

Analisis *Local Culture* Batak Toba dalam Film Ngeri-Ngeri Sedap Sutradara Bene Dion Melalui *Mise En Scene*

Muhammad Rafli Sajali

Fakultas Seni dan Desain / Film dan Televisi, Universitas Potensi Utama

Dani Manesah

Fakultas Seni dan Desain / Film dan Televisi, Universitas Potensi Utama

Korespondensi penulis: muhammadraflisajali@gmail.com

Abstract. *Ngeri-ngeri Sedap* is a comedy-drama film set in a Batak family, directed and scripted by Bene Dion Rajagukguk, based on an adaptation of the novel of the same name by Bene Dion. *Ngeri-ngeri Sedap* received positive reviews and was commercially profitable. The movie also represented Indonesia in the 95th Academy Awards or Oscars. This research aims to describe the value of local Toba Batak culture through *mise-en-scene*. This type of research is qualitative research with descriptive method. The data source of this research is the movie *Ngeri-Ngeri Sedap* which lasts 1 hour 53 minutes. The results of this study indicate the analysis of Toba Batak local culture through the *mise-en-scene* aspect. The local culture of Batak Toba contained in the film "*Ngeri-ngeri Sedap*" can be seen from the setting, costumes and make-up used by the players, the movement of the players (acting) and the dialog spoken by the players.

Keywords: *Mise-En-Scene*, Local Culture, Toba Batak.

Abstrak. Film *Ngeri-ngeri Sedap* adalah film drama komedi berlatar keluarga Batak, yang disutradarai dan ditulis naskahnya oleh Bene Dion Rajagukguk, berdasarkan adaptasi dari novel berjudul sama karya Bene Dion. Film *Ngeri-ngeri Sedap* mendapatkan ulasan positif serta meraup keuntungan secara komersial. Film ini juga menjadi perwakilan Indonesia dalam ajang Academy Awards atau Oscar ke-95. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai budaya local Batak Toba melalui *mise-en-scene*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Sumber data penelitian ini adalah film *Ngeri-Ngeri Sedap* yang berdurasi 1 jam 53 menit. Hasil penelitian ini menunjukkan analisis *local culture* Batak Toba melalui aspek *mise-en-scene*. Budaya lokal Batak Toba yang terdapat pada Film "*Ngeri-ngeri Sedap*" terlihat dari latar (*setting*), kostum dan *make up* yang digunakan pemain, pergerakan para pemain (*aktting*) dan dialog yang diucapkan oleh pemain.

Kata kunci: *Mise-En-Scene*, Budaya Local, Batak Toba

LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan Negara dengan beraneka macam suku bangsa dan budaya. Setiap suku bangsa memiliki nilai budaya dengan ciri khas masing-masing. Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Berdasarkan buku ensiklopedia jumlah suku bangsa yang ada di Indonesia secara keseluruhan mencapai lebih dari 1.300 suku bangsa diantaranya ada suku Jawa, Sunda, Aceh, Minangkabau, Bugis, Dayak, Papua dan suku Batak.

Suku Batak merupakan salah satu suku terbesar yang ada di Indonesia, berada di urutan ketiga setelah suku Jawa dan suku Sunda. Suku Batak banyak ditemukan di wilayah Provinsi Sumatera Utara, khususnya daerah sekitar Danau Toba. Menurut Koentjaraningrat (2010: 94), Suku Batak mendiami daerah pegunungan Sumatera Utara, mulai dari perbatasan Daerah Istimewa Aceh di utara sampai ke perbatasan dengan Riau dan Sumatra Barat di sebelah selatan. Banyaknya nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam budaya Batak sering digunakan sebagai tema cerita dalam sebuah film.

Salah satu film yang mengangkat budaya Batak sebagai ceritanya adalah film Toba Dream. Film ini dirilis pada tahun 2015 yang naskahnya ditulis dan disutradarai oleh Benny Setiawan, mengadaptasi dari Novel buatan T.B. Silalahi dengan judul yang sama. Film lain yang mengangkat budaya Batak, khususnya Batak Toba sebagai segi ceritanya yaitu film Ngeri-ngeris Sedap. Film Ngeri-ngeris Sedap adalah film drama komedi berlatar keluarga Batak, yang disutradarai dan ditulis naskahnya oleh Bene Dion Rajagukguk, berdasarkan adaptasi dari novel berjudul sama karya Bene Dion. Film “Ngeri-ngeris Sedap” mengisahkan tentang Pak Domu dan istrinya Mak Domu yang mulai gelisah karena ketiga anak laki-laki mereka yakni Domu (anak pertama), Gabe (anak ketiga) dan Sahat (anak keempat) merantau ke Jawa dan sudah lama tidak pulang ke kampung. Pak Domu dan Mak Domu tinggal di kampung bersama anak perempuannya yang bernama Sarma (anak kedua).

