

REPRESENTASI BUDAYA BATAK TOBA DALAM FILM TOBA DREAMS

Oleh: Fauzan Arif Baren Fandi

Fauzanarifbarenfandi@yahoo.co.id

Dosen Pembimbing: Dr. Belli Nasution, S.IP, MA

Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Riau

Kampus Bina Widya JL. HR, Subrantas Km. 12,5 Simp. Baru Pekanbaru 28293.

Telp/Fax. 0761-63277

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis makna semiotik tentang budaya Batak Toba yang terdapat dalam film ToBa Dreams dengan meneliti makna denotasi, makna konotasi, dan Mitos/ideologi menurut teori Roland Barthes. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana budaya Batak Toba direpresentasikan melalui film ToBa Dreams.

Metode penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Teknik Pengumpulan data yang digunakan adalah studi dokumentasi, studi observasi, studi pustaka, dan penelusuran data secara *online*. Objek yang dianalisis merupakan *scene-scene* yang terdapat dalam film ToBa Dreams yaitu sebanyak lima *scene*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga makna sesuai dengan semiotika Roland Barthes. Makna denotasi yang terdapat dalam *scene* film ToBa Dreams menggambarkan karakter masyarakat batak toba melalui tokoh, pemaknaan sederhana dari dialog, kondisi alam, objek wisata danau toba, serta monument-monumen berupa rumah adat dan makam khas masyarakat Batak Toba. Makna konotasi yang didapat dalam film ini berupa tindakan tokoh, makna ucapan berdasarkan makna tersirat dalam dialog yang disampaikan yang menggambarkan nilai, adat, hubungan kekerabatan, pesan moral, serta sistem kepercayaan masyarakat Batak Toba yang dominan dengan ajaran nasrani. Makna mitos/ideologi yang terdapat dalam beberapa *scene*, dimaknai melalui kajian literature mengenai budaya batak yang memahami nilai-nilai adat, sistem patrilineal, adat istiadat, serta toleransi antar umat beragama yang telah melahirkan keajegan dan membudaya dikalangan masyarakat Batak Toba.

Kata kunci : representasi, film, toba dreams, semiotika

REPRESENTATION CULTURAL OF BATAK TOBA IN THE TOBA DREAMS FILM

By : Fauzan Arif Baren Fandi
Email : Fauzanarifbarenfandi@yahoo.co.id
Lecturer : Dr. Belli Nasution, S.IP, MA

*Department of Communication Studies Courses FISIP
University of Riau
Communication Studies Coursees FISIP University of Riau
Kampus Bina Widya JL. HR, Subrantas Km. 12,5 Simp. Baru Pekanbaru 28293.
Telp/Fax. 0761-63277*

Abstract

This Study aimed to analyze the semiotic meaning about cultural of Batak Toba in ToBa Dreams film with researching the dennotative meaning, connotative meaning, and Myth/Ideology according to Roland Barthes's. In addition, this study also aimed to find out how the Batak Toba Culture is represented through the ToBa Dreams Film.

The method of this study is a qualitative research. The technique of collecting data is using documentation study, observation study, library study, and online data search. The object to analyse is the scenes in ToBa Dreams film as much as five scenes.

The result of this study showed that there are three meanings according to Roland Barthes's semiotic, dennotative meaning that seen in the scenes of ToBa Dreams is representating Batak Toba through the actors/actress, literal meaning from dialogues, nature condition, Tourist attraction at Toba Lake, and monuments of the custom home and typical graves of Batak Toba. Connotative meaning in this film is formed by action of characters, the meaning of speech based on the meaning implied in the dialogue that conveyed depict the values, customs, kinship relations, moral messages, and the belief system of Batak Toba society is dominant with the teachings of Christians. The meaning of myth / ideology contained in several scenes is interpreted through literature study about batak culture that understand custom values, patrilineal system, customs, and tolerance among religious people who have become a culture among the Batak Toba people.

Keywords: representation, film, toba dreams, semiotic

PENDAHULUAN

Film yang merupakan salah satu media massa yang digunakan sebagai sarana hiburan. Selain itu film berperan sebagai sarana modern yang digunakan untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat. Film menjadi salahsatu media massa yang cukup efektif dalam menyampaikan suatu informasi.

Gambar bergerak (film) adalah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia ini. Lebih dari ratusan juta orang menonton film di bioskop, film televisi dan film video laser setiap minggunya (Ardianto, 2007:143).

Film dapat mencerminkan kebudayaan bangsa dan mempengaruhi kebudayaan itu sendiri. Film berfungsi sebagai sebuah proses sejarah atau proses budaya suatu masyarakat yang disajikan dalam bentuk gambar hidup. Melalui film, masyarakat dapat melihat secara nyata apa yang terjadi di tengah-tengah masyarakat tertentu pada masa tertentu. Film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif.

Kemampuan dan kekuatan film menjangkau banyak orang menjadi potensi untuk mempengaruhi masyarakat yang menontonnya. Tema film yang menimbulkan perhatian dan kecemasan di masyarakat saat ini adalah film dengan adegan-adegan kekerasan, kriminalitas, dan sex. Adegan-adegan tersebut sering dipertunjukkan dalam film secara gamblang sehingga tanpa sadar mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan isi pesan dibaliknya.

Di Indonesia sendiri, film merupakan salah satu faktor utama yang dapat membangun *stereotype* atas suatu kebudayaan tertentu. Apabila sebuah film menampilkan ciri khas budaya Batak, maka sebagian besar penonton yang bukan merupakan masyarakat Batak akan membentuk persepsi mereka atas realitas pada budaya Batak itu sendiri berdasarkan film tersebut. Karena itu film memainkan peranan penting dalam membentuk pandangan masyarakat antara satu dengan lainnya.

Dalam film *Toba Dreams* (2016) karya T.B Silalahi, kebudayaan dan karakter

masyarakat Batak ditampilkan dengan sangat kental hampir dalam setiap adegannya. Film ini menceritakan tentang kisah sersan Tebe (Mathias Muchus) yang mendidik anak-anaknya layaknya pasukan tempur karena cintanya yang luar biasa kepada mereka. Maka ketika Ronggur (Vino Bastian), anak sulungnya menjadi pemberontak dalam keluarga, terjadilah konflik mendalam antara ayah dan anak. Ronggur yang mewarisi tabiat keras ayahnya menemukan cinta dalam diri Andini (Marsha Timothy), seorang wanita ningrat yg berbeda agama.

Film ini adalah tentang mimpi sersan Tebe yang ingin hidup dengan tenang dan damai mengandalkan uang pensiunan tentara dan memilih pulang untuk membangun kampung halaman bersama istri dan tiga anaknya. Tapi Ronggur yang merupakan putra sulungnya menolak, ia ingin membuktikan bahwa selama ini ayahnya salah memilih jalan hidup. Dengan penuh siasat Ronggur menjelma menjadi pentolan mafia narkoba dan merebut Andini dari orangtuanya yang tak merestui hubungan mereka.

Dalam setiap adegannya baik itu tersurat maupun tersirat, terkandung hal-hal yang mengacu pada ciri khas budaya Batak toba dari cara mereka berkomunikasi satu sama lain, idealisme mereka, cara hidup diperantauan, pandangan mereka tentang martabat dan harga diri, dan tak luput juga tentang toleransi mereka antar umat beragama.

Film *Toba Dreams* berusaha merepresentasikan budaya Batak Toba berdasarkan perspektif dari masyarakat lokal itu sendiri. Representasi sendiri dimaknai suatu produksi makna melalui sistem penandaan yang tersedia seperti dialog, tulisan, video, film, fotografi, dan sebagainya (Juliastuti dalam Newsletter Kunci, 2002). Representasi juga merupakan bagian terbesar bahkan unsur utama *cultural studies*, yang dapat dipahami sebagai studi kebudayaan sebagai praktek signifikansi representasi. Bagaimana dunia dikonstruksi dan direpresentasikan secara sosial kepada dan oleh kita (Barker, 2008:9).

Film *Toba Dreams*, berusaha merepresentasikan budaya Batak Toba

melalui tanda-tanda yang terdapat dalam film. Menurut de Saussure semiotika adalah ilmu yang mengkaji tentang pertautan antara petanda (*signified*) dan penanda (*signifier*). Hubungan antara petanda dan penanda saling bertaut begitu saja tanpa harus ada penjelasan yang bersifat logis. Penautan ini pun bukan bersifat personal, melainkan berdasarkan kesepakatan atau konvensi (Ferdinand de Saussure 1993, 147-148)

Untuk membantu peneliti dalam melakukan penelitian ini, landasan teori yang akan digunakan adalah teori semiotika oleh Roland Barthes. Roland Barthes meneruskan pemikiran tersebut dengan menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunaannya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunaannya. Gagasan Barthes ini dikenal dengan “*order of signification*”, mencakup denotasi (makna sebenarnya sesuai kamus) dan konotasi (makna ganda yang lahir dari pengalaman kultural dan personal). Di sinilah titik perbedaan Saussure dan Barthes meskipun Barthes tetap mempergunakan istilah *signifier-signified* yang diusung Saussure. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai “**Representasi Budaya Batak Toba dalam Film ToBa Dreams**”.

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana Budaya Batak Toba yang terdapat dalam film ToBa Dreams.

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam film ToBa Dreams. Untuk mengetahui representasi Budaya Batak Toba dalam film ToBa Dreams

TINJAUAN PUSTAKA

Representasi

Representasi merupakan konsep yang mempunyai beberapa pengertian, yaitu proses sosial dari *representing*. Representasi menunjuk baik pada proses maupun produk dari pemaknaan suatu tanda. Proses perubahan konsep-konsep ideologi abstrak

dalam bentuk yang konkret. Konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia: dialog, tulisan, video, film, fotografi, dan sebagainya secara ringkas. Representasi adalah produksi makna melalui bahasa (Noviani, 2002:53).

Sementara itu, ada beberapa definisi representasi. Piliang (1999) berpendapat, semiotika struktural dapat dilihat sebagai sebuah bentuk representasi. Dalam pengertian, sebuah tanda merepresentasikan suatu realitas yang menjadi rujukannya. Sedangkan Hall (1997) menyebutkan kalau representasi itu adalah sesuatu yang ada di kepala kita peta abstraknya.

Analisis Semiotika

Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai sesuatu yang didasari konvensi yang telah terbangun sebelumnya. Secara terminologis, semiotika dapat diidentifikasi sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Tanda-tanda (*sign*) adalah dasar dari seluruh komunikasi (LittleJohn, dalam Wibowo, 2013:8).

Sedangkan menurut Umberto Eco kajian semiotika menjadi dua jenis semiotika yaitu semiotika komunikasi dan semiotika signifikansi. Semiotika komunikasi menekankan pada teori tentang produksi tanda yang salah satu diantaranya mengasumsikan adanya enam faktor dalam komunikasi yaitu pengirim, penerima, kode, pesan, saluran komunikasi dan acuan yang dibicarakan.

Semiotik adalah “ilmu” yang mengkaji tanda dalam kehidupan manusia. Karena manusia memiliki kemampuan untuk memberikan makna pada berbagai gejala sosial budaya dan alamiah, semiotik ialah juga ilmu yang mengkaji tanda dalam berkehidupan manusia pada umumnya artinya, semua yang hadir dalam kehidupan kita dilihat sebagai tanda, yakni sesuatu yang harus kita beri makna. Sampai disini mungkin kita semua sepakat. Namun, saat kita harus

menjawab apa yang dimaksud dengan tanda, mulai ada masalah. Para *strukturalis*, merujuk pada Ferdinand de Saussure (1996), melihat tanda sebagai bentuk yang terdistribusi dalam kognisi seseorang dan makna atau isi, yakni yang dipahami oleh manusia pemakai tandai. De Saussure menggunakan istilah *signifiant* (*signifier*, Ing; Penanda, Ind). Untuk segi bentuk suatu tanda, dan *signifié* (*signified*, Ing; petanda, Ind) untuk segi maknanya. Dengan demikian, de Saussure dan para pengikutnya antara lain Roland Barthes melihat tanda sebagai sesuatu yang menstruktur proses pemaknaan berupa kaitan antara penanda dan petanda dan terstruktur hasil proses tersebut di dalam kognisi manusia.

Semiotika pada perkembangannya menjadi perangkat teori yang digunakan untuk mengkaji kebudayaan manusia. Barthes, dalam karyanya (1957) menggunakan pengembangan teori tanda de Saussure (penanda dan petanda) sebagai upaya menjelaskan bagaimana kita dalam kehidupan bermasyarakat didominasi oleh konotasi. Konotasi adalah pengembangan segi petanda makna atau isi suatu tanda, oleh pemakai tanda sesuai dengan sudut pandangnya. Kalau konotasi sudah menguasai masyarakat, akan menjadi mitos. Barthes mencoba menguraikan betapa kejadian kesharian dalam kebudayaan kita menjadi seperti “wajar”, padahal itu mitos belaka akibat konotasi yang menjadi mantap di masyarakat. Danesi dan Perron (1999:39-40) yang mengembangkan semiotic Peirce, menamakan manusia sebagai *homo culturalis*, yakni sebagai makhluk yang selalu ingin memahami makna dari apa yang diketemukannya (*meaning-seeking creature*). Makna dalam sejarah merupakan hasil kumulasi dari waktu ke waktu. Dengan demikian, manusia juga mencari makna dengan melihat sejarah. Di sini kita dihadapkan pada makna yang muncul secara berurutan dan kumulatif dalam poros waktu. Dalam hal ini, Danesi dan Perron berbicara tentang the *signifying orders* yang didefinisikannya sebagai “*interconnection of signs, codes, and texts that makes up a culture*” (Danenis dan Perron, 1999:366).

Semiotika Film

Oey Hong Lee menyebutkan, film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19, dengan kata lain pada waktu unsur-unsur yang merintanginya perkembangan surat kabar sudah lenyap (Lee dalam Sobur, 2003:126).

Ini berarti bahwa dari permulaan sejarahnya film dengan lebih mudah dapat menjadi alat komunikasi yang sejati, karena tidak mengalami unsur-unsur teknik, politik, ekonomi, sosial dan demografi yang pada abad ke-18 dan ke-19 merintanginya kemajuan surat kabar.

Film merupakan bidang kajian yang sangat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Seperti dikemukakan oleh Van Zoest, film dibangun dengan tanda sematamata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerjasama dengan baik demi mencapai efek yang diharapkan (Zoest dalam Sobur, 2003:128).

Hal terpenting dalam film adalah gambar dan suara yakni kata yang diucapkan (ditambah *sound effect*) dan musik film. Sistem semiotika yang lebih penting dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggambarkan sesuatu.

Sehingga dengan kata lain, semiotika film merupakan proses pemaknaan atas tanda-tanda yang terdapat dalam film yang akan diteliti. Adapun tanda-tanda tersebut dapat berupa tanda audio (Suara, bahasa verbal, dialog tokoh, musik, *sound effect*) serta tanda visual (Gambar, bahasa nonverbal/gesture, mimik wajah, serta latar).

Selain itu, dalam film terdapat tata bahasa yang lebih akrab, seperti pemotongan (*cut*), pembesaran gambar (*zoom-in*), pengecilan gambar (*zoom-out*), memudar (*fade*), dan pelarutan (*dissolve*). Selanjutnya ada gerakan dipercepat (*speeded up*), gerakan lambat (*slow motion*), dan efek khusus (*special effect*). Bahasa tersebut juga mencakup kode-kode representasi yang lebih halus, yang tercakup dari penggambaran

visual dan linguistik hingga simbol-simbol yang abstrak dan arbitrer serta metaform.

Dari berbagai tanda dalam semiotika film, dikenal pula istilah *mise en scene* yang terkait dengan penempatan posisi dan pergerakan aktif pada set (*blocking*). Serta sengaja dipersiapkan untuk menciptakan sebuah adegan (*scene*) dan sinematografi yang berkaitan dengan penempatan kamera.

Budaya

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddha* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata Latin *Colore*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Bisa diartikan juga sebagai mengolah tanah atau bertani. Kata *culture* juga kadang diterjemahkan sebagai “kultur atau budaya” dalam bahasa Indonesia.

Budaya berkenaan dengan cara manusia hidup. Manusia belajar berfikir, merasa, memercayai dan mengusahakan apa yang patut melalui budayanya (Sihabudin, 2007:15). Budaya merupakan tatanan pengetahuan, pengalaman, kepercayaan, nilai, sikap, makna, hirarki, agama, waktu, peranan, hubungan ruang, konsep alam semesta, objek-objek materi dan milik. Budaya diperoleh sekelompok besar orang dari generasi ke generasi melalui suatu usaha individu dan usaha kelompok (Mulyana dan Rakhmat, 1990:18).

Kebudayaan juga disebut peradaban, yang meliputi pemahaman perasaan suatu bangsa yang kompleks, meliputi pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat-istiadat (kebiasaan) dan pembawaan lainnya yang diperoleh dari anggota masyarakat (Taylor dalam Sulaeman, 2000:19).

Budaya dapat menampakkan diri dalam pola-pola bahasa dan dalam berbagai kegiatan dan perilaku yang berfungsi sebagai model bagi tindakan penyesuaian diri dan gaya komunikasi yang memungkinkan orang-

orang tinggal dalam suatu masyarakat di lingkungan dan dalam waktu tertentu.

Setiap budaya mempunyai ciri-ciri khas tertentu, mulai dari acaranya atau ritual yang terjadi pada saat proses upacara berlangsung. Budaya menjadi sangat penting karena merupakan identitas yang menunjukkan karakter setiap orang yang memilikinya. Konsekuensinya, budaya merupakan landasan komunikasi. Bila budaya beraneka ragam, maka beraneka ragam pula praktik-praktik komunikasi. “Budaya adalah keseluruhan perilaku kehidupan suatu bangsa/masyarakat yang berproses dari kegiatan sehari-hari dan saling mempengaruhi dengan kemampuan daya pikir, daya cipta dan akal budi si pelaku; berlangsung terus-menerus dan menjadi kaidah yang baku sebagai pedoman hidup. Perilaku dalam pembentukan karakter masyarakat itu dikemudian hari, misalnya; budaya hidup dalam kebersamaan (persatuan), budaya menghormati orang lain (bersopan santun), budaya mencipta seni tari, seni ukir, seni suara, dan lain-lain”.(Malau, 2000). Pada penelitian ini, peneliti akan terfokus dalam membahas Budaya Batak dalam berbagai aspek sesuai dengan yang digambarkan dalam film Toba Dreams.

Masyarakat Batak Toba

Batak, dapat diartikan sebagai suatu wilayah biasa disebut tanah Batak. Tanah Batak ialah daerah hunian sekeliling danau toba yang terletak di Sumatera Utara. Batak juga bisa berarti sebuah etnis bangsa, disebut Bangsa Batak. Bangsa Batak termasuk salah satu kelompok pribumi di Indonesia, yang diyakini bahwa mereka sudah bermukim di Sumatera Utara (Sinanipar, 2012:1). Menurut A.Sibeth Suku Batak merupakan etnis terbesar Indonesia sesudah Jawa, Sunda, Tionghoa-Indonesia, Madura, dan Melayu. Pada waktu itu penduduk Indonesia sudah mencapai jumlah 237.641.326 jiwa. Suku Batak terdiri dari enam sub-suku, yaitu Angkola dan Mandailing di sebelah Selatan, Toba di pusat, Dairi dan Pakpak di sebelah Barat, Karo di sebelah utara, dan Simalungun

di sebelah timur-laut. Sub-suku Batak Toba menjadi yang terbesar diantara sub-suku lainnya (dalam Nainggolan 2012:4).

Seorang istri dari putra pendeta Batak Toba bernama Siti Omas Manurung menyatakan, bahwa sebelum kedatangan Belanda semua orang baik Karo maupun Simalungun mengakui dirinya sebagai Batak. Lalu Belanda yang telah membuat terpisahnya kelompok-kelompok tersebut setelah Belanda datang ke tanah Batak. Dengan demikian, istilah “Tanah Batak” dan “Rakyat Batak” diciptakan oleh orang asing.

Namun, sebagian orang Karo, Angkola, dan Mandailing tidak mau menyebut dirinya sebagai suku Batak karena pada umumnya istilah “Batak” dipandang rendah oleh bangsa lain. Sebagian orang Tapanuli juga tidak ingin disebut orang Batak karena perbedaan agama yang mencolok pada orang Batak kebanyakan.

Film

Menurut UU 8/1992, Film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan salah-satu media komunikasi massa audio visual yang dibuat berdasarkan asas sinematografi yang direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan sistem lainnya. Film berupa media sejenis plastik yang dilapisi emulsi dan sangat peka terhadap cahaya yang telah diproses sehingga menghasilkan gambar (bergerak) pada layar yang dibuat dengan tujuan tertentu untuk ditonton. Pada generasi berikutnya fotografi bergeser pada penggunaan media digital elektronik sebagai penyimpan gambar. Sebuah film, juga disebut gambar bergerak, adalah serangkaian gambar diam atau bergerak. Hal ini dihasilkan oleh rekaman gambar.

Menurut Effendy (2003: 210) film dapat digunakan sebagai alat untuk

pendidikan kepada para karyawan, untuk penerangan keluar dan kedalam, untuk propaganda meningkatkan perdagangan dan sebagainya. Kemudian juga disebabkan sifatnya yang semi permanen film dapat dijadikan dokumentasi. Sehubungan dalam ukurannya, film dibedakan pula menurut sifatnya yang umumnya terdiri dari jenis-jenis sebagai berikut:

- a. Film Cerita (*story film*) adalah jenis film yang menggunakan suatu cerita, yaitu yang lazim dipertunjukkan di gedung-gedung bioskop dengan para bintang filmnya yang tenar.
- b. Film Berita (*newreel*) adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar-benar terjadi.
- c. Film Dokumenter (*documentary film*) film dokumenter di definisikan oleh Robert Flaherty sebagai karya cipta mengenai kenyataan (*creative treatment of actually*).
- d. Film Kartun (*cartoon film*) adalah film yang pada umumnya dibuat untuk konsumsi anak-anak.

METODOLOGI PENELITIAN

Desain yang digunakan dalam penelitian ini melakukan pendekatan deskriptif. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tipe *deskriptif kualitatif*, dimana peneliti mendeskripsikan atau mengkonstruksi wawancara mendalam terhadap subjek penelitian. Disini peneliti bertindak selaku fasilitator dan realitas dikonstruksi oleh subjek penelitian.

Menurut David Williams (1995) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar ilmiah dengan menggunakan metode ilmiah, dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah (dalam Moleong, 2005 : 5). Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif adalah sebuah penelitian dengan melakukan deskripsi atau penggambaran mengenai apa dan bagaimana subjek penelitian terjadi.

Metode kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat

postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna pada generalisasi.

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah), data dalam penelitian ini berasal dari naskah wawancara, foto, recorder, dan internet.

Penelitian ini menggunakan data sekunder dengan prosedur pengumpulan data sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan diantaranya penggunaan dokumen privat berupa literature yang didapatkan dari berbagai sumber, serta dokumen public berupa dvd/vcd Film Toba Dreams.

2. Observasi

Peneliti melakukan kegiatan pengamatan melalui panca indera pada Film Toba Dreams. Peneliti mencoba menemukan unsur representasi budaya alam film Toba Dreams melalui pengamatan panca indera secara terfokus dan mendalam.

Metode observasi difokuskan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan fenomena riset kualitatif yang mencakup interaksi (perilaku) dan percakapan yang terjadi di antara subjek yang diteliti (Kriyantono, 2006:107).

Lewat observasi ini, peneliti akan melihat sendiri pemahaman yang tidak terucap (*lact understanding*), bagaimana teori digunakan langsung (*theory in use*), dan sudut pandang responden yang mungkin tidak terjali saat wawancara (Alwasilah, 2002:155). Melalui observasi ini pula, peneliti berupaya membongkar berbagai hal yang berkenaan dengan unsur ideologi berupa unsur kebudayaan yang terdapat di dalamnya.

3. Analisis Data

Analisis data dimaksudkan untuk menganalisis data dari hasil catatan lapangan, atau dari sumber informasi yang diperoleh. Setelah data terkumpul maka dilakukan

proses pengorganisasian dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar (Kriyantono, 2006:163).

Secara lebih rinci, uraian ringkas mengenai langkah-langkah analisisnya ialah dari analisis semiotik dalam Kriyantono (2006:270), berikut:

- 1) Inventarisasi data, yaitu dengan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya baik melalui observasi, wawancara maupun dokumentasi.
- 2) Kategorisasi model semiotiknya, menentukan model semiotik yang digunakan, yakni model semiotik Roland Barthes.
- 3) Klasifikasi data, identifikasi teks (tanda), alasan-alasan tanda tersebut dipilih, tentukan pola semiotik dan tentukan kekhasan wacananya dengan mempertimbangkan elemen semiotika dalam *scene* yang dianggap mewakili representasi budaya Batak.
- 4) Penentuan *scene* tersebut menentukan penanda (*signifier*), petanda (*signified*), makna denotasi pertama (*denotative sign 1*), lalu makna konotasi pertama (*konotative sign 1*) yang juga merupakan makna denotasi tahap kedua (*denotative sign 2*) berupa representasi budaya Batak.
- 5) Analisis data secara *cultural studies* merupakan pembahasan makna konotasi tahap kedua (*konotative sign 2*) yang ditarik berdasarkan ideologi, interpretan kelompok, *frame-work* budaya, pragmatik, aspek sosial, komunikatif, lapis makna, intertekstualitas, kaitan dengan tanda lain, hukum yang mengaturnya, serta berasal dari kamus maupun ensiklopedia.
- 6) Penarikan kesimpulan, penilaian terhadap data-data yang telah ditemukan, dibahas dan dianalisis selama penelitian.

- 7) Selanjutnya analisa data kemudian dipaparkan secara objektif sehingga dapat menjaga keutuhan dan keorisinalan konsep objek penelitian.

Teknik Pemeriksaan dan teknik keabsahan data

Peneliti menggunakan triangulasi sebagai teknik untuk mengecek keabsahan data. Dimana dalam pengertiannya triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu (Moleong, 2004:330).

Pada penelitian ini validitas data akan dilakukan setelah proses analisis data. Artinya setelah semua data dianalisis, peneliti kemudian akan melakukan validitas teori.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Film ToBa Dreams menggambarkan bagaimana representasi budaya Batak Toba melalui interaksi tokoh, teknik pengambilan gambar serta properti pendukung film lainnya.

Representasi budaya Batak Toba yang terkandung dalam film ToBa Dreams terdapat pada 5 *scene* yang peneliti bagi berdasarkan pendapat Taylor yaitu Nilai, Lingkungan, Kesenian, Adat-istiadat (kebiasaan), dan sistem kepercayaan.

Dalam penelitian representasi budaya Batak Toba dalam film ToBa Dreams ini terdapat kaitannya dengan teori yang dikemukakan Roland Barthes, dengan menggunakan teori Roland Barthes tersebut peneliti dapat menemukan bagaimana budaya Batak Toba direpresentasikan dalam film ToBa Dreams .

Peneliti mengandalkan analisis semiotika dengan menggunakan penganalisisan makna denotasi, konotasi, dan mitos yang terdapat dalam film ToBa Dreams, dalam menentukan makna yang terkandung

dan tersembunyi dalam sebuah tanda pada sebuah film.

KESIMPULAN DAN SARAN

Secara garis besar, film ToBa Dreams menceritakan tentang drama percintaan dan keluarga. Namun representasi budaya Batak Toba lebih didominasi pada kisah yang dialami Ronggur dan keluarganya di kampung halaman mereka yaitu wilayah Danau Toba. Peneliti menyimpulkan bahwa film ToBa Dreams memiliki banyak pesan moral yang didasari pada kebudayaan Batak Toba dan pesan-pesan tersebut dapat dijadikan pelajaran untuk kita dalam memahami kearifan lokal yang dimiliki oleh masyarakat Batak Toba maupun masyarakat dari berbagai etnis dan suku lainnya

1. Makna denotasi yang terdapat dalam film ToBa Dreams didapatkan berdasarkan apa yang ditampilkan secara langsung dalam film tersebut baik dalam bentuk interaksi antar tokoh, pemaknaan dialog secara sederhana, dan objek-objek yang diperlihatkan dalam film tersebut sehingga dapat langsung ditangkap oleh panca indera penonton.
2. Makna konotasi dapat didapatkan dari hasil analisis mengenai makna tersirat yang terdapat dalam dialog, serta maksud-maksud tersembunyi yang tersimpan dibalik apa yang ditampilkan didalam film. Makna konotatif ini mencakup sisi emosional karakter, pesan moral dalam dialog, dan makna tersirat dalam interaksi antar tokoh di film ToBa Dreams.
3. Mitos Semiotika yang terkandung dalam film ToBa Dreams merupakan idealisme, kepercayaan, dan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam kebudayaan masyarakat Batak Toba dengan didasari kajian sejarah yang berasal dari literatur dan artikel tertentu.
4. Representasi Budaya Batak Toba dalam film ToBa Dreams meliputi nilai, sikap, peranan, lingkungan, interaksi, sistem kekerabatan, kesenian

khas, objek wisata, adat-istiadat (kebiasaan), serta sistem kepercayaan yang menjadi ciri khas masyarakat Batak Toba sehingga seiring berjalannya waktu telah berkembang menjadi sebuah budaya yang melekat pada masyarakat Batak Toba.

Bagi para peneliti berikutnya, disarankan untuk meneliti topik yang berbeda dengan yang telah diteliti. Apabila tertarik untuk meneliti topik yang sama, maka peneliti menyarankan untuk menggunakan metode analisis yang berbeda seperti analisis wacana, analisis framing dan sebagainya.

Daftar Pustaka

- Ardianto, Elvinaro dan Komala. 2004. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Ardianto, Elvinaro dan Q-Aness. 2007. *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ardianto, Elvinaro. 2010. Metode Penelitian untuk *Public Relations* Kuantitatif dan Kualitatif. Simbiosis Rekatama Media, Bandung.
- Baran, Stanley J and Dennis K Davis. 2000. *Mass Communication Theory: Foundations, Fermet and Future*. USA : Wadsworth Publishing Company.
- Barker, Chris. 2004. *Cultural Studies*. Teori & Praktik. Penerjemah: Nurhadi. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Barthes, Roland. 2007. *Membedah Mitos – Mitos Budaya Massa*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Browell, David & Thombson, Kristin. 1993. *Film and Art: An Introduction*. New York: Mc Graw Hill.
- Budiman, Kris. 1999. *Kosa Semiotika*. Yogyakarta : LKiS.
- Cangara, Harfield. 2003. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- De Vito, Joseph A. 2011. *Komunikasi Antarmanusia*, Edisi Kelima. Jakarta: Karisma Publishing Group
- Effendi, Heru. 2002. *Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Produsek Film*. Yogyakarta : Adipura.
- Endraswara, Suwardi. 2003. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Fiske, John. 2007. *Culturan and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hutahuruk, JR. 2011. *Berakar, Dibangun, Tumbuh di Dalam Dia*. Pematang Siantar: HKBP.
- Kriyantono, Rahmat. 2006. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta : Kencana.
- Littlejohn, Stephen W & Karen A.Foss. 2009. *Theories of Human Communication Eight Editio*. Belmont, California : Thompson Wadsworth.
- Moleong, Lexy. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- _____. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif edisi ke-7*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy, 2005, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nainggolan, Togar. 2012. *Batak Toba: Sejarah dan Transformasi Religi*. Medan: Bina Media Perintis.

- Rosmawaty. 2010. *Mengenal Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Widya Padjajaran.
- Ruslan, Rosady. 2004. *Metode Penelitian Public Relation Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saiful, Bambang .2010 . *Komunikasi Dakwah Paradigma Untuk Aksi*. Bandung: Simbiosis Rektama Media.
- Sianipar, Bangarna. 2012. *Horas dari Batak untuk Indonesia*. Jakarta: Rumah Indonesia.
- Sihabudin, Ahmad. 2007. *Komunikasi Antarbudaya*. Serang: Departemen Ilmu Komunikasi Fisip-Untirta.
- Silalahi, TB. 2015. *ToBa Dreams*. Jakarta : PT Kaurama Buana Antara.
- Sobur, Alex. 2001. *Analisis Teks Media*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2003. *Semiotika Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2004. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Syam, M.S. Nina W. *Psikologi Sebagai Akar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rektama Media, 2011.
- Tinambunan, W.E. 2010. *Simbol-Simbol Tradisional Ulos Tujung dan Ulos Saput Proses Pemakaman Adat Batak Toba*. Pekanbaru: Yayasan Sinar Kalesan.
- Wibowo, IndiwansetoWahyu. 2011. *Semiotika Komunikasi*. Jakarta: Mitra Media.
- Skripsi&Jurnal:**
- Khairani, Afifah Noor. 2014. *Representasi Citra Diri Jokowi dalam Film: JOKOWI*. Pekanbaru: Universitas Riau.
- Kurniati, Iin. 2009. *Representasi Budaya Pendidikan dalam Film Laskar Pelangi (Cultural Studies dalam Film Bertema Pendidikan dan Sosial Produksi Miles Film dan Mizan Productions)*. Banten: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Sianturi, Merry Natalia. 2010. *Analisis Semiotika Representasi Iklan Televisi Kondom Fiesta (Versi Strawberry dan Dotted)*. Pekanbaru: Universitas Riau.
- Web:**
- <http://entertainment.kompas.com/read/2016/05/31/090350110/toba.dreams.film.terfavorit.ima.awards.2016>. (diakses pada 15 Januari 2017).