

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sastra merupakan sebuah karya seni. Karya itu hasil penciptaan atau proses yang kreatif. Proses kreatif dalam karya sastra memiliki makna tersendiri yang khas atau memiliki daya cipta sebagai aktivitas yang menciptakan sesuatu yang sebelumnya belum ada melalui kemampuan berimajinasi. Sebuah karya sastra akan selalu ada dalam kehidupan manusia. Semi (2012: 1) menyatakan bahwa dorongan manusia dalam mengekspresikan diri akan melahirkan sastra. Selain dorongan itu juga adanya minat pada masalah dunia nyata yang didalamnya termasuk manusia.

Sastra diklasifikasikan menjadi dua yaitu sastra lisan dan tulis. Sastra lisan disampaikan dari mulut ke mulut, seperti cerita rakyat, dongeng, legenda, dan mitos. Sedangkan sastra tulis seperti prosa, puisi, dan drama. Jika dilihat dari media apa yang digunakan, jenis sastra dibedakan menjadi dua yaitu sastra media cetak dan sastra elektronik (Suhardi, 2011: 3). Disebut sastra elektronik karena hasil karya sastra ditayangkan atau ditampilkan pada televisi, radio, film, maupun VCD/DVD. Film sebagai media audio dan visual. Film terdiri dari potongan gambar serta disatukan menjadi utuh dan mempunyai kemampuan dalam menangkap realitas sosial budaya.

Latar belakang sosial yang dihasilkan dalam karya sastra yang kemudian berkembang model analisis interdisiplin. Adapun model analisis tersebut (1) psikologi sastra yaitu dari segi kejiwaan, (2) sosiologi sastra yaitu dari segi masyarakatnya, (3) antropologi sastra yaitu dari segi manusia sebagai makhluk

yang berbudaya. Dapat dipahami bahwa tugas penting dari antropologi sastra yaitu untuk mengungkapkan aspek kebudayaan. Endraswara (2013: 107) berpendapat bahwa dalam meneliti antropologi sastra maka mengutamakan dua hal yaitu tulisan-tulisan etnografi yang berhubungan dengan sastra, dan meneliti karya sastra yang dipandang dari sisi etnografinya. Ratna (2017:6) menyatakan bahwa antropologi sastra merupakan analisis terhadap karya sastra yang di dalamnya terkandung unsur-unsur antropologi. Antropologi sastra luas sehingga hanya dibatasi dengan unsur budaya yang terdapat dalam sebuah karya sastra.

Saat ini perkembangan film sudah mengalami kemajuan di segala bidang perfilman dengan berbagai genre. Macam-macam genre tersebut yaitu *action* laga, komedi, horror, *thriller*, ilmiah, drama, dan romantis. Ada beberapa alasan orang suka menonton film. Alasan pertama adalah film menjadi hiburan yang paling sederhana untuk menghilangkan kepenatan dari kesibukan sehari-hari, karena menonton film bisa kita tentukan sendiri kapan waktu dan tempatnya karena saat ini menonton film tidak perlu harus ke bioskop. Dahulu jika ingin menonton film maka harus pergi ke bioskop dengan jam tayang film yang sudah ditentukan, namun sekarang bisa diakses di televisi atau *YouTube*. Kedua, yaitu karena ingin mengapresiasi sebuah karya orang lain, dengan menonton film tersebut menjadi salah satu cara sederhana menghargai karya para insan perfilman yang telah menyajikan kualitas film terbaiknya. Ketiga, ada juga orang yang menonton film karena merasa penasaran dengan film yang sedang viral atau menyukai genre film tersebut.

Indonesia terdiri atas banyak pulau, dihuni oleh berbagai suku bangsa

tentu memiliki aspek kebudayaan yang beragam. Manusia dan kebudayaan telah menyatu dan tidak bisa dipisahkan, manusia menjadi pendukung kebudayaan. Kebudayaan akan selalu diwariskan kepada keturunannya. Saat ini masih banyak juga ditemukan yang kurang memahami budaya masing-masing bahkan menganggap itu tidak penting. Sebagai generasi muda sudah sepantasnya kita mempunyai kepedulian untuk memperkenalkan budaya daerah masing-masing. Bagaimana mungkin kita ingin memperkenalkan budaya kita kepada orang lain jika kita sendiri tidak mengetahui dan tidak tertarik dengan budaya sendiri. Salah satu cara memperkenalkan budaya yaitu melalui film. Dengan adanya film bertema budaya yang ada di Indonesia dapat dijadikan alternatif untuk memperkenalkan budaya.

Film *Sang Prawira* merupakan film yang diproduksi MRG Film bersama Mabes Polri. Film ini disutradarai oleh Ponti Gea, penulis skenarionya Onet Adithia Rizlan dan telah mendapat rekor MURI pada tahun 2019 dengan pameran polisi aktif terbanyak. Dibintangi oleh sembilan puluh lima polisi berpangkat perwira, pejabat daerah dan beberapa Menteri. Film ini menarik karena bercerita tentang perjuangan seorang anak laki-laki dalam menggapai cita-citanya sehingga memotivasi para generasi muda, ada juga realitas adat dan budaya seperti kesenian maupun bahasanya serta memperkenalkan tempat wisata yang ada di Tapanuli.

Berdasarkan wawancara singkat dengan penulis skenario film *Sang Prawira* melalui instagram, tujuan pembuatan film ini adalah untuk memotivasi anak-anak muda di pedesaan yang kurang mampu untuk berkarir di kepolisian dan

film ini memberikan kontribusi dalam memperkenalkan budaya Batak Toba. Peneliti sebagai generasi muda yang berasal dari suku Batak Toba, bangga dengan adanya film bertema budaya Batak Toba dan ingin mendeskripsikan apa saja unsur-unsur budaya yang terdapat dalam film tersebut sehingga dapat diketahui oleh masyarakat luas. Film ini memiliki daya tarik untuk ditonton karena kebanyakan latar tempat yang dipakai adalah tepian danau Toba. Tokoh dalam film ini juga menggunakan nama khas suku Batak seperti Horas, Nauli, Gomgom, Lambok, Tiur dan terdapat juga kata sapaan seperti *Amang, Inang, Namboru, Amangboru, Nantulang, Bapak Uda, Lae, dan Eda*. Selain itu, terdapat gambaran tarian *tor-tor* dengan berbagai alat musiknya, dan ada pertunjukkan patung *Sigale-gale*.

Berdasarkan pengamatan peneliti, film *Sang Prawira* belum pernah diteliti. Pada jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Maritim Raja Ali Haji juga belum pernah dilakukan penelitian tentang budaya Batak Toba, hanya budaya Melayu dan Minangkabau saja. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menjadikan film ini sebagai objek penelitian karena cerita dalam film ini menggambarkan budaya Batak Toba yang dapat ditinjau dari unsur-unsur budaya seperti bahasa, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, dan kesenian. Maka peneliti melakukan penelitian dengan judul *Representasi Budaya Batak Toba dalam Film Sang Prawira*.

1.2 Fokus Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan permasalahan pada Representasi Budaya Batak Toba dalam Film *Sang Prawira*.

1.3 Rumusan Masalah

Berikut ini rumusan masalah berdasarkan fokus penelitian yang ditetapkan peneliti:

1. Bagaimanakah representasi budaya Batak Toba dalam film *Sang Prawira* ditinjau dari unsur bahasa?
2. Bagaimanakah representasi budaya Batak Toba dalam film *Sang Prawira* ditinjau dari unsur sistem teknologi?
3. Bagaimanakah representasi budaya Batak Toba dalam film *Sang Prawira* ditinjau dari unsur sistem mata pencaharian?
4. Bagaimanakah representasi budaya Batak Toba dalam film *Sang Prawira* ditinjau dari unsur kesenian?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan representasi budaya Batak Toba dalam film *Sang Prawira* ditinjau dari unsur bahasa.
2. Untuk mendeskripsikan representasi budaya Batak Toba dalam film *Sang Prawira* ditinjau dari unsur sistem teknologi.
3. Untuk mendeskripsikan representasi budaya Batak Toba dalam film *Sang Prawira* ditinjau dari unsur sistem mata pencaharian.
4. Untuk mendeskripsikan representasi budaya Batak Toba dalam film *Sang Prawira* ditinjau dari unsur kesenian.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta menambah khazanah penelitian mengenai representasi budaya terhadap film salah satunya budaya Batak Toba. Untuk mata kuliah folklor, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dan dapat memperkaya khazanah budaya Batak Toba.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengalaman serta pengetahuan tentang representasi budaya Batak Toba dalam film *Sang Prawira*.

2. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat menjadi alternatif pembelajaran sastra khususnya antropologi sastra. Film *Sang Prawira* juga diharapkan dapat menjadi bahan ajar analisis struktur cerita baik unsur intrinsik maupun ekstrinsiknya.

3. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dipakai peneliti lain sebagai rujukan atau referensi untuk penelitian yang relevan.

4. Bagi Masyarakat

Manfaat bagi masyarakat yaitu dapat membantu masyarakat dalam mengapresiasi karya sastra berupa film dan dapat dijadikan media untuk mempelajari salah satu budaya yang ada di Indonesia yaitu budaya Batak Toba.

1.6 Definisi Istilah

1. Representasi adalah gambaran atau pencerminan yang dapat menangkap segala hal.
2. Budaya Batak Toba adalah unsur budaya yang ditinjau dari bahasa, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, dan kesenian dalam masyarakat Batak di wilayah Kabupaten Tapanuli Utara.
3. Film *Sang Prawira* adalah film yang diproduksi oleh MRG Film, mulai tayang pada tahun 2019 berdurasi 118 menit, disutradarai oleh Ponti Gea dan penulis skenarionya Onet Adithia Rizlan.