Penelitian ini bermaksud untuk menganalisis nilai budaya local yang terkandung dalam film Ngeri-Ngeris Sedap melalui *mise-en-scene*. . Film tidak akan menjadi karya seni yang bagus tanpa memperhatikan *mise-en-scene* nya. Teknik *mise-en-scene* merupakan sebuah cara dalam pembuatan film yang meliputi latar (*setting*), kostum dan *make up*, pergerakan para pemain (*aktng*) dan dialog. Unsur *mise-en-scene* dalam film tentu memiliki arti dan keunikan yang bisa dilihat dari berbagai sudut.

KAJIAN TEORITIS

Tinjauan Pustaka

1. Shabrina Ophelia, "Analisis Identitas Budaya Lokal Minangkabau Melalui *Mise-En Scene* dan Dialog pada Film “Tenggelamnya Kapal *Van Der Wijck*”. Jurnal yang ditulis oleh mahasiswa Institut Seni Yogyakarta bertujuan untuk menganalisa identitas budaya Minangkabau dan memaparkan wujud budaya Minangkabau melalui *mise-en-scene* dan dialog pada film “Tenggelamnya Kapal *Van Der Wijck*”. Metode penelitian yang digunakan

adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ditunjukkan melalui *mise-en-scene* yang meliputi: *setting*, kostum dan *make up* yang digunakan oleh pemain, pergerakan akting dan karakter pemian, dan dialog yang diucapkan oleh pemain.

2. Surya Darma, "*Mise En Scene* pada Iklan Rejoice Indonesia dengan Analisis Semiotika". Dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk menganalisis *mise en scene* serta pemaknaan denotasi, konotasi, dan mitos analisis Roland Barthes pada iklan *Rejoice* Indonesia. Metode yang digunakan peneliti adalah metode kualitatif, dengan memakai unit penelitian keempat unsur *mise en scene* dan dibedah menggunakan teori semiotika Roland Barthes.
3. Triadi Sya'Dian, dkk, "*Analisis Mise En Scene* pada Film *Parasite*". Dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk mengungkap *mise en scene* yang terdapat pada film *Parasite*. Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan teori *Mise En Scene* beserta teori pendukung Semiotika dari Ferdinand de saussure. Sementara objek penelitian pada film *Parasite* *Mise-en-scène* pada segala sesuatu yang muncul sebelum dan sesudah kamera dimana meng-*arrangement* komposisi, alat peraga, set, aktor, pencahayaan dan kostum.

Dasar Teori

1. Film

Film merupakan suatu cerita yang dibentuk oleh rangkaian gambar atau biasa disebut video atau movie (Javandalasta, 2014). Menurut Effendy dalam bukunya Kamus Komunikasi (1989), mengatakan bahwa suatu media yang bersifat penggambaran atau audio visual guna memberikan informasi atau pesan kepada orang-orang yang berkumpul di suatu tempat. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film merupakan selaput tipis yang terbuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif yang akan dibuat potret atau untuk gambar positif yang akan dimainkan di bioskop.

Sebagai media komunikasi massa, Film merupakan alat media komunikasi massa yang dapat memberikan pengaruh besar pada masyarakat. Film memiliki dampak bagi masyarakat dengan proses negosiasi yang dilakukan dari diri sendiri lalu memiliki hasil makna dan pesan tentang film tersebut. Makna negosiasi merupakan proses dari komunikasi dari khalayak yang dapat menerima serta menginterpretasikan pesan dari film tersebut secara verbal maupun visual.

