

Representasi Kepercayaan Marapu pada Film “Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak”

Nurudin Sidiq Mustofa

Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
Jalan Suryodiningratan No. 8, Yogyakarta, DIY – 55143
E-mail: nurudinsidiq@gmail.com

ABSTRAK

Pada tahun 2017, dirilis film bergenre *western* berjudul *Marlina si Pembunuh Dalam Empat Babak* dan mendapat respons positif dengan lebih dari 34 nominasi penghargaan festival film dan pemutaran di lebih dari 10 negara karena mengangkat isu patriarki dan latar budaya yang ditampilkan. Film yang berlatar tempat di Sumba ini menampilkan kepercayaan asli Indonesia yang hampir punah yaitu kepercayaan marapu. Akan tetapi dalam pembuatan film tersebut, bisa terjadi bias konfirmasi yang menyebabkan kesalahan representasi budaya yang diangkat ke dalam film, yang dapat terjadi akibat ideologi personal yang dianut sang *filmmaker*. Penelitian ini berusaha untuk melihat apakah terdapat bias yang terjadi pada saat merepresentasikan kepercayaan marapu ke dalam film dan juga melihat representasi kepercayaan marapu apa saja yang ada dalam film. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, *visual methodologies* dari Gillian Rose dan analisis data menggunakan teori representasi dari Stuart Hall. Hasil penelitian menunjukkan tidak ada bias konfirmasi yang terjadi pada representasi kepercayaan marapu pada film *Marlina si Pembunuh Dalam Empat Babak*. Selain itu, ditemukan tiga unsur kepercayaan yang direpresentasikan dalam film yaitu, kepercayaan marapu itu sendiri, upacara *Pahadangu*, dan sistem pembelisan.

Kata kunci: representasi, bias konfirmasi, kepercayaan marapu, film

The Representation of Marapu Belief on the ‘Marlina the Murderer in Four Acts’ Film

ABSTRACT

In 2017, the western genre film entitled “Marlina the Murderer in Four Acts” was released and received a positive response with more than 34 film award nominations and screenings in more than 10 countries due to the patriarchy issues and cultural setting presented. The film, which is set in Sumba, shows the almost extinct original belief in Indonesia, namely the marapu belief. However, in filmmaking, confirmation bias can occur which causes misrepresentation of the culture that is raised into the film that occurs because of the personal ideology adopted by the filmmaker. This study seeks to see if there is a bias that occurs when representing marapu's beliefs in the film and also to see what marapu belief represented in the film. This research uses descriptive qualitative research method, visual methodologies theory by Gillian Rose, and data analysis using representation theory by Stuart Hall. The results showed that no confirmation bias occurred in the representation of marapu's belief in the film “Marlina the Killer in Four Acts”. In addition, there are three elements of marapu belief that are represented in the film: the marapu belief itself, the Pahadangu ceremony, and the ‘pembelisan’ or bride price system.

Keywords: representation, confirmation bias, marapu’s belief, film

PENDAHULUAN

Sepanjang perjalanan sejarahnya, film telah berkembang dari hanya sebuah karya seni menjadi sebuah *cultural transmission media* atau media transmisi budaya. *Cultural transmission* bisa diartikan sebagai proses transfer yang membawa informasi budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya dan dari satu kelompok (Schönpflug, 2009). Budaya yang tadinya diwariskan secara turun-temurun maupun melalui lisan bisa disampaikan melalui bahasa visual dan audio kepada khalayak luas melalui film. Penuturan sejarah lisan yang memiliki banyak kekurangan dan sangat tergantung kepada penuturnya dapat diperbaiki dengan mencatatkan sejarah budaya tersebut melalui bahasa audio visual. Selain itu, karakteristik media massa yang masif dan bisa diakses oleh banyak orang dapat menjadi keuntungan bagi pelaku budaya yaitu untuk menjaga budaya yang hampir punah.

Akan tetapi, film juga mempunyai banyak kekurangan. Salah satunya adalah ideologi dari pembuat film yang dapat memberikan bias konfirmasi terhadap representasi budaya yang ditampilkan pada karyanya. Bias konfirmasi dapat didefinisikan sebagai tendensi untuk memilih informasi yang hanya mengkonfirmasi kepercayaan atau ideologi yang sebelumnya telah kita anut (McNerney Samuel, 2012). Senada dengan Samuel, Peters dalam jurnalnya juga menambahkan bahwa bias konfirmasi adalah tendensi untuk mencari informasi yang hanya mendukung kepercayaan mereka seperti ideologi, agama, dan lain-lain dan mengacuhkan data-data lain yang kontradiktif dengan kepercayaan mereka (Peters, 2022). Bias konfirmasi tidak berusaha untuk menunjukkan kepercayaan atau representasi yang akurat dari apa yang dia percayai melainkan untuk menunjukkan kepada orang lain bahwa apa yang kita percayai itu benar (Michel & Peters, 2021). Sehingga, konfirmasi bias dapat menjadi berbahaya terhadap apa yang coba direpresentasikan dalam film, pada penelitian ini adalah kebudayaan marapu yang coba direpresentasikan oleh Mouly Surya di dalam film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*.

Pada tahun 2017 telah dirilis sebuah film bergenre drama yang berjudul *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* yang disutradarai oleh Mouly Surya. Film ini mengisahkan tentang Marlina, seorang perempuan di daerah Sumba, yang ditinggal mati oleh suaminya dan harus hidup sebatang kara menghadapi kerasnya kehidupan di sana. Film ini berlatar tempat dan budaya di Sumba yaitu dengan mengangkat mengenai kepercayaan marapu. Ada beberapa unsur kepercayaan marapu yang ditampilkan di film ini.

Film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* mendapat lebih dari 34 nominasi penghargaan dan puluhan penghargaan, baik dari festival film lokal seperti FFI, Piala Maya, Festival Film Tempo, sampai festival film internasional seperti Festival Film Göteborg, Penghargaan Film Asia, bahkan Cannes Film

Festival yang merupakan salah satu festival film tertua dan termasyhur (Sasono, 2017). Selain itu, *Marlina* juga mewakili Indonesia dalam ajang penghargaan film dunia yaitu *Academy Awards* (Frater, 2018). Semua itu karena kualitas film itu sendiri dan penceritaan yang unik serta mengangkat kearifan lokal yaitu kepercayaan marapu, isu feminisme, serta patriarki. Selain itu, genre yang diusung film ini adalah genre *western* yang cukup jarang diproduksi di Indonesia.

Kepercayaan marapu sendiri merupakan agama asli dari Indonesia. Kepercayaan ini adalah sebuah sistem keyakinan atau agama yang didasarkan pada pemujaan arwah leluhur atau *ancestor worship* (Soeriadiredja, 2016). Marapu merupakan penggabungan dari kepercayaan animisme dan dinamisme. Marapu sendiri memiliki arti arwah nenek moyang di negeri marapu atau para penghuni langit yang hidup abadi (Soelarto, 1975). Kepercayaan ini berbeda dengan agama yang diakui secara resmi di Indonesia karena konsep penuhanan masih berupa kepercayaan animisme dinamisme pada roh dan leluhur. Kepercayaan atau agama marapu tidak diakui sebagai salah satu agama resmi di Indonesia meskipun kepercayaan ini merupakan kepercayaan asli lokal. Tidak diakuinya marapu sebagai agama resmi di Indonesia, gencarnya pengabar injil pada penganut marapu, dan ketakutan dicap tidak beragama dan dituduh komunis pada masa Orde Baru, membuat banyak penganut marapu memilih untuk menjadi Kristen (Soeriadiredja, 2013). Data resmi yang didapat dari salah satu buku tahun 1975, Soelarto, menyebutkan bahwa sisa penganut marapu di Sumba hanya berjumlah 198.000 orang. Hal tersebut memunculkan kekhawatiran akan terjadinya kepunahan kepercayaan marapu di Indonesia. Walaupun pada tahun 2017, Mahkamah Konstitusi telah mengakui semua agama lokal dan memperbolehkan mencantulkannya ke dalam kartu tanda penduduk, stigma bahwa kepercayaan marapu bukan agama asli, sudah terlanjur melekat di kehidupan sosial Sumba (U. Deta, 2022). Karena itulah, film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* yang menggambarkan kepercayaan atau agama marapu tersebut dianggap dapat digunakan sebagai *cultural transmission media* agar informasi mengenai seperangkat budaya dan tatanan hidup seperti marapu dapat diwariskan ke generasi selanjutnya dan dapat mengembalikan citra kepercayaan marapu sebagai agama asli di Indonesia. Film dapat menjadi media penyebaran budaya karena budaya yang direpresentasikan dalam film tersebut bisa menjadi artefak budaya dan memiliki fungsi sosiologis yang sama seperti penyebaran budaya dengan media mulut ke mulut, karya seni, ataupun folklor (Onyenankeya et al., 2017).

Unsur feminisme dalam film ini sangat kental maka, ada kemungkinan bias konfirmasi dapat terjadi dalam merepresentasikan budaya Sumba khususnya kepercayaan marapu. Salah satu contoh adalah ada istiadat belis pada kepercayaan marapu. Belis (berarti mahar atau maskawin) yang tadinya memiliki makna penghormatan bagi perempuan menjadi bergeser maknanya dan menempatkan

perempuan sebagai produk dagang yang dibeli melalui belis sehingga laki-laki merasa mempunyai istrinya karena sudah membayar belis (Apriliani Basnapal & Retno Wulan, 2019). Laki-laki yang merasa sudah “mempunyai” istrinya dianggap akan memperlakukan istrinya atau perempuan sebagai objek belaka. Selain itu, struktur di dalam film tersebut menunjukkan tema utama dari film yaitu tentang maskulinitas versus femininitas dan gerakan feminisme di budaya timur Indonesia (Surya, 2017). Penelitian lain seperti penelitian Febryani (2021) dan Putri Wahyuni serta Hamed Mohd Adnan (2022) pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* juga menemukan feminisme dalam film tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana kepercayaan marapu direpresentasikan dalam film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*. Representasi yang dimaksud adalah pemaknaan akan dunia yang disampaikan melalui tanda atau kode material seperti bahasa, gambar, dan musik (Nur Ayomi, 2021). Representasi dapat tercermin dari sebuah objek, orang, ide atau banyak hal lain di mana dalam hal ini adalah film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*. Bagaimana suatu hal digambarkan (dicitrakan) dan seperti apa hasil gambaran atau representasi tersebut adalah proses konstruksi budaya (Hall, 2013). Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melihat apakah ada bias konfirmasi yang terjadi dalam film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif dengan unit analisis komponen-komponen film pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*. Penelitian kualitatif adalah pendekatan untuk mengeksplorasi makna dari individu atau kelompok yang memiliki masalahnya masing-masing (Creswell & Creswell, 2018). Metode pengambilan data yang digunakan adalah metode dokumentasi.

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai variabel-variabel yang berupa benda mati seperti catatan, transkrip, buku, surat kabar, jurnal majalah, dan film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* itu sendiri. Sementara itu, ada dua data yang akan digunakan yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data utama yaitu film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* itu sendiri dan data sekunder adalah data penyokong yang digunakan untuk membantu penelitian, yang berupa catatan, transkrip, buku, bungai rampai, jurnal penelitian, dan situs di internet.

Metodologi yang digunakan untuk menganalisis data adalah teori visualitas yang dikemukakan oleh Gillian Rose (Rose, 2001) pada bukunya *Visual Methodologies*. Gillian Rose dalam teorinya mengemukakan bahwa visualitas pada sebuah produk visual dibagi menjadi tiga yaitu *production* yang berkaitan dengan teknologi visual tersebut diproduksi, *image* atau komposisi penyusun produk visual

tersebut, dan *audience* atau latar belakang sosial di mana karya visual tersebut dibuat atau apa latar belakang sosial yang ada di karya visual tersebut. Dalam penelitian ini, *production* atau teknologi mengacu pada teknis pembuatan film ini. Sementara *image* atau komposisi mengacu pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* itu sendiri dan komponen-komponen penyusunnya seperti *mise-en-scene*, suara, *editing*, *shot*, *settings*, dialog, dan banyak komponen-komponen penyusun film lain yang akan dibedah. *Audience* atau sosial mengacu pada masyarakat yang memiliki referensi sosial, politik, ekonomi, dan budaya yang bisa berbeda ketika mengonsumsi foto dalam sebuah media komunikasi (Harsanto, 2021). Dalam penelitian, yang menjadi objek visual bagi *audience* atau sosial adalah film itu sendiri.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana kepercayaan marapu direpresentasikan dalam film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*. Representasi yang dimaksud adalah pemaknaan akan dunia yang disampaikan melalui tanda atau kode material seperti bahasa, gambar, dan musik (Nur Ayomi, 2021). Representasi dapat tercermin dari sebuah objek, orang, ide, atau banyak hal lain dalam hal ini adalah film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*. Bagaimana suatu hal digambarkan (direpresentasikan) dan seperti apa hasil gambaran atau representasi tersebut adalah proses konstruksi budaya (Hall, 2013). Representasi di media mempunyai kekuatan untuk memengaruhi kepercayaan kita tentang suatu kelompok, orang, dan budaya sehingga representasi media bisa memberikan efek bias negatif tentang kelompok budaya tertentu dan menciptakan stereotipe apabila budaya tersebut tidak direpresentasikan dengan baik (Anderson, 2022). Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk melihat apakah ada bias konfirmasi yang terjadi dalam film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*.

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme. Konstruktivisme berniat untuk memahami fenomena dan karena fenomena yang dimaksud adalah fenomena sosial dan bukan alam maka, yang disebut memahami (*understanding*) fenomena di sini berdasarkan pengalaman manusia yang ada di fenomena tersebut yang terikat ruang dan waktunya (Creswell & Creswell, 2018). Diagram 1 menunjukkan kerangka berpikir bagaimana penelitian ini dilakukan. Penelitian dilakukan dengan cara mencari representasi kepercayaan marapu melalui tiga aspek *visual methodologies* dari Gillian Rose yaitu *technology*, *composition*, dan *social*.

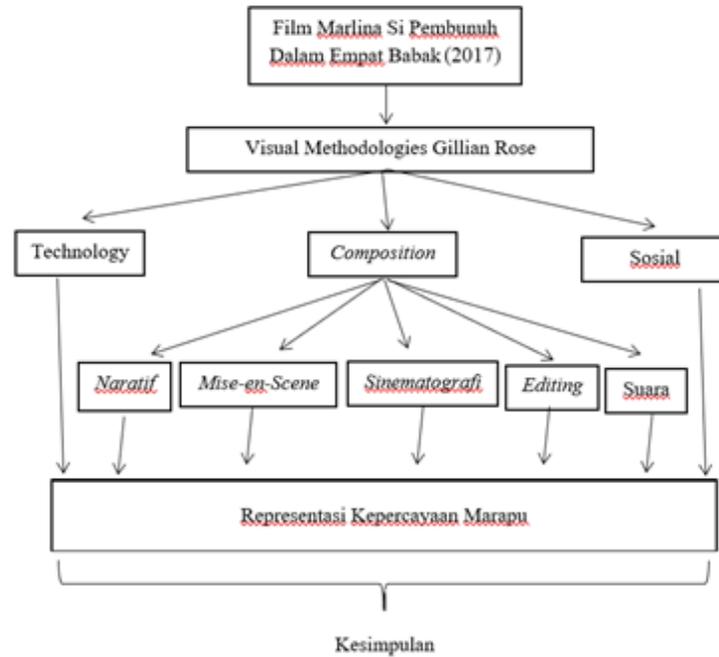


Diagram 1. Kerangka berpikir.
 Sumber: Nurudin Sidiq Mustofa, 2020.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan pengamatan terhadap data yaitu film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*, ditemukan beberapa representasi kepercayaan marapu di dalam komponen teknologi, komposisi, dan sosial film tersebut.

A. Teknologi

Proses penciptaan film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* menggunakan perangkat digital. Perbedaan utama alat perekam gambar analog dan digital baik di fotografi maupun videografi ada pada proses pengambilan gambar dan media penyimpanan gambar. Pada alat perekam analog, gambar atau cahaya benar-benar dicetak melalui lensa ke dalam sebuah media fisik yaitu film seluloid tanpa adanya proses komputerisasi digital apapun. Pencetakan pun dilakukan secara manual menggunakan tangan, film seluloid direndam di dalam cairan kimia sampai muncul gambar yang tercetak secara fisik pada seluloid. Proses pengambilan gambar dengan kamera analog pun diatur secara manual pula, mulai dari bukaan lensa, *asa*, hingga kecepatan rana menangkap cahaya.

Sementara pada proses digital, gambar atau cahaya ditangkap melalui lensa kemudian diteruskan ke sensor digital kamera *ccd* atau *cmos* kemudian diubah menjadi kode biner 0 dan 1 dan disimpan dalam *memory card*. Dalam penangkapan gambar pun terjadi proses penyuntingan yang dilakukan oleh kamera digital agar hasil gambar tidak *overexposure* serta *tone* dan warna yang sesuai dengan

kenyataan. Pengaturan kamerapun mulai dari *focusing, aperture, asa, shutter speed, color balance*, semuanya diatur oleh prosesor kamera. Terjadi proses *computational photography* (termasuk di dalamnya videografi) pada kamera digital. *Computational photography* berarti penggunaan perangkat keras seperti lensa atau sensor gambar untuk menangkap data berupa gambar, kemudian menerapkan algoritma perangkat lunak untuk menyesuaikan parameter gambar agar menghasilkan gambar yang sempurna (Kirkpatrick, 2019). *Computational photography* menjadikan proses pembuatan film lebih cepat dan mudah karena gambar dapat dilihat secara *real-time* tanpa harus menunggu pencucian film seluloid.

Selain itu pada proses pendistribusian film, teknologi yang digunakan juga baru. Film yang biasanya didistribusikan melalui bioskop maupun melalui kaset fisik berganti menjadi pendistribusian melalui OTT atau *over-the-top media service* di mana film dapat langsung didistribusikan tanpa kabel maupun satelit, melainkan langsung kepada penonton melalui internet. Beberapa contoh layanan OTT yang terkenal adalah *Netflix, Amazon Prime, Apple TV*, dan masih banyak lagi. Selain ditayangkan di bioskop, film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* juga didistribusikan melalui OTT *Netflix*. Proses pendistribusian melalui OTT membuat film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* dapat diakses lebih luas dan cepat di berbagai belahan bumi lain.

Transformasi digital kehidupan di Sumba terutama kepercayaan marapu melalui film ini memang sengaja dilakukan oleh Mouly Surya sang sutradara. Dalam wawancara di BBC Indonesia, Mouly Surya berusaha untuk menampilkan sisi lain Indonesia di mana *image* tentang Indonesia adalah muslim dan hujan hutan tropis sehingga ia ingin menunjukkan keberagaman Indonesia melalui kepercayaan marapu dan Sumba yang gersang (Amindoni, 2017). Transformasi digital melalui film ini bisa menjadi bentuk teks baru seperti folklor yang menunjukkan kisah-kisah baru dengan latar belakang kepercayaan lama. Sinema atau film adalah salah satu media paling sukses untuk merepresentasikan kisah masyarakat dan dapat dikonstruksikan dengan mudah seperti bagaimana film *Snow White and the Seven Dwarfs* yang diproduksi Walt Disney yang bersumber dari folklor Eropa abad 16 bisa menjadi produk folklor baru yang membuat orang dewasa kembali tertarik ke folklor lama yang dibuat ulang di film barunya (Koven, 2003).

Selain itu, menurut Supiarza dkk. dalam penelitiannya tentang film sebagai media internalisasi nilai budaya, menjelaskan bahwa film bisa memberikan ruang terhadap pengetahuan budaya dan kearifan lokal pada setiap segmen kehidupan masyarakat menjadi upaya mempertahankan eksistensi nilai-nilai budaya bangsa yang semakin terkikis (Supiarza et al., 2020). Sehingga, transformasi digital kepercayaan marapu ke dalam bentuk film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* ini dinilai dapat menjadi teks baru berupa folklor baru untuk masyarakat

Sumba. Namun, tentu saja keakuratan budaya yang coba direpresentasikan dalam folklor baru tersebut harus tetap dipertanyakan.

B. Komposisi dan Sosial

1. Rumah Marapu



Gambar 1. Kubur Batu di rumah Marlina.
Sumber: *Netflix*, 2020.

Pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*, kepercayaan marapu direpresentasikan pada beberapa komponen film seperti *setting* rumah Marlina yaitu terdapat kubur batu seperti ditunjukkan di Gambar 1. *Setting* menjadi aspek penting dalam sebuah film karena latar yang berkaitan dengan karakter film harus mempunyai makna bagi tokoh-tokoh yang ada di dalam film (Watter, 2019). Sehingga *setting* pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* berperan penting pada pembangunan karakter Marlina itu sendiri yaitu seorang perempuan marapu di Sumba yang merepresentasikan kepercayaan marapu di dalam film.

Salah satu ciri budaya Megalitikum di Sumba adalah bangunan batu besar berupa kubur batu berpola dolmen (Soelarto, 1975). Upacara kubur batu merupakan salah satu cara untuk menunjukkan penghormatan kepada leluhur. Namun, pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*, rumah adat marapu atau *uma marapu* tidak semuanya dapat direpresentasikan dengan baik. Contoh, arsitektur *uma marapu* yang bercirikan arsitektur atap tinggi untuk mengakomodasi loteng di mana di dalamnya terdapat *katoda* atau tiang yang menjadi pusat kosmologi di mana pemujaan arwah marapu dilakukan (Maria & Julianus, 2008). Namun, ciri arsitektur *uma marapu* tersebut tidak ditunjukkan di dalam film.

Selain itu, rumah di Sumba biasanya berkelompok dalam ikatan persekutan klan atau *kabihu* dan berkelompok dalam bentuk ikatan persekutan masyarakat atau *paraingu* (Maria & Julianus, 2008). Hal tersebut juga berbeda dengan apa yang ditunjukkan di dalam film di mana rumah Marlina terlihat soliter, menyendiri, dan terpisah dari klan atau masyarakat lain. Namun, bagaimana kubur batu berpola dolmen dan unsur-unsur *mise-en-scene setting* lain seperti lokasi syuting yang

bertempat di pusat kebudayaan marapu yaitu Sumba, penggunaan properti pendukung *setting* seperti kain Sumba dan lain-lain, dinilai sudah cukup merepresentasikan rumah marapu.

2. Upacara *Pahadangu*



Gambar 2. Suami Marlina.
Sumber: Netflix, 2020.



Gambar 3. Franz membuka kain mayat suami Marlina.
Sumber: Netflix, 2020.

Gambar 2 menunjukkan *scene* di mana Marlina sedang memeluk mayat suaminya yang ia simpan di rumah. Pada Gambar 3 menunjukkan pada saat Franz membuka kain Sumba yang membungkus mayat suami Marlina, sesuai dengan adat istiadat upacara *Pahadangu*. Hal ini selaras dengan pembahasan sebelumnya tentang penundaan upacara kematian. Untuk menyelenggarakan upacara *Pahadangu*, materi yang dibutuhkan amatlah besar, sehingga keluarga sering kali menyimpan mayat di dalam rumah. Mayat dapat disimpan di salah satu ruangan yang ada di rumah terlebih dahulu atau disebut dengan istilah *puhi la kurungu* (Djawa & Suprijono, 2014). Hal ini dipertegas dengan percakapan yang dilakukan Marlina dengan Markus, salah seorang kreditur yang meminjamkan uang Marlina untuk melakukan upacara *Pahadangu* pada anaknya Topan.

Markus: “*Hutang Penguburan yang lalu belum selesai. Sekarang sudah tambah lagi. Pasti sudah lama.*” (Surya, 2017).

Marlina: “*Bukan kamu punya urusan.*” (Surya, 2017).

Pada kepercayaan marapu, orang Sumba sangat menghargai orang yang sudah meninggal. Mereka mengubur orang yang telah meninggal di depan rumah atau di tengah kampung. Orang Sumba menganggap kematian sebagai hal yang penting karena kematian adalah awal dari kehidupan baru di akhirat. Makin besar upacara yang diselenggarakan, makin besar pula bekal bagi orang yang meninggal. Di beberapa tempat di Sumba, sering kali dijumpai mayat yang disimpan di dalam rumah bahkan sampai berpuluh-puluh tahun.

Mayat hanya diletakkan begitu saja di salah satu ruangan di rumah dalam posisi duduk seperti bayi di dalam rahim dibungkus dengan kain Sumba yang bagus-bagus dan beralaskan kulit kerbau (Maria & Julianus, 2008). Mayat yang disimpan dan dibungkus dengan kain tersebut apabila mengeluarkan bau dianggap pertanda

bahwa ia sedang berkomunikasi dengan orang sekelilingnya (Djawa & Suprijono, 2014). Penyimpanan mayat tersebut terjadi karena tertundanya upacara kematian, diakibatkan oleh persiapan upacara yang membutuhkan dana besar. *Paluhu* atau tradisi mengeluarkan mayat dari rumah adat dilakukan apabila keluarga sudah siap secara materi untuk melakukan upacara penguburan.

Penggambaran upacara *Pahadangu* pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* dinilai sudah cukup untuk merepresentasikan kepercayaan marapu itu sendiri dengan penyesuaian terhadap alur cerita film yaitu proses penguburan suami Marlina yang telah meninggal dan akhirnya harus diletakkan begitu saja di salah satu ruangan rumah dengan dibungkus kain Sumba karena Marlina tidak mampu mengeluarkan dana yang besar untuk melakukan upacara *Pahadangu* secara lengkap. Upacara *Pahadangu* ini juga menjadi esensial pada film ini dikarenakan plot cerita berjalan sebab Marlina mempunyai banyak hutang untuk melakukan upacara *Pahadangu* sehingga ia harus menyerahkan seluruh hartanya pada penagih hutang dan menjadi motivasi dendam untuk Marlina.

3. Pembelisan



Gambar 4. Perempuan tua dan kuda belis.
Sumber: Netflix, 2020.

Pada film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*, sistem belis direpresentasikan pada dialog salah satu *scene* di mana seorang perempuan tua mencoba menghentikan *oto* yang dipakai Marlina. Saat itu, Marlinda berkendara ke kota untuk mengantar belis berupa kuda ke keponakannya seperti pada adegan yang ditunjukkan pada Gambar 4.

Perempuan tua: “*Kami ini sudah menunggu satu jam. Kalau kamu suruh aku tunggu satu jam lagi, keponakanku akan kehilangan jodohnya. Kalau kau tidak kasih naik kita dengan kuda, belis keponakanku jadi hanya tiga belas. Sudah dikasih harga lima belas kuda. Kami sudah setuju dengan calon mertua. Apa jadinya kalau tidak ada dua kuda lagi? Batal Pernikahan. Kasihan keponakan saya, dia bisa mati berdiri. Kau mengerti dulu nak.*” (Surya, 2017)

Dialog pada adegan tersebut memperlihatkan bagaimana perempuan tua tersebut

sebagai keluarga *ana kawini* atau mempelai pria sudah melakukan kesepakatan dengan *yiara* atau keluarga wanita, yang berupa belis 15 ekor kuda. Akan tetapi karena yang tersedia hanya 13 ekor, perempuan tua tersebut mengantar dua kuda tambahan untuk melengkapi belis agar keponakannya bisa menikah.

Belis atau bisa disebut juga dengan *welis* atau *wili*, mengandung makna umum yaitu perbuatan (Maria & Julianus, 2008). Belis bisa juga berarti maskawin dari pihak laki-laki ke perempuan. Namun, belis tidak serta merta berarti membeli gadis atau membeli perempuan karena tradisi ini tidak bernilai ekonomis (Soelarto, 1975). Bentuk maskawin di sini tidak pernah berupa uang, melainkan benda-benda yang dianggap memiliki nilai magis dan benda-benda hidup berupa hewan ternak. Bahkan, pihak perempuan harus mempersiapkan *bola ngandi* yang berisi kain tenun, *muti salak*, dan gading untuk diberikan kepada pihak laki-laki dan nilai belis dan *bola ngandi* haruslah seimbang agar tidak menimbulkan penghinaan terhadap keluarga pasangan (Steven & Yunanto, 2019). Hal tersebut menunjukkan bahwa belis atau maskawin bukan berarti "membeli" perempuan dari keluarganya karena ada nilai yang seimbang yang dipertukarkan.

Pembelisan diadakan setelah adanya kesepakatan antara *yiara* atau keluarga wanita dan *ana kawini* atau mempelai pria, serta dimoderasi oleh seorang *wunang* atau juru bicara untuk membicarakan jumlah belis, waktu, dan tempat pembayaran belis. Pembayaran belis pertama harus menghadirkan enam ekor kuda atau lebih. Setelah itu dilanjutkan dengan *pangga* atau pembayaran belis selanjutnya baru setelah itu *ana kawini* dapat pergi ke kampung pihak perempuan untuk membayar sisa belis dan memboyong anak gadis yang dipinang.

KESIMPULAN

Ditemukan tiga representasi kepercayaan marapu dalam film tersebut yaitu kubur batu dan rumah marapu, upacara *Pahadangu*, dan sistem pembelisan. Representasi tersebut diwujudkan di dalam dialog, *setting*, adegan, tokoh, dan *mise-en-scene* film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*. Tidak ditemukan bias konfirmasi yang memengaruhi representasi kepercayaan marapu pada film ini karena penggambaran tersebut telah sesuai dengan kepercayaan marapu. Namun, tidak semua elemen dari kepercayaan marapu bisa direpresentasikan pada film ini.

KEPUSTAKAAN

- Amindoni, A. (2017). Wawancara Mouly Surya: Ironi kultur dalam Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak - BBC News Indonesia. *BBC Indonesia*. <https://www.bbc.com/indonesia/majalah-42010849>
- Anderson, J. (2022). *Learning to read representation*. American Libraries. <https://americanlibrariesmagazine.org/2022/11/01/learning-to-read-representation/>

- Apriliani Basnapal, R., & Retno Wulan, R. (2019). Presentasi Perempuan dalam perspektif ekofeminisme pada film *Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak*. *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 151–164.
<https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol13.iss2.art3>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publisher.
- Djawa, A. R., & Suprijono, A. (2014). Ritual Marapu di masyarakat Sumba Timur. *Avatara E-Jurnal Pendidikan Sejarah Unesa*, 2(1), 71–85.
- Febryani, I. (2021). Feminisme dalam film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*. *LayaR (Jurnal Ilmiah Seni Media Rekam)*, 8(1), 49–58.
<https://doi.org/10.26742/layar.v8i1.1922>
- Frater, P. (2018, September 18). Oscars: Indonesia Selects ‘Marlina the Murderer’ in Foreign-Language Category. *Variety*.
<https://variety.com/2018/film/asia/oscars-indonesia-selects-marlina-the-murderer-1202947642/>
- Hall, S. (2013). *Representation cultural representations and signifying practices* (J. Evans, S. Nixon, & S. Hall (eds.); 3rd ed.). Sage Publisher.
- Harsanto, P. W. (2021). Visualitas fotografi foto bupati Klaten dalam kampanye pilkada di tengah Covid-19. *Rekam*, 17(1), 37–50.
<https://doi.org/10.24821/rekam.v17i1.4475>
- Kirkpatrick, K. (2019). The edge of computational photography. *Communications of the ACM*, 62(7), 14–16. <https://doi.org/10.1145/3329721>
- Koven, M. J. (2003). Folklore studies and popular film and television: A necessary critical survey. *Journal of American Folklore*, 116(460), 176–195.
<https://doi.org/10.1353/jaf.2003.0027>
- Maria, S., & Julianus, L. (2008). *Marapu di pulau Sumba* (1st ed.). Departemen Kebudayaan dan Pariwisata.
- McNerney Samuel. (2012). *Confirmation bias and art*. *Skeptical Inquirer*.
<https://blogs.scientificamerican.com/guest-blog/confirmation-bias-and-art/>
- Michel, M., & Peters, M. A. K. (2021). Confirmation bias without rhyme or reason. *Synthese*, 199(1–2), 2757–2772. <https://doi.org/10.1007/s11229-020-02910-x>
- Nur Ayomi, P. (2021). Representasi dan resepsi khalayak terhadap film pendek “Tilik.” *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 17(1), 51–62.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24821/rekam.v17i1.4910>
- Onyenankeya, O. M., Onyenankeya, K. U., & Osunkunle, O. (2017). The persuasive influence of nollywood film in cultural transmission : Negotiating Nigerian culture in a South African environment. *Journal of Intercultural Communication Research*, 46(4), 297–313.
<https://doi.org/10.1080/17475759.2017.1329158>
- Peters, U. (2022). What is the function of confirmation bias? *Erkenntnis*, 87(3), 1351–1376. <https://doi.org/10.1007/s10670-020-00252-1>
- Rose, G. (2001). *Visual methodologies*. In *Sage Publication* (1st ed.). Sage Publication.
- Sasono, E. (2017, November 16). Marlina, perempuan itu, bukan seorang pembunuh biasa. *BBC News Indonesia*.
<https://www.bbc.com/indonesia/majalah-42007519>

- Schönplflug, U. (2009). *Cultural transmission: Psychological, developmental, social, and methodological aspects* (1st ed.). Cambridge University Press.
- Soelarto, B. (1975). *Budaya Sumba Jilid 1* (1st ed.). Ditjen Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Soeriadiredja, P. (2013). Marapu: Konstruksi identitas budaya orang Sumba, NTT. *Antropologi Indonesia*, 34(1), 59–74. <https://doi.org/10.7454/ai.v34i1.3197>
- Soeriadiredja, P. (2016). Struktur sosial orang Umalulu Sumba Timur. In *Universitas Udayana*. Universitas Udayana.
- Steven, C. D., & Yunanto, T. A. R. (2019). Pengaruh belis dalam masyarakat Sumba. *Insight: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 15(2), 204. <https://doi.org/10.32528/ins.v15i2.1838>
- Supiarza, H., Rachmawanti, R., & Gunawan, D. (2020). *Film as a Media of Internalization of Cultural Values for Millennial Generation in Indonesia*. 419(Icade 2019), 217–221. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200321.052>
- Surya, M. (2017). *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*. Netflix Indonesia. <https://www.netflix.com/id-en/title/81343002>
- U. Deta, K. (2022). Deconstructing the dichotomy of agama and kepercayaan: A transformative strategy in the politic of recognition towards Marapu indigenous religion. *Religió Jurnal Studi Agama-Agama*, 12(1), 102–125. <https://doi.org/https://doi.org/10.15642/religio.v12i1.1863>
- Wahyuni, P., & Adnan, H. M. (2022). A new female identity in Indonesian films: A feminist critical discourse on "Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak." *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 38(3), 162–176. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2022-3803-10>
- Watter, S. B. (2019). On the concept of setting: A study of V. F. Perkins. *Journal of Cinema and Media Studies*, 58(3), 72–92. <https://doi.org/10.1353/cj.2019.0023>