangan di televisi bukan hanya sebuah efek atau gejala dari persimpangan teknologi komputer dan transformasi struktural dalam kapitalisme global, tetapi juga populer karena menyediakan kiasan yang produktif untuk memikirkan persimpangan ini.

Pada awal abad ke-20, antropologi mulai memfokuskan penelitiannya tidak hanya pada masyarakat biasa (masyarakat petani), tetapi juga pada penelitian media. Media massa sebagai sarana komunikasi yang dapat menjangkau banyak orang telah lama menjadi bagian dari penelitian dalam disiplin ilmu antropologi. Antropolog memandang kemampuan media untuk menjangkau banyak orang sebagai alat yang memediasi hubungan antara satu orang dengan orang lain. Perkembangan model komunikasi sebagai akibat dari keberadaan media membentuk suatu konsep budaya yang disebut budaya termediasi (*mass-mediated culture*). Dalam konsep ini, media tidak hanya terletak pada hubungan antara organisasi media dan orang-orang, tetapi juga menghubungkan orang-orang yang melintasi batas-batas geografisnya.

Kajian antropologi yang fokus kepada keberadaan media telah memperhatikan aspek dari proses produksi media. Produk media berupa informasi atau tayangan yang disajikan kepada publik dilihat sebagai produk budaya (*cultural product*). Diasumsikan bahwa media adalah area produksi budaya dan aktivitas media adalah hasil dari hubungan antar aktor atau institusi yang terlibat dalam produksi program media. Karya media adalah tentang berbagai interaksi antara manusia dan non-manusia yang bersama-sama menghasilkan produk budaya. Relasi yang muncul di sana memuat juga pertarungan atau kompetisi di antara agensi atau aktor yang terlibat (Bourdieu, 2005). Sesuai konsep kebudayaan yang termediasi dari William Mazzarella (2004), imaji tersebut akan terpantul kembali ke kelompok masyarakat dan menciptakan perubahan pada kebudayaannya. Pantulan ini tampak misalnya pada tata cara dan isi dari komunikasi yang

direpresentasikan oleh para tokoh, atau isi dari alur cerita yang dipertontonkan secara eksplisit oleh pembuat film.

2.3 Konsep Kebudayaan yang Termediasi

Konsep budaya sebenarnya bukanlah hal baru. Salah satu antropolog yang membahas tentang konsep kebudayaan adalah William Mazzarella (2004) dalam artikelnya *Culture, Globalization and Mediation*. Dalam pembahasannya, ia membahas permasalahan “mediasi” sebagai konsep sentral dalam menyikapi kebudayaan dalam konteks fenomena globalisasi. Globalisasi mengubah konsep budaya, yang pada mulanya didefinisikan dengan jelas, menjadi sesuatu yang sangat kompleks. Oleh karena itu, budaya dan identitas kelompok masyarakat yang awalnya jelas menjadi sulit untuk diidentifikasi. Menyikapi perkembangan tersebut, Mazzarella mengajukan konsep mediasi melalui pengembangan teknologi informasi yang tertuang dalam bentuk utama media massa. Komunikasi massa kemudian dianggap sebagai faktor kunci dalam pembentukan nilai-nilai penting dalam budaya. Mazzarella secara optimis memandang proses yang terjadi dalam kerja media sebagai pembentukan budaya itu sendiri. Media dan proses transmisi adalah dua konsep kunci untuk memahami budaya karena mereka memungkinkan sebuah kelompok untuk mengambil pesan dan mentransformasikan pesan tersebut dan mengubahnya agar disebarluaskan.