2. Teori *Mise-en-scene*

Mise-en-scene merupakan sebuah bahasa yang berasal dari Perancis yang bermakna “*putting in the scene*” yaitu pengarahan pada apa yang muncul dalam frame film (Bordwell dan Thomson, 2008: 112). Secara sederhana *mise-en-scene* dapat diartikan sebagaimana meletakkan atau memosisikan beberapa hal ke dalam sebuah film, seperti mengatur objek dan posisi kamera yang akan di filmkan. Penggunaan visi pada film harus melalui kerangka penyusunan dari berbagai aspek visual yang akan masuk di dalam frame secara matang, sehingga berhasil dalam menghasilkan interpretasi rasa ruang waktu, mengatur suasana hati, serta mampu menggambarkan yang membentuk karakter film tersebut. *Mise-en-scene* sendiri terdiri dari empat aspek utama yaitu : latar (*setting*), kostum dan *make up*, pergerakan para pemain (*akting*) dan dialog (Prasista, 2008:61).

3. Teori Budaya Local

Dalam film Ngeri-Ngeri Sedap teori budaya local dapat dilihat dari tiga wujud kebudayaan yang dikemukakan oleh Koentjaraningrat. Menurut Koentjaraningrat (2002:186), menyatakan ada tiga wujud kebudayaan, yaitu : Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai -nilai, norma-norma dan peraturan, Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat, Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian deskripsi kualitatif. Penelitian kualitatif mendefinisikan konsep-konsep yang sangat umum. Penelitian kualitatif dianggap melakukan pengamatan melalui lensa-lensa yang lebar, mencari pola-pola antar hubungan antara konsep-konsep yang sebelumnya tidak ditentukan (Brannen, 2005: 11).

Menurut Lodico, Spaulding, dan Voegtle penelitian kualitatif, yang juga disebut penelitian interpretif atau penelitian lapangan adalah suatu metodologi yang dipinjam dari disiplin ilmu seperti sosiologi dan antropologi dan diadaptasi ke dalam setting pendidikan (Lodico, et al dalam Emzir, 2011: 2). Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data cenderung terdiri atas data dalam bentuk pertanyaan umum untuk memungkinkan partisipan menghasilkan jawaban-jawaban, dan kata-kata (teks) atau data gambar (pictures), informasi dari sejumlah kecil individu atau situs (Emzir, 2011: 6).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Mise-en-scene*

Mise-en-scene merupakan segala sesuatu yang tampak di depan kamera dalam sebuah produksi film. *Mise-en-scene* merupakan unsur sinematik yang terdapat diseluruh gambar dalam film (Pratista, 2008: 14-15). Empat unsur aspek utama *Mise-en-scene*, yaitu:

1. Latar (*Setting*)

Film ini berlatar di daerah tanah Toba, Sumatera Utara. Dengan mengambil lokasi *syuting* di Bukit Holbung dan di tepi Danau Toba di Kabupaten Balige, serta melibatkan banyak warga lokal untuk ikut terlibat dalam produksi film, baik sebagai pemain maupun kru. Pemandangan alam Danau Toba dapat digunakan untuk membangun tema tentang keindahan alam dan kearifan local serta menjadi ikon nya Sumatera Utara.

Selain berlatar di tepi Danau Toba, film *Ngeri-Ngeri sedap* juga mengambil lokasi *syuting* di rumah adat Bolon, khas Batak Toba. Rumah adat Bolon juga sering disebut sebagai rumah gargo, sebuah rumah pertemuan keluarga besar. Bentuk dari rumah adat Bolon adalah persegi Panjang yang dapat dihuni sekitar lima hingga enam keluarga.



(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

2. Kostum dan *make up*

Dalam acara adat *Sulang-Sulang Pahompu*, keluarga Pak Domu dan seluruh tamu undangan menggunakan *ulos*. Penggunaan *ulos* dalam budaya Batak Toba di Sumatera Utara, sering digunakan dalam acara adat dengan sebagai symbol keberuntungan, kebahagiaan, dan keberlanjutan keturunan. Selain dari kostum yang digunakan keluarga Pak Domu, hal lainnya bisa dilihat dari balutan *make up* yang dikenakan hanya sederhana, sehingga terlihat lebih normal dan natural.

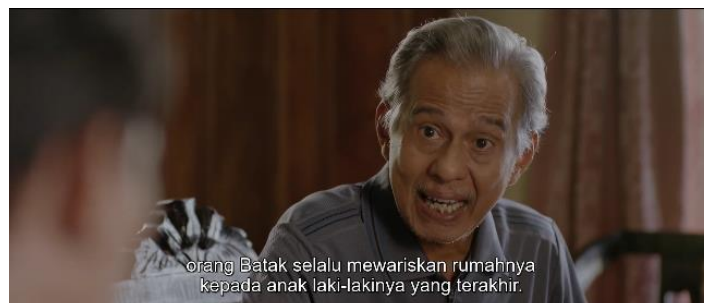


(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

3. Pergerakan para pemain (*akting*)

Dalam film Ngeri-Ngeri Sedap terdapat karakter penting yang berhasil menghidupkan cerita dalam film, seperti Pak Domu yang diperankan oleh (Arswendy Beningswara Nasution), karakter utama yang paling penting dalam film. Pak Domu adalah kepala keluarga yang keras kepala dan sangat kolot. Sebagai suami dan seorang ayah, Pak Domu adalah pribadi yang sangat keras kepada keluarganya. Ia selalu berusaha untuk membuat keluarganya terlihat harmonis dan baik di mata semua orang.

Melalui *akting* Pak Domu, film Ngeri-ngerri Sedap membicarakan dinamika keluarga, hak anak dalam menentukan arah hidup dan kewajiban anak dalam menghormati orang tua. Karakter Pak Domu tidak hanya menjadi penjalin narasi, tapi juga menjadi pondasi dalam menggerakkan cerita lebih dalam.



(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

4. Dialog

Dialog
MAKTUA "Hei, aku belum dapat." (sahat menatap maktua)
MAKTUA "Untuk anakku di rumah."
SAHAT "Iya, Namboru."
MAKTUA "Kenapa panggil Namboru?, Aku ini semarga dengan mamakmu."
SAHAT "Maaf. Aku sudah lupa, Nangtulang."

MAKTUA

"Bah, memanggil Nangtulang?,
Kau sudah gila Sahat?"

SAHAT

"Permisi Bude"

(sahat pergi)

Penggalan dialog di atas merupakan percakapan dari Maktua dan anak terakhir Pak Domu yaitu Sahat. Dialog tersebut menunjukkan Sahat yang bingung saat memanggil Maktua nya dengan salah sebut panggilan, karena Sahat sudah lupa. Percakapan tersebut menggunakan bahasa Batak dan logat khas nya yang tegas. Maktua tidak terima kalau Sahat memanggil nya dengan Namboru dan Nangtulang, dikarenakan Maktua semarga dengan mamaknya Sahat.



(Sumber: Dokumen Pribadi, 2023)

B. *Local Culture Batak Toba*

1. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, dan peraturan.

Dialog

AMANG PENDETA

"Horas, Lae!"

PAK DOMU

"Horas, Amang Pandita!"

AMANG PENDETA

"Horas, Ito"

MAK DOMU

"Horas, Amang Pandita!"

AMANG PENDETA

"Senang liat kalian ini, sudah tua masih mesra, gak salah kupilih keluarga kalian jadi contoh untuk jemaat-jemaat di gereja"

PAK DOMU

"Haha, bisa aja Amang in?"

Penggalan dialog di atas Pak Domu dan Mak Domu berjumpa dengan Amang Pendeta di jalan. Amang Pendeta menepi dan menyapa Pak Domu dan Mak Domu yang telah dari Lapo untuk menuju ke rumah Opung.

Dari adegan ini terdapat nilai kesantunan berbahasa serta kerendahan hati dan tuturan Pak Domu ketika dipuji oleh Amang Pendeta. Amang Pendeta memuji hubungan Pak Domu dengan Mak Domu yang masih mesra meski telah memasuki usia senja. Tuturan Amang Pendeta yaitu “Senang liat kalian ini, sudah tua masih mesra, gak salah kupilih keluarga kalian jadi contoh untuk jemaat-jemaat di gereja”, kemudian tuturan tersebut tidak dibalas dengan tuturan yang menyombongkan mereka berdua namun Pak Domu menjawab dengan tuturan “Haha, bisa aja Amang ini”. Nilai kesantunan serta kerendahan hati dan tuturan Pak Domu, menjadi hal yang baik dalam budaya batak karena keluarga Pak Domu dijadikan contoh dari Pendeta untuk jemaat yang ada di gereja.

2. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat

Terdapat keseharian Pak Domu yang sering ke Lapo untuk berkumpul dengan teman-temannya. Hal ini menyatakan aktivitas masyarakat Batak memang terkenal suka berkumpul, pada acara makan saja selalu disertai dengan obrolan-obrolan hangat. Kondisi inilah yang akan akrab dijumpai saat mengunjungi lapo. Masyarakat batak, contohnya Pak Domu melakukan aktivitasnya di Lapo seperti berbincang-bincang, menyanyi, bermain kartu, bercatur serta menonton televisi, dan sambil minum tuak pada umumnya.

Selain aktivitas Pak Domu yang berada di Lapo, terdapat juga *scene* yang menunjukkan salah satu aktivitas masyarakat yang lain. Pada saat Pak Domu dan Mak Domu berkunjung ke rumah Opung, terlihat adanya musyawarah mufakat yang digelar di rumah Opung untuk membahas acara adat *sulang-sulang pahompu*. Musyawarah mufakat ini sering terjadi di masyarakat mencapai kesepakatan Bersama.

3. Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

Dalam film Ngeri-Ngeri Sedap terdapat Rumah Bolon yang terlihat pada setiap *setting* film serta *ulos* yang dipakai pada saat acara adat *sulang-sulang pahompu*. Hal ini menjadi wujud kebudayaan berupa benda hasil karya manusia yang sifatnya paling konkret. Wujud kebudayaan ini juga berupa benda fisik, yang dapat dilihat serta didokumentasikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Film Ngeri-Ngeri Sedap mendapatkan ulasan positif serta meraup keuntungan secara komersial. Film ini juga menjadi perwakilan Indonesia dalam ajang Academy Awards atau Oscar ke-95. Secara garis besar setelah menganalisis film Ngeri-Ngeri Sedap menggunakan *mise-en-scene*, maka dapat disimpulkan :

1. Aspek latar (*setting*) yang dominan dalam film ini adalah *outdoor*, seperti Lapo, Bukit, Tepi Danau, dan Pesta Opung. Ini seakan memanjakan para penonton untuk melihat visual Tanah Batak yang sinematic.
2. Aspek kostum dan *make up* pada film ini terdapat saat upacara adat batak toba yaitu kain *ulos* atau kain tenun tradisional. Bagi orang-orang Batak Toba, *ulos* memiliki arti khusus. Penggunaan *make up* para pemain dikenakan hanya sederhana saja seperti umumnya.
3. Aspek pergerakan para pemain (*acting*) pada film ini menjadikan karakter utama Pak Domu mulai sadar akan soal dirinya yang tidak bisa memaksa keinginannya. Pak Domu memberikan izin kepada ketiga anaknya untuk menentukan pilihan hidup masing masing. Pak Domu dan ketiga anak laki lakinya pun mendatangi kediaman rumah Mak Domu untuk memintanya pulang karena Mak Domu memberi syarat kepada Pak Domu ia mau pulang jikalau ia bisa berdamai dengan anak anaknya.
4. Aspek dialog dalam film ini menggunakan 3 bahasa yang berbeda, fokus utama pemain dalam berdialog menggunakan bahasa campuran yaitu bahasa Batak dan bahasa Indonesia, namun ada juga karakter lain yang menggunakan bahasa Jawa dan juga Sunda. Terdapat pula penggunaan bahasa sarkasme dalam film ini yang dapat berkontribusi pada pembentukan karakter

DAFTAR REFERENSI

- Asra, F. A., Charlina, C., & Sinaga, M. (2024). Pematuhan Kesantunan Berbahasa dalam Film Ngeri-Ngeri Sedap. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(1), 284-290.
- Darma, S. (2020). MISE EN SCENE PADA IKLAN REJOICE INDONESIA DENGAN ANALISIS SEMIOTIKA. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 4(2), 159-173.
- Emzir, 2011. Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data. Jakarta Utara: PT.

Ophelia, S. (2018). *Analisis identitas budaya lokal Minangkabau melalui Mise-en-Scene dan dialog pada film "Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck"* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

Syadian, T., Oktiana, E., & Suryanto, S. (2021). Analisis Mise En Scene Pada Film Parasite. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 6(2), 155-166.