

**SETAN JAWA (2017):
KEARIFAN LOKAL SEBAGAI STRATEGI
MENUJU FILM BERIDENTITAS
NUSANTARA**

HARI SURYANTO

Program Studi Komunikasi
Fakultas Humaniora
President University

Hari Suryanto, ia dikenal sebagai Hari Sinthu dan juga terkenal karena keterlibatannya dalam seni, budaya, dan film Indonesia. Berawal dari ketertarikannya pada fotografi, ia mengembangkan keahliannya dalam pembuatan film dokumenter. Dia telah mengunjungi banyak tempat di Nusantara untuk pameran fotografi, menjadi pembicara di banyak lokakarya dan menjadi Art Director di beberapa acara nasional dan internasional. Sebagai pemegang gelar Magister Seni, ia memulai karir mengajarnya pada tahun 2005 di Fakultas Film & Televisi Institut Kesenian Jakarta. Saat ini ia masih aktif terlibat dalam pembuatan beberapa film dokumenter, pameran fotografi, pentas seni dan melakukan penelitian dengan pendekatan antropologi visual.

Koresponden Penulis

Hari Suryanto | harisuryanto@president.ac.id

Program Studi Komunikasi, Fakultas Humaniora, President University

President University Campus, Jababeka Education Park,
Jl. Ki Hajar Dewantara, Kota Jababeka, Cikarang Baru,
Bekasi 17550, Indonesia.

Paper submitted: 19 February 2023

Accept for publication: 9 April 2023

Published Online: 10 April 2023

Setan Jawa (2017): Kearifan Lokal Sebagai Strategi Menuju Film Beridentitas Nusantara

ABSTRACT

The aim of this research is to explain the relationship between film and local culture in the course of framing it's characteristics of nationality. The twentieth century has been marked by the birth of industrial era 1.0 which made this rich land of Java exploited by the capital owners and aristocrats. People starts turning itself through the path of mystical as their social revolution, then we have Pesugihan Kandang Bubrah as an example. Setan Jawa (2017) present itself as a representation that used local wisdom as a means of expression in it's narrative. Through the world of shadow puppets, this film works not only in it's cinematic forms but beyond, as well as culturally and politically. By means of soft diplomacy, Garin Nugroho the director manage to integrate film and Gamelan ensemble through creative decision which resulted in his quest to framing it's national characteristic.

Keywords: *Film, National Cinema, Film and Culture*

ABSTRAK

Tulisan ini berusaha menjelaskan mengenai hubungan antara film dan kebudayaan lokal dalam merangkai karakteristik nasionalitasnya. Ruang waktu kejadian abad 20 ditandai dengan lahirnya era industri 1.0 yang membuat kekayaan tanah Jawa ini menjadi eksploitasi para pemilik modal besar dan bangsawan. Dampak dari hal tersebut membuat masyarakat menempuh jalan mistik dalam melakukan perlawanan terhadap kondisi sosial, salah satu dari cara mistik itu adalah Pesugihan Kandang Bubrah. Pergelaran Film *Setan Jawa* (2017) hadir memberikan menjadi sebuah representasi Film yang menggunakan kearifan lokal sebagai cara bertutur dalam narasinya. Secara sinematik pergelaran film ini mengadaptasi bentuk pergelaran wayang kulit. Pergelaran Film *Setan Jawa* (2017) merupakan strategi *soft diplomacy* yang dilakukan Garin Nugroho melalui gagasan kreatif memadukan film dan ansambel (*ensemble*) gamelan. Pergelaran Film *Setan Jawa* (2017) sebuah gerakan menuju film berkarakter Nusantara.

Kata Kunci: *Film, Sinema Nasional, Film dan Budaya*

PENDAHULUAN

Pergelaran Film *Setan Jawa* (2017) merupakan gabungan antara film bisu hitam putih dengan ansambel gamelan. Visual film yang ada di layar kemudian diinterpretasikan narasi dan suasana ruang kejadian melalui musik yang luar biasa. Pergelaran film *Setan Jawa* ini naratif pada filmnya merepresentasikan ruang kejadian pada awal revolusi industri 1.0 yang terjadi di tanah Jawa. Terjadi ketimpangan sosial yang diakibatkan oleh para pemilik modal besar serta kaum kolonial yang memiliki industri. Seperti yang disampaikan sutradara film ini pada pidato kebudayaannya yang mengatakan, warisan revolusi industri di Jawa ini membuat tanah-tanah tidak dimiliki oleh pribumi, akan tetapi menjadi koporasi global oleh kaum bangsawan dan kolonial. Hal ini diperparah dengan terjadinya oligarki korporasi antara kolonial dan para raja. Sehingga masyarakat hanya menjadi pekerja di tanahnya sendiri, dari hal ini terjadi ketimpangan sosial. Banyak kemiskinan terjadi di mana-mana, sementara sistem feodalisme membuat jarak antar hubungan manusia menjadi ada batas. Salah satu inspirasi penciptaan film *Setan Jawa* (2017) dari ruang kejadian revolusi industri 1.0 dengan jelas menggambarkan ketidakadilan serta kuasa dari kepentingan yang sangat feodalis kuat mengakar di Jawa. Film adalah bagian dari media untuk berkomunikasi, karena di dalam film terdapat unsur-unsur pendukung yaitu naratif, sinematik dan pesan.



Gambar 1. Pertunjukan film. (Sumber: Captured Image)

Film dimaknai sebagai sebuah pesan yang disampaikan kepada para penontonya, kemudian akhirnya film menjadi bahasa komunikasi. Dengan demikian film memiliki unsur informasi yang berarti bahwa film adalah media informasi bagi pemirsa yang sesuai dengan kepentingan yang diinginkan. Kemudian yang kedua film memiliki fungsi untuk mendidik melalui pengajaran nilai, etika, pesan-pesan yang terdapat dalam cerita film. Kemudian yang ketiga adalah film memiliki kemampuan untuk menjadi media hiburan bagi masyarakat.

Di dalam dalam Pergelaran film *Setan Jawa* (2017) ini dapat dilihat kearifan lokal sangat kental menjadi unsur-unsur pembangun naratif dan sinematiknya. Seperti nampak pada orkestrasi gamelan yang menginterpretasi visual dengan musikal yang luar biasa serta sinematik dengan menggunakan naratif ruang suasana problem sosial masyarakat Jawa pada masa era revolusi industri 1.0. Kearifan lokal merupakan bagian dari budaya yang ada di dalam masyarakat yang melekat dan tercermin pada perilaku kehidupan sosialnya, kearifan adalah nilai-nilai yang dapat digunakan menjadi perekat antar manusia. Bahwa keberagaman Kebudayaan daerah merupakan kekayaan dan identitas bangsa yang sangat diperlukan untuk memajukan Kebudayaan Nasional Indonesia di tengah dinamika perkembangan dunia.¹ *Local wisdom* juga dapat menjadi tatanan atau aturan didalam sebuah komunitas masyarakat yang memiliki kekuatan hukum adat tinggi. *Local wisdom* merupakan satu perangkat pandangan hidup, ilmu pengetahuan, dan strategi kehidupan yang berwujud dalam aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal, yang mampu menjawab berbagai masalah

1 Indonesia. Undang-Undang Republik Indonesia No. 5 Tahun 2017: Tentang Pemajuan Kebudayaan.

dalam pemenuhan kebutuhan mereka.²



Gambar 2. Pertunjukan film (Sumber: Captured Image)

Pergelaran film *Setan Jawa* (2017) merupakan metoda *soft diplomacy* melalui film dengan pendekatan konten budaya atau kearifan lokal. Seperti yang sudah dituliskan di dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.5 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan Indonesia yaitu, bahwa untuk memajukan kebudayaan nasional Indonesia, diperlukan langkah strategis berupa upaya pemajuan kebudayaan melalui perlindungan, pengembangan, emanfaatan, dan pembinaan guna mewujudkan masyarakat Indonesia yang berdaulat secara politik, berdikari secara ekonomi, dan berkepribadian dalam

² Fajarini, U. *Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter*. Jakarta: Universitas Islam Negeri (UIN), 2014. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2015:hal:123-125.

kebudayaan. Salah satu langkah strategis tersebut adalah dengan menggunakan film yang memiliki muatan kelokalan yang tersirat menjadi sebuah nilai, serta pesan yang baik sesuai dengan karakter bangsa. Dengan program pentas keliling pada tahun 2023 di Perancis, Inggris dan beberapa negara lainnya, ini menjadi bukti pergaulan antar bangsa dibangun melalui seni dan budaya terutama dalam hal ini pada film dan gamelan.

PEMBAHASAN

Film dapat menjadi media dalam menyampaikan pesan yang estetik kepada para pemirsanya. Kekuatan di dalam film ada tiga macam, yang pertama adalah narasi atau cerita, yang kedua adalah sinematik atau gambar, dan yang ketiga adalah suara. Gabungan dari ketiga hal ini memiliki kekuatan besar untuk dapat menghegemoni penontonnya. Pergelaran Film *Setan Jawa* (2017) merupakan metoda dalam upaya menghidupkan ekosistem kebudayaan serta meningkatkan, memperkaya, dan menyebarluaskan kebudayaan. Ekosistem di dalam proses kreatifitas seni saling berkaitan dan saling membutuhkan dalam menjadi sebuah bentuk utuh berupa karya seni. Penguatan dari ekosistem sebagai upaya pendayagunaan objek pemajuan kebudayaan untuk menguatkan ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, dan keamanan dalam mewujudkan tujuan nasional. Pergelaran film *Setan Jawa* (2017) adalah bentuk perlawanan yang dilakukan oleh Garin Nugoho dalam melihat kondisi ketimpangan pada era revolusi industri 1.0. Dari pergelaran karya Film *Setan Jawa* (2017) terdapat beberapa hal yang dapat dicermati sebagai diskusi dalam mencari atau menemukan film bertutur dengan gaya Nusantara.



Gambar 3. Pidato Garin Nugroho (Sumber: Captured Image)

*Cinema does not belong only to the elites, nor is it confined by state borders. Furthermore, cinema, like any form of popular culture, is not imposed upon people but instead, made by them at the interface of the cultural artefacts and everyday life (Fiske, 1990, p. 25). As such, it provides a space in which meanings can be constructed, contested, reinforced, or criticised. On the one hand, cinema can derive its stories from the socio-political context that surrounds it, and on the other hand, we construct our understanding of the world upon cinema as a source of meaning-making.*³

Karya film dapat memengaruhi penonton dengan sangat kuat, sebab film merupakan sebuah bahasa yang dapat menyampaikan sebuah pesan dengan cara estetis melalui narasi, sinematik dan suara. Pesan dibangun dari adegan yang menggabungkan antara tembang, tari musik dan adegan. Jika kita melihat betapa Indonesia ini memiliki kebudayaan yang sangat beragam, dari bahasa, makanan, adat, pakaian, serita merupakan kekayaan yang semestinya dilihat sebagai potensi yang luar biasa. Seni dan budaya adalah tambang yang tak akan habis jika digali, diperdalam dalam penelitian serta kajian. Semakin digali semakin mendapatkan

nilai yang luar biasa. Dari sudut pandang konstruktivis, menurut konstruktivisme, keyakinan dan nilai bersama menciptakan sebuah identitas (identitas ideal), yang pada gilirannya mempengaruhi minat. Aktivitas politik pada akhirnya didasarkan pada cita-cita identitas dan kepentingan ini. Propaganda merupakan salah satu alat diplomasi yang digunakan untuk menyebarkan pandangan dan informasi yang beragam, dengan fokus pada media massa. Tujuan utama dari propaganda adalah untuk mempengaruhi pendengar untuk bertindak dengan cara yang disukai propagandis (propagandis) mengubah persepsi publik tentang apa pun yang dikomunikasikan oleh para propagandis.⁴

Kemampuan film yang dimiliki seperti Amerika Serikat dengan Hollywood dan negara India dengan sinema mereka yang sangat unik dapat digunakan sebagai media dalam menghegemoni masyarakat dunia yang lebih luas. Dari hegemoni yang lebih luas ini maka akan tercipta ekosistem baru dalam ranah sosial, politik atau ekonomis. Seperti contoh, Amerika dengan Hollywood, yang secara sadar atau tidak sadar menanamkan sistem kepercayaan kepada penontonya sehingga dapat mempengaruhi ideologi Transformer, Superman, Batman, Rambo, Fantastic Four misalnya, menciptakan pengaruh besar tentang kepercayaan bahwa melalui film Amerika mampu menanamkan semangat nasionalnya ke masyarakat bangsa lain. Demikian juga dengan negara India, kita tidak boleh menyepelekan negara ini dalam film. Penggabungan antara film dan kearifan lokalnya dapat menciptakan film dengan karakter identitas yang kuat tentang India. Tarian serta lagu selalu hadir di setiap film India, hal ini menjadi sangat menarik menjadi identitas baru yang menawarkan budaya serta

3 Huttunen, Mia. *Politicised Cinema Post-War Film, Cultural Diplomacy and UNESCO*. Abingdon: Routledge, 2022

4 Rahman, Anabella Aurelya. *Upaya Soft Diplomacy Amerika Serikat kepada Indonesia melalui Industry Hiburan Hollywood*, 2022

nilai pada masyarakat penontonya.

Dialog yang menarik ditambah dengan fenomena di Asia sekarang Korea dan Jepang menggunakan film sebagai media diplomasi. Menciptakan ekosistem yang saling terkait dengan menggunakan budaya sebagai *soft communication* dalam menumbuhkan system believe pada pemirsanya. Drakor atau Drama Korea sangat diminati oleh pemirsa di negeri ini. Harian nasional Kