



Arty 13 (2) 2024

## Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

### **REPRESENTATION OF MANDAILING BATAK CULTURE IN THE PRODUCTION DESIGN OF THE SHORT FICTION FILM "BABIAT SITELPANG"**

### **REPRESENTASI BUDAYA BATAK MANDAILING PADA DESAIN PRODUKSI FILM PENDEK FIKSI "BABIAT SITELPANG"**

**Abdillah, Fadlan; Nafsika Solli Salsa; Supiarza Hery**

Program studi Film dan Televisi, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia

#### **Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*

Diterima : \*\*

Disetujui :

Dipublikasikan :

*Keywords:*

**Production design, Fiction movie, Short movie, Batak Mandailing**

#### **Abstrak**

Film merupakan media masa audio visual yang dapat digunakan untuk berbagai macam pesan yang ingin disampaikan di dalam film. Tipe film naratif menjadi salah satu media yang kuat untuk mendalami isu yang terjadi di masyarakat. Isu yang kemudian di visualisasikan dalam bentuk gambar dan suara tersusun pada sebuah alur cerita fiksi yang representatif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dalam menentukan mise-en-scene di dalam film untuk membahas elemen – elemen yang terlihat di dalam frame. Dalam film "Babiat Sitelpang" karya sutradara Asrizal Hasibuan mahasiswa Film dan Televisi UPI, kultur dan budaya Batak Mandailing dikemas dalam perancangan production design atau penataan artistik pada film tersebut. Melalui beberapa pendekatan, budaya Batak Mandailing yang dibawakan menjadi khas di filmnya dimulai dari bahasa yang digunakan sepenuhnya berbahasa Batak Mandailing, rumah tinggal karakter yang sama seperti di Batak, lingkungan sekitar karakter, dan pola hidup karakter yang keras. Penelitian ini menunjukkan kekuatan sebuah film bukan dibangun dari alurnya saja melainkan unsur artistik pada sebuah film.

#### **Abstract**

*Film is an audio-visual mass media that can be used for a variety of messages to be conveyed in the movie. The type of narrative film is one of the strong media to explore issues that occur in society. Issues that are then visualized in the form of images and sounds are arranged in a representative fictional storyline. This research uses descriptive qualitative method in determining mise-en-scene in the movie to discuss the elements seen in the frame. In the film "Babiat Sitelpang" by director Asrizal Hasibuan, a UPI Film and Television student, Mandailing Batak culture is packaged in production design or artistic arrangement in the film. Through several approaches, the Batak Mandailing culture presented becomes distinctive in the movie, starting from the language used in Mandailing Batak, the character's residence is the same as in Batak, the character's surroundings, and the character's harsh lifestyle. This research shows that the strength of a movie is not built on the plot alone but the artistic elements of a movie..*

© 2024 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Alamat Penulis

Program studi Film dan Televisi, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia

Email : [abdillahfadlan@upi.edu](mailto:abdillahfadlan@upi.edu)

ISSN 2252-7516

E-ISSN 2721-8961

## PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang kaya akan keragaman sosial, dengan lebih dari 1.300 suku yang tersebar di seluruh nusantara (Dharma, 2018). Perbedaan tersebut mencerminkan banyaknya warisan budaya yang penting dan patut dilindungi. Salah satu suku yang mempunyai kekayaan warisan sosial adalah suku Batak Mandailing. Budaya Batak Mandailing merupakan salah satu kekayaan budaya Indonesia yang memiliki keunikan tersendiri dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bahasa, adat istiadat, dan seni. Kebudayaan ini memegang peranan penting dalam membentuk identitas komunitasnya serta menjadi cerminan nilai-nilai sosial dan spiritual yang diwariskan dari generasi ke generasi (Febrianty et al. 2022). Di era modern, keberadaan budaya tradisional seringkali mengalami tantangan dalam pelestariannya, terutama di tengah arus globalisasi yang kian deras. Suku Batak Mandailing terkenal karena tradisi, keahlian, dialek, dan kerangka koneksinya yang menarik dan mendalam. Film sebagai media komunikasi massa mempunyai peranan penting dalam melindungi dan menyebarkan kebudayaan (Asri, 2020). Film tidak akan terlepas dari suatu kebudayaan suatu suku, bangsa, negara dan identitas kelompok lainnya.

Melalui film, nilai-nilai sosial dapat dihadirkan, diabadikan dan diwariskan kepada masyarakat yang lebih luas, baik di tingkat nasional maupun dunia (Puspitasari, 2021). Film menjadi media massa yang efektif dalam menyampaikan pesan dan makna melalui elemennya yaitu audio dan visual. Tata artistik dalam film merupakan salah satu perspektif vital yang dapat

mempertegas *delineasi* sosial dalam sebuah cerita sinematik (Subagja, 2017). Tata artistik tidak hanya seperti apa dan dimana properti diletakkan, penataan artistik juga harus menggabungkan komponen visual seperti latar, pakaian, alat peraga, dan tata rias yang mendukung cerita dan karakter film. Beberapa capaian visi artistik yang dituju dapat membuat pesan yang disampaikan oleh film menjadi lebih kuat (Nafsika et al., 2023)

Setiap film, harus memiliki sebuah pesan yang disampaikan, pesan – pesan tersebut tersampaikan melalui aspek audio – visual yang merupakan elemen utama dalam sebuah film (Imanto, 2007). elemen suara seperti dialog, musik dan scoring mewakili penuturan pesan melalui aspek audio. Sedangkan penataan artistik, properti, warna film dan *visual treatment* mewakili penuturan pesan melalui aspek visual. Perancangan visual dalam sebuah film tergabung dalam sebuah *generation plan* yang disebut dengan *production design* atau desain produksi.

Seorang desainer produksi adalah kepala yang mengawasi tata artistik, set, dan tampilan sebuah film (*Art Department Head*). Berbeda dengan *art Director* yang mana desainer produksi berkoordinasi langsung dengan sutradara dan sinematografer untuk membuat konsep film yang ingin dibuatnya. Sementara itu, *art director* dapat dianggap sebagai tangan kanan langsung desainer produksi, dan memberikan arahan dengan bertanggung jawab mengawasi dan mengelola tim penata artistik, *set builder*, dan desain. Dia melaksanakan desain dan rencana Desainer Produksi, dan menangani anggaran dan perekrutan mulai dari rambut dan tata rias,

kostum, dan desain produksi selama pembuatan film.

Seorang desainer produksi melakukan riset mendalam mengenai ide cerita untuk nantinya menerjemahkan ide menjadi sebuah konsep visual (Hafizt, 2021). Cara kerja seorang desainer produksi yaitu bekerja sama dengan sutradara dan sinematografer selama praproduksi untuk menerjemahkan ide menjadi konsep visual, termasuk rencana konteks visual seperti warna, suasana hati, tema, dan lain-lain. Ibaratnya seorang desainer produksi membuat rencana konsep dan *art director* mengaplikasikan konsep bersama timnya. Desainer produksi juga harus melakukan riset lokasi dan aset yang dibutuhkan. Juga berkolaborasi dengan *art Director* untuk menerapkan konsep seperti memastikan detail setting sesuai dengan cerita.

Dalam konteks ini, pertanyaan tentang “Representasi Budaya Batak Mandailing Pada Film Pendek Fiksi ‘Babiat Sitelpang’” menjadi sangat penting. Film “Babiat Sitelpang” merupakan sebuah karya audio – visual yang berupaya menangkap intisari budaya Batak Mandailing melalui komponen visual dan akuntan yang berbeda. Penelitian ini bertujuan untuk mengenali dan menganalisis bagaimana komponen sosial Batak Mandailing diintegrasikan dalam penataan artistik film tersebut. Pusat kajiannya adalah pada sudut pandang artistik seperti rumah adat, cara berpakaian, warna film, pola hidup, bahasa, dan simbol-simbol yang mencerminkan kepribadian suku Batak Mandailing.

Melalui kajian terhadap desain produksi “Babiat Sitelpang” diyakini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai

pentingnya representasi sosial dalam media visual dan bagaimana komponen – komponen sosial dapat disesuaikan dan ditampilkan secara nyata dan penuh gaya. Selain itu, penelitian ini juga diyakini dapat menjadi acuan bagi produsen dan pencetus generasi dalam menciptakan karya yang mempertimbangkan dan mengedepankan perbedaan sosial masyarakat Indonesia.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mendeskripsikan bagaimana kultur budaya Batak Mandailing diintegrasikan dan direpresentasikan dalam desain produksi film “Babiat Sitelpang”. Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk mendapatkan pemahaman mendalam dan detail tentang bagaimana tata artistik dalam film “Babiat Sitelpang” merepresentasikan budaya Batak Mandailing mengenai proses kreatif dan keputusan artistik yang diambil dalam pembuatan film ini. Teknik pengumpulan data melalui proses wawancara dengan desainer produksi, sutradara, dan *art director*. studi literatur untuk memperkaya data yang digunakan. Selain dari data yang dikumpulkan, penulis juga turut andil dalam melaksanakan produksi film ‘Babiat Sitelpang’ juga mengikuti beberapa tahapan yang berhubungan dengan elemen kreatif film tersebut.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Sinopsis Film**

‘Babiat Sitelpang’ bercerita tentang Wandu yang berumur 12 tahun seorang anak yang tunawicara, berharap bisa bermain dengan teman-temannya untuk mengatasi rasa sepi yang ia alami. Namun

harapannya terhalang karena ia sering dijadikan bahan ejekan dan rundungan oleh teman-temannya. Terhipnosis oleh ayahnya yang membuat jeratan, wandi mencoba membuat hal tersebut. Dan setelah wandi berhasil menjerat salah satu temannya, hal itu membawa konflik eksternal yaitu ayah nya dan internal untuk dirinya sendiri.

### **Analisis desain produksi “Babiat Sitelpang”**

Film ini mengangkat isu – isu sosial yaitu bullying yang sering terjadi di Indonesia, dan juga mengangkat isu lingkungan mengenai pemburuan harimau yang masih marak dan dinormalisasi. Padahal, hal tersebut melanggar peraturan baik secara hukum maupun adat. Film ini memiliki bahasa layar dengan tutur budaya batak. Bahasa yang digunakan juga merupakan bahasa batak. selain itu, bentuk bangunan, artefak, properti, lingkungan dan vegetasi seolah – olah menggambarkan realita nyata dari kondisi lingkungan Batak. Hal ini menjadi tantangan dalam mencapai visi artistik. Dalam hal ini, perancangan desain produksi sangat penting dilakukan dengan riset yang kuat mengenai kultur Batak Mandailing. Oleh karenanya capaian artistik sangat penting untuk merealisasikan kultur Batak Mandailing masuk ke dalam frame.

Fokus utama Tata Artistiknya adalah menghadirkan elemen visual yang lebih dari sekadar dekorasi layar, melainkan menjadi penutur yang kuat tentang makna cerita secara mendalam. Setiap detail yang dirancang, mulai dari desain set hingga pemilihan warna, menjadi sarana untuk menggambarkan emosi, karakter, dan pesan

yang ingin diagihkan dalam film ini. Setiap properti dan set diharapkan menjadi bahasa visual yang berbicara langsung kepada penonton, memperkuat dan menghidupkan cerita. Dalam konteks ini, visual bukan sekadar gambar yang menambahkan keindahan, melainkan menjadi bagian integral dari cerita itu sendiri, membantu menyampaikan pesan secara komperhensif dan memikat penonton. Dengan demikian, setiap elemen artistik dihadirkan dengan tujuan tidak hanya untuk memperindah, tetapi juga untuk memperkaya makna dan kedalaman.

Desain produksi pada film pendek ‘Babiat Sitelpang’ meliputi aspek – aspek sebagai berikut:

### ***Set Design***

*Set design* dalam “Babiat” Sitelpang merefleksikan lingkungan tradisional Batak. Penyesuaian set lokasi syuting dengan desa – desa yang ada di batak memberikan autentisitas yang kuat. Rumah adat Batak dengan arsitektur khususnya, lengkap dengan ornamen tradisional, membantu membangun latar belakang yang nyata dan hidup. Set yang digunakan di dalam film memiliki karakter yang berbeda – beda. Set yang digunakan antara lain yaitu rumah panggung, lapangan, lapo/warung Batak, dan hutan. Setiap set memiliki tantangannya masing – masing. Dalam menentukan set rumah, desain produksi mempertimbangkan kesesuaian bentuk, warna, dan bahan konstruksi bangunan antara bentuk bangunan rumah yang ada di Batak, dengan bentuk rumah yang direncanakan akan dijadikan set.



**Gambar 1.** Rumah adat Batak Mandailing  
Sumber: pariwisataasumut.net

Seperti yang dapat dilihat pada gambar 2, Batak Mandailing memiliki rumah adat dengan panggung dan berbahan dasar kayu. Tantangan artistik pada rumah yang akan digunakan sebagai set adalah bahan dasar tembok rumah yang menggunakan bilik bambu. Perancangan desain produksi berperan besar dalam mempertimbangkan visi artistik pada set rumah ini. Hasil perancangannya adalah rumah dengan bilik bambu tersebut ditutupi dengan triplek kayu lalu diwarnai serta diberi kontur sehingga bentuk dan warna rumah 90% mirip dengan aslinya. Pada gambar 2 adalah pengaplikasian dari perancangan *production design art department*.



**Gambar 2.** Set rumah dalam film

Juga seperti yang dapat dilihat pada gambar 2, warna yang digunakan untuk set rumah juga merupakan pengaplikasian color palette yang sudah dirancang. Warna kayu yang coklat serta warna krem di beberapa konturnya membuat rumah yang sudah disesuaikan sudah mirip dengan rumah yang ada di Batak.

## Visual Treatment

Penggunaan komposisi visual yang representatif, seperti framing dan gaya simetris, menciptakan kesan penekanan pada konflik internal karakter yang terperangkap dalam lingkungannya.



**Gambar 3.** Komposisi kamera '*Framing*' pada film '*Babiat Sitelpang*'

Perubahan dramatis dalam pencahayaan menandakan pergeseran emosional dan situasional dalam cerita, sementara penggunaan lensa lebar dan distorsi menggambarkan keadaan lingkungan yang keras dan kejam, menciptakan realitas anak pemburu yang tunawicara dan tantangannya dalam mencari eksistensinya.



**Gambar 4&5.** Lensa lebar dan distorsi

Gerak gambar yang lambat dan dialog yang reflektif mengundang penonton untuk menafsirkan perjalanan emosional anak pemburu serta pertanyaan mendasar tentang moralitas dan kebenaran. Jukstaposisi silang digunakan untuk meningkatkan kompleksitas struktural dan menciptakan konflik yang lebih dalam, seperti dalam Montase Ayah (Roma) Berjalan menuju hutan, Mengagihkan kontras dan persamaan antara dua kegiatan berburu yang berbeda yaitu anak yang berburu manusia dan ayahnya yang

berburu harimau. Penggunaan jukstaposisi silang akan menggambarkan dua peristiwa yang terjadi secara bersamaan dengan latar yang berbeda, menciptakan ketegangan yang meningkat secara bertahap. Hal ini akan membantu memperkuat narasi visual dan menyampaikan perbedaan serta persamaan emosi dan rasionalitas antara anak dan ayahnya dalam situasi yang penuh dengan tantangan dan bahaya.

### Kostum dan Properti

Kostum dalam film ini lebih dirancang untuk menggambarkan keadaan ekonomi, pekerjaan karakter, dan transisi emosional karakter. Properti seperti kepala kijang, senapan, dan pisau karambit yang menggambarkan pekerjaan karakter merupakan seorang pemburu tradisional, dan peralatan rumah tangga dipilih dengan cermat untuk meningkatkan keaslian budaya. Dapat dilihat pada gambar 6, salah satu properti khas yang menunjukkan bahwa ayah dari karakter utama yaitu "Roma" merupakan seorang pemburu adalah kepala kijang hasil buruannya yang ia jadikan dekorasi rumah.

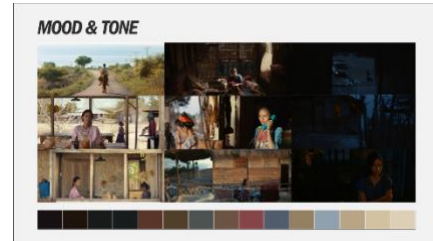


**Gambar 6.** Dekorasi kepala kijang



**Gambar 7.** Kostum dan *hand property* yang digunakan pemeran Roma

### Palet Warna dan Pencahayaan



**Gambar 3.** Palet warna film Babiat Sitelpang

Dapat dilihat pada gambar 1, warna-warna yang digunakan dalam film didominasi oleh warna tanah dan alam, seperti coklat, hijau, dan merah, yang mencerminkan kehidupan pedesaan Batak dan tensi adegan. Pencahayaan alami digunakan untuk menonjolkan keindahan alam dan memperkuat suasana autentik. Selain itu, pemilihan warna biru dan merah untuk menggambarkan transisi emosi karakter antar adegan.

### Simbolisme dan Budaya

Elemen-elemen simbolik seperti dekorasi kepala kijang tidak hanya berfungsi sebagai dekorasi, tetapi juga membawa makna budaya dan spiritual. Set warung (Lapo) merupakan salah satu cirikhas budaya batak yang menjadi salah satu simbol dalam bentuk set. Penggunaan motif tertentu pada kostum atau properti bisa mengindikasikan cerita atau latar belakang karakter. Pada gambar berikut merupakan perbandingan antara warung lapo tuak yang ada di batak dengan lapo yang digunakan di dalam film. Warung yang semula merupakan warung kopi, dirancang dan dirombak sedemikian mirip untuk memunculkan identitas yang sama

sesuai kebutuhan cerita yang berlatar di kampung Batak.



**Gambar 8.** Warung Lapo didalam film



**Gambar 9.** Warung lapo tuak asli Batak  
Sumber: Youtube Parende Lapo

## SIMPULAN

"Representasi Budaya Batak Mandailing Pada Desain Produksi Film Pendek Fiksi 'Babiat Sitelpang'" mengkaji bagaimana elemen budaya batak mandailing direpresentasikan dalam aspek-aspek produksi film pendek tersebut. Penelitian ini menemukan bahwa elemen-elemen budaya seperti adat istiadat, bahasa, musik, pakaian tradisional, dan arsitektur rumah adat berhasil diintegrasikan dengan baik ke dalam desain produksi film, sehingga memberikan penonton pemahaman yang lebih mendalam mengenai budaya batak mandailing. Representasi budaya dalam film ini tidak hanya memperkaya narasi tetapi juga membantu dalam pelestarian dan penyebaran pengetahuan mengenai budaya batak mandailing kepada khalayak yang lebih luas. Sebuah film haruslah memiliki tutur budaya yang kuat dan konsisten disepanjang cerita. Oleh karenanya, desain produksi harus dirancang secara matang selama pra produksi agar visi dan misi film bisa tercapai dan pesan yang disampaikan menjadi lebih kuat dan mengikat.

## DAFTAR PUSTAKA

Asri, R. (2020). Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film "Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKCTHI)." *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2), 74–86.

Dharma, F. A. (2018). Managing Intercultural Interaction and Prejudice of the Indonesian Mengelola Interaksi Antar Budaya Dan Prasangka Masyarakat Indonesia. *INFORMASI: Kajian Ilmu Komunikasi*, 48(2), 281–293.

Febrianty, Y., Pitoyo, D., Masri, F. A., Anggreni, A., & Abidin, Z. (2022). Peran Kearifan Lokal Dalam Membangun Identitas Budaya Dan Kebangsaan. *EL-Hekam: Jurnal Studi Keislaman*, 7(1), 168–181. <https://ojs.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/elhekam/index>

Hafizt, A. (2021, December 19). *Mengenal Production Designer Pada Film*. Filmmaker Indonesia. <https://shorturl.at/SM582>

Imanto, T. (2007). FILM SEBAGAI PROSES KREATIF DALAM BAHASA. *Jurnal Komunikologi*, 4(1), 22–34. <https://doi.org/10.47007/jkomu.v4i1.35>

Nafsika, S. S., Soeteja, Z. S., & Supiarza, H. (2023). Kajian Implementasi Studi Kasus pada Desain Produksi Artistik Film. *Jurnal Tata Kelola Seni*, 9(2), 139–152. <https://doi.org/10.24821/jtks.v9i2.9810>

Ratih Puspitasari, D. (2021). Nilai Sosial Budaya Dalam Film Tilik (Kajian Semiotika Charles Sanders Peirce) Social-Cultural Values in Tilik Film (Semiotic Study of Charles Sanders Peirce). *Jurnal SEMIOTIKA*, 15(1), 2579–8146. <http://journal.ubm.ac.id/>

Subagja, R. A. (2017). Tata Artistik Film Pendek Kisah Yang Tak Terbaca Production Design of Short Film Kisah Yang Tak Terbaca. *E-Proceeding of Art & Design*, 4(3), 590–595.