Hal itu dimungkinkan oleh kemampuan media dalam memainkan fungsi *mirroring* yang telah memberikan akses kepada individu juga masyarakat untuk melihat citra diri dan orang lain. Di sini media justru menjadi perantara antara kebudayaan dengan masyarakat, dan perantara antara kebudayaan kelompok itu dengan kebudayaan kelompok masyarakat lainnya. Fungsi mediasi terpenuhi ketika media massa merepresentasikan suatu budaya dan kemudian mengembalikan (mirror) citra budaya tersebut kepada kelompok orang yang memiliki budaya tersebut. Media massa juga memungkinkan kelompok masyarakat ini untuk membandingkan budaya mereka dengan budaya kelompok lain yang mungkin mereka ikuti melalui media. Proses mediasi berlangsung dalam dua tahap. Pertama, keterpaparan informasi media menyebabkan kelompok masyarakat menjauhkan

diri dari identitasnya. Tapi, pada tahap kedua, kelompok masyarakat tersebut mengakui keberadaan identitas akan identitas mula yang dimiliki dan perbedaannya dengan identitas yang diusung oleh kelompok lainnya, seiring dengan semakin intimnya relasi kelompok masyarakat tersebut dengan media massa (Amirudin, 2018: 33).

Di penghujung abad ke-20, para antropolog di berbagai tempat, tidak hanya di negara Barat, melihat semakin pentingnya media massa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, Abu-Lughod, Ginsburg, dan Larkin (2002) mengemukakan bahwa menangkap gejala sosiokultural yang tertanam secara mendalam di media semacam itu membutuhkan gagasan tentang budaya yang tidak berurusan dengan batasan teritorial tertentu, perilaku, dan nilai budaya yang diperlukan. sesuatu yang berwujud (konkret). Hal ini disebabkan resepsi media bekerja melampaui, misalnya, ruang tamu tempat orang menonton televisi. Selain itu, produksi media juga tidak selesai di dalam studio, melainkan berlanjut menjadi bagian dari rangkaian kegiatan dan wacana keseharian, yang pada gilirannya menentukan bentuk-bentuk tindakan yang kompleks di tataran sosial yang lebih besar (Abu-Lughod, Ginsburg, dan Larkin, 2002:1).

Di tengah perubahan lanskap sosial-budaya yang Karena pengaruh media tersebut, di tengah perubahan lanskap sosial budaya, etnografi harus dapat berfungsi secara produktif sebagai alat ilmiah antropologi. Para ahli antropologi mengusulkan sejumlah cara, selain melalui 'mediascape' yang disarankan Appadurai, untuk mengubah konsep 'kerja lapangan' dalam etnografi yang biasanya terpaku secara eksklusif pada lokalitas spasial tertentu menjadi 'lokalita' yang multispasial (Appadurai 1996). George Marcus (1998) menyarankan strategi *follow the thing* yang secara produktif diterapkan para penulis etnografi untuk melihat bagaimana serial televisi, film, dan radio beralih dari elit produser ke audiensi dengan latar berbagai lingkungan budaya yang tidak tunggal (Abu-Lughod, Ginsburg, dan Larkin, 2002: 2).

Upaya rekonseptualisasi ini memperjelas kembali bahwa budaya pada masa media tidak lagi dapat dikonseptualisasikan sebagai entitas yang dibatasi oleh

lokasi, model fungsional, atau standar nilai tertentu. Cara kerja, pandangan dan nilai yang berbeda bersinggungan melalui bentuk media yang diproduksi dan disebarluaskan di berbagai tempat.

2.4 Film Dalam Studi Antropologi Linguistik

Antropologi linguistik merupakan ilmu yang mempelajari manusia dan kebudayaan secara menyeluruh. Di satu sisi manusia adalah pencipta budaya, di sisi lain budaya “menciptakan” seseorang sesuai dengan lingkungannya. Ini menciptakan hubungan timbal balik yang sangat dekat dan konsisten antara orang dan budaya. Dalam kebudayaan bahasa menduduki tempat yang unik dan terhormat. Selain sebagai unsur kebudayaan, bahasa juga berfungsi sebagai sarana terpenting dalam pewarisan, pengembangan, dan penyebaran kebudayaan (Winarti, 2020: 5).

Claude Levi-Strauss (1908-2009) adalah pakar strukturalisme terkemuka yang percaya bahwa pemikiran manusia purba (*savage mind*) sama dengan struktur pemikiran manusia modern (*civilized mind*) karena sifat dasar manusia sebenarnya sama (Yoseph, 2021:79). Bagi Levi-Strauss sastra lisan dan mitos memiliki pesan-pesan kultural terhadap anggota masyarakat. Secara antropologis, mitos termasuk dalam *folklore* yang sifatnya fiktif. Dongeng merupakan sebuah kisah atau ceritera yang lahir dari hasil imajinasi manusia, dari khayalan, manusia, walaupun unsur-unsur khayalan tersebut berasal dari apa yang ada dalam kehidupan manusia sehari-hari (Ahimsa-Putra, 2012:77). Maka, dongeng merupakan fenomena budaya yang paling tepat untuk diteliti bilamana kita ingin mengetahui kekangan-kekangan yang ada dalam gerak atau dinamika nalar manusia (Ahimsa-Putra, 2012:78). Oleh sebab itu, jika manusia di zaman dulu memiliki cerita dongeng sebagai cara mereka merepresentasikan realitas budayanya maka manusia di zaman modern memiliki cerita film dalam menunjukkan realitas budayanya.

Levi-Strauss memandang fenomena sosial-budaya, seperti misalnya pakaian, menu makanan, mitos, ritual, dan sebagainya, seperti gejala kebahasaan, yaitu sebagai ‘kalimat’ atau ‘teks’. Dalam kehidupan sehari-hari, Langkah semacam ini memang dimungkinkan. Kita dapat menemukan berbagai macam gejala sosial-

budaya yang seperti kalimat, karena adanya beberapa syarat yang terpenuhi didalamnya, yakni: pertama, gejala tersebut memiliki makna tertentu yang menunjukkan adanya pemikiran-pemikiran tertentu; kedua, mereka menghasilkan makna ini lewat semacam mekanisme artikulasi (Pettit, 1997:42). Menurut Pettit, disekeliling kita ada tiga macam fenomena yang memiliki ciri-ciri seperti ‘kalimat’, yaitu fenomena seni sastra (*literary arts*) yang naratif. Dramatic dan sinematik; fenomena seni bukan-sastra (*non-literary*), seperti misalnya music, arsitektur, dan lukisan; dan fenomena seni adat (*customery arts*), seperti misalnya pakaian, masakan, dan sebagainya. Strukturalisme Levi-Strauss secara implisit menganggap teks naratif, seperti misalnya mitos, sejajar atau mirip dengan kalimat berdasarkan atas dua hal. Pertama teks tersebut adalah suatu kesatuan yang bermakna (*meaningful whole*), yang dapat dianggap mewujudkan, mengekspresikan, keadaan pemikiran seorang pengarang, seperti hal nya sebuah kalimat memperlihatkan atau mengejawantahkan pemikiran seorang pembicara (Ahimsa-Putra, 2012: 31). Kedua, teks tersebut memberikan bukti bahwa dia diartikulasikan dari bagian-bagian, sebagaimana hal nya kalimat-kalimat diartikulasikan oleh kata-kata yang membentuk kalimat tersebut. Sebuah teks adalah kumpulan peristiwa-peristiwa atau bagian-bagian yang bersama-sama membentuk sebuah ceritera serta berbagai tokoh dalam gerak (Ahimsa-Putra, 2012: 32). Strukturalisme Levi-Strauss secara implisit menganut pandangan bahwa sebuah ceritera (naratif), seperti halnya sebuah kalimat, makna nya merupakan hasil dari suatu proses artikulasi yang seperti itu (Pettit, 1977).

Antropologi struktural dari Levi-Strauss seperti akan kita lihat, sangat banyak dipengaruhi oleh ilmu Bahasa (Ahimsa-Putra, 2012:66). Pertama, dalam strukturalisme ada anggapan bahwa berbagai aktivitas sosial dan hasilnya, seperti misalnya, dongeng, upacara-upacara, system-sistem kekerabatan dan perkawinan, pola tempat tinggal, pakaian, dan sebagainya, secara formal semuanya dapat dikatakan sebagai bahasa-bahasa (Lane, 1970:13-14), atau lebih tepat nya merupakan perangkat tanda dan simbol yang menyampaikan pesan-pesan tertentu.

Antropologi linguistik biasa juga disebut etnolinguistik menelaah bukan hanya dari strukturnya semata tapi lebih pada fungsi dan pemakaiannya dalam konteks situasi sosial budaya. Studi antropologi linguistik termasuk memeriksa struktur dan hubungan kekerabatan menggunakan konsep kekerabatan, asosiasi warna, dan pola orang tua, atau memeriksa cara-cara di mana anggota komunitas berkomunikasi satu sama lain dalam situasi tertentu, seperti upacara tradisional, dan kemudian menghubungkannya dengan mereka sendiri, konsep budaya. Kajian antropologi linguistik antara lain menelaah struktur dan hubungan kekeluargaan melalui istilah kekerabatan, konsep warna, pola pengasuhan anak, atau menelaah bagaimana anggota masyarakat saling berkomunikasi pada situasi tertentu seperti pada upacara adat, lalu menghubungkannya dengan konsep kebudayaannya. Melalui pendekatan antropologi linguistik, dapat dicermati apa yang dilakukan orang dengan bahasa dan ujaran-ujaran yang diproduksi; diam dan *gesture* dihubungkan dengan konteks pemunculannya (Duranti, 2001:1).

Dalam bukunya yang berjudul *Linguistic Anthropology*, Duranti banyak membahas mengenai Antropologi linguistik dan disiplin ilmu lain dalam bidang humaniora serta ilmu-ilmu sosial. Bidang antropologi linguistik telah berkembang dengan memasukkan atau menarik dari beragam bidang lain termasuk cerita rakyat dan studi pertunjukan (Duranti, 1997: 10). Pada tingkat penanda, menurut Marcel danesi (2003), Film adalah teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi dan tindakan dalam kehidupan nyata. Pada tingkat pertanda, Film merupakan cermin kehidupan metamorphosis. Menurut Penulis buku '*Virtual Ethnography, Sage Publications, London, Thousand Oaks*', New Delhi, Hine (2000), kajian antropologi harus mulai memasuki dunia *on-line* atau virtual yang kini sudah menjadi kenyataan sosial dan kebudayaan manusia. Dunia *on-line* merupakan lokasi atau forum yang semakin berperan untuk menampilkan peristiwa dalam kehidupan masyarakat, termasuk aspirasi dan ekspresi masyarakat. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa nilai yang terkandung dalam film sejatinya berasal dari nilai tradisi lokal. Dalam hal ini, yaitu, berbahasa dalam komunikasi keluarga, nilai tradisi lokal dari suku Batak Toba.

2.5 Lokalitas Dalam Film

Kearifan lokal merupakan suatu bentuk pengetahuan orisinal dalam masyarakat yang berasal dari nilai luhur budaya masyarakat setempat untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat maupun dikatakan bahwa kearifan lokal (Sibarani, 2012: 6). Kearifan lokal dipahami sebagai bentuk kebudayaan berupa gagasan dan kegiatan karena sesuai dengan perkembangan zaman, dengan kedudukan ruang dan waktu tetap menjadi hal yang utama dalam kontekstualisasinya. Kedudukan kearifan lokal, dan kearifan lokal yang dimaksud di sini, merupakan hasil ajaran serta buah pemikiran dan tindakan yang hidup atau sedang hidup dan mendukung tatanan etnik kelompok tersebut. Manusia berinteraksi dengan sesama manusia, dengan alam dan juga dengan penciptanya. Ruang-waktu adalah masa lalu dan juga menembus masa depan sehingga masa kini menjadi bermakna untuk dirangkul.

Kearifan lokal seringkali mewarnai dan memperkaya suatu tempat yang dikepeng oleh modernitas dan globalisasi. Pada posisi antara tempat dan modernisasi serta globalisasi budaya, kearifan lokal muncul melalui perkembangan postmodernisme dalam bidang kajian barat. Dengan asumsi bahwa modernisasi dan globalisasi budaya bukanlah kebenaran tunggal dari wacana dan praktik budaya, kearifan lokal dan tempat itu sendiri diberi tempat dalam bidang studi, wacana akademik, dan juga dalam praktik budaya saat ini.

Dalam film yang juga sebuah produk dan wujud kebudayaan kearifan lokal dan lokalitas bisa dikatakan hampir tidak menjadi subjek utama dewasa ini. Meski berusaha ditampilkan dalam beberapa film yang bercerita tentang sebuah etnik sebagai kaki bangsa Indonesia hari ini, namun posisinya seringkali hanya sebagai pelengkap kacamata modernitas sentralitas diskursus pihak dominan dalam menyikapi perkembangan sosial budaya kontemporer. Film dibuat sebaik mungkin sehingga dapat diterima dan menarik perhatian masyarakat (Danesi, 2010: 2).

Khususnya di Indonesia Timur, ada juga upaya untuk merundingkan antara pusat dan daerah tentang lokalitas dan modernitas, namun gagal menciptakan cara pandang yang benar-benar melihat masyarakat lokal sebagai subjek dan yang

emansipasi atau setidaknya cukup ditindas oleh nasionalisme kontemporer. dan tatanan global. Dalam pemahaman yang lain, lokalitas dan kearifan lokal yang menjadi bagian dari kebudayaan nasional dalam ranah kebangsaan kita saat ini disubordinasi oleh dominasi pusat yang cenderung dicitrakan telah modern, maju dan menjadi rujukan utama bagi peradaban bangsa ini.

Lokalitas (budaya) selalu menyesuaikan diri atau lentur (menyeleksi, menerima dan menyerap) terhadap perubahan global, sekaligus mencari keseimbangan baru untuk mempertahankan jati diri dan watak (karakter). Indonesia memiliki sumber daya lokal yang luar biasa banyaknya dan dapat diangkat dalam film. Penonton diharapkan dapat menguasai atau memahami keadaan alam, kebudayaan dan ciri khas kebudayaan lokal dengan mengamatnya dari dalam sebuah film. Pembuat film (*filmmaker*) bergelut dengan pengalaman sehingga lokalitas menjadi penting, sebagai tempat berpijak. Globalisasi pada dasarnya adalah lokalitas, yang selalu berubah-ubah, demikian pula jati diri, tidak tetap. Meskipun demikian, harus didalami ketika pijakan telah ditemukan. Berkarya dengan sumber daya diri, ada saatnya membuka diri, ada saatnya pula menegaskan jati diri. Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri (Wibowo, 2015:17).

Jati diri bisa merupakan kebanggaannya, kental dengan ke-lokal-annya, namun kadang-kadang sulit diterima orang lain, misalnya, karena berbenturan dengan logika. Sedangkan lokalitas dari sudut pandang musik, diungkap Mohammad Marzuki (2013), musisi Jogja Hip Hop Foundation, bahwa jati diri seniman adalah kedaerahan (ke-lokal-an). Menyerap musik dari luar, dan menerapkan dengan bahasa setempat. Menurutnya, seni menghadirkan pengalaman. Berkarya mengalir begitu saja, dan jujur, apa adanya.

Peran film dalam menampilkan kearifan lokal dan lokalitas melalui narasi dan sinematika menjadi penting. Hal yang menjadi sorotan khusus ialah sisi naratif serta alur cerita yang memposisikan kearifan lokal atau lokalitas. Pertanyaan utama

disini adalah bagaimana keduanya ditampilkan, apa yang di-inklusi dan apa yang di-eksklusi dari tampilan. Hal yang jauh lebih penting ialah bagaimana suatu etnik yang kearifan lokal dan lokalitasnya disorot oleh kamera dalam sebuah film diposisikan sebagai sebuah bagian dari bangsa ini. Bisa jadi kita akan terbuka untuk melihat bagaimana peran negara serta pasar yang berhadapan dengan etnik-etnik penyokong bangsa ini sebagai bagian dari *civil society* (Anwar, 2003).

Sebagai contoh, dalam film *Beta Maluku, Cahaya Dari Timur* tentang Sepak Bola dan rekonsiliasi dari konflik Maluku hadir beberapa tahun lalu. Dalam sebuah adegan dari seorang anak Maluku mengatakan: “*Ini soal Bola, Bukan masalah agama*” yang menandai bahwa anak-anak muda yang berasal dari Ambon dan Maluku secara umum telah sadar dengan isu SARA yang pernah menyakiti perasaan etnik mereka akibat konflik yang berkepanjangan. Dalam film ini, kehadiran lokalitas serta kearifan lokal masyarakat dari Maluku tentang *Pela gandong* dan *Torang samua basudara* dapat dihadirkan sebagai sebuah kampanye resolusi konflik pasca kerusuhan yang pernah memakan banyak korban jiwa. Hubungan pusat dan daerah serta kerukunan antar umat beragama pasca konflik juga bisa dikatakan hadir dengan misi film ini yang sesungguhnya. Cita-cita Maluku yang damai dan siap menatap masa depannya ter-inklusi di film ini. Stereotip orang Timur yang temperamental dan rabun berhasil diatasi oleh film ini dengan hadirnya sosok Glenn Fredly sebagai putra Maluku yang telah besar di Jakarta. Film ini telah mendobrak asumsi serta stereotip bahwa masyarakat lokal dengan kearifan lokal dan lokalitas yang dimilikinya tidak mampu menjawab tantangan zaman yang dihadapi.

2.6 Cinta dan Bentuk Simboliknya

Bentuk atau simbol hati dikenal luas sebagai simbol cinta atau kasih sayang. Saat membuka media sosial dan membuka konten apapun tentang cinta atau kasih sayang, simbol hati pasti akan muncul (Saniya, 2023). Orang-orang di seluruh dunia menggunakan simbol ini untuk menunjukkan cinta. Diakui sebagai simbol cinta universal, sulit dipercaya bahwa simbol hati bukanlah sesuatu yang telah ada selamanya. Faktanya, simbol saat ini adalah hasil dari perkembangan selama

berabad-abad. Cinta sering dikaitkan dengan hati. Meskipun "heart" sebenarnya berarti organ jantung dalam bahasa Inggris, "heart" sudah digunakan sebagai kata dalam semua bahasa untuk melambangkan perasaan cinta. Kehadiran simbol cinta atau hati memiliki sejarah panjang. Dalam sebuah artikel berjudul *The Coins and the Sect in Expedition*, Vol. 34, 1992, oleh T.V. Buttrey menggambarkan penemuan artefak budaya berbentuk hati yang diyakini berasal dari abad ke-6 hingga ke-5 SM. berasal dari. Dalam bukunya *The Shape of the Heart*, Pierre Vinken menjelaskan bahwa hati pertama kali digunakan sebagai simbol cinta dalam *Le Roman de la Poire*, sebuah manuskrip puisi Prancis pada tahun 1250-an. Dalam puisi karya Thibaut ini, Vin Ken menambahkan konsep "kami memberikan hati kami kepada orang yang kami cintai" untuk pertama kalinya. Meski dalam puisi aslinya hanya satu buah pir yang "diberikan" di sini. Meski mulai digunakan, bentuk hati yang muncul kemudian tidak seperti yang kita kenal sekarang. Orang yang pertama kali memperkenalkan bentuk hati adalah Francesco Barberino. Barberino adalah seorang pengacara di Florence, Italia, dan dia menulis manuskrip puisi berbentuk hati yang disebut *Documenti D'Amore*.

Pada abad ke-16, penggunaan gambar hati sebagai simbol cinta menjadi hal yang umum di berbagai belahan dunia. Di Jepang, misalnya, diyakini bahwa selama perdagangan Nanban sekitar tahun 1550, hiasan kepala samurai era Edo dibuat berbentuk hati bulat, melambangkan hati dewi busur Marishiten. Gambar hati mendapatkan popularitas pada abad ke-19 untuk melambangkan cinta romantis, simbol tersebut digunakan dalam berbagai hal romantis. Dilampirkan pada hadiah yang diberikan kepada pasangan di hari Valentine, bahkan sebagai tanda kehidupan di video game *The Legend of Zelda* dari tahun 1986. Belum lama ini, tahun 1977, menurut *review* Stephen dan Thomas Amidon di *The Sublime Engine*: Biografi hati manusia, simbol hati, juga mulai menjadi penting sebagai kata kerja yang berarti "mencintai" yang menciptakan ungkapan populer "I (heart) NY". Simbol ini terpampang di kaos, kaca mata dan berbagai souvenir kota New York yang rawan resesi untuk membangkitkan kembali semangat.

2.7 Representasi Cinta Dalam Studi Antropologi Linguistik

Menurut Levi-Strauss, fenomena maupun sistem kekerabatan tidak pernah dapat dijelaskan hanya melalui observasi empirik secara langsung. Namun, sebagaimana linguistik, mereka harus dikaji sebagai serangkaian simbolik (Kurzweil, 1996). Manusia adalah makhluk sosial dengan *nature*. Manusia tidak bisa hidup tanpa berbagi cerita, tanpa percakapan panjang dengan orang yang dicintai. Karakteristik ini memainkan peran utama dalam evolusi spesies manusia dan kebangkitan peradaban. Berbagai pengalaman antar sesama, menceritakan bagaimana rasanya menjadi manusia. Sikap ini menjadikan manusia semakin dekat sampai dapat mengenal dan merasakan apa yang mereka kenal dengan istilah ‘cinta’ dan ‘kasih sayang’.

Pada zaman modern ini, sudah banyak studi ilmiah mengenai cinta tetapi sekarang banyak dari mereka yang melihat cinta dari perspektif yang berbeda. Pertukaran ini dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Mulai dari cara menyampaikan, bentuk visual dan verbal yang dapat menjadi simbol cinta, atau bahkan kebudayaan adat yang menyumbangkan pola-pola dalam menyampaikan rasa cinta. Hal ini dibahas melalui konsep *Langue* dan *Parole* oleh Ferdinand De Saussure yang kemudian diadopsi oleh Claude Levi-Strauss (Ahimsa-Putra, 2006: 33). Sekarang, di dalam bahasa, ada *langue*, atau sistem dan kapasitas komunikasi yang kita semua miliki. *Langue* adalah gabungan dari semua ciri-ciri bahasa; anggap saja sebagai wadah besar yang mampu menampung semua bagian bahasa yang kita gunakan, terutama, gambar dan kata-kata yang muncul di benak kita dan hubungan suara-ke-lambang yang terjadi ketika kita berkomunikasi. Semua gambar, kata, makna, dan sub-makna yang tersimpan tersebut merupakan "*langue*". *Parole* adalah tindakan aktual yang kita lakukan ketika kita berbicara. Pada dasarnya, *parole* adalah berbicara. Cara lain untuk memahaminya: *langue* adalah sistem universal (bahasa secara umum), sementara *parole* adalah hal penting yang berkontribusi pada perluasan sistem.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis hanya akan menggunakan konsep *parole* untuk menjelaskan bagaimana tiap tokoh dalam cerita merepresentasikan

rasa cinta dan kasih sayangnya kepada tokoh yang lain. Khususnya dalam merepresentasikan orang-orang dari Suku Batak Toba. Secara spesifik, konsep *parole* akan membantu memperjelas bagaimana sebuah keluarga di Batak Toba dapat menjalin hubungan yang baik dan saling menyayangi satu sama lain antar masing-masing anggota keluarganya.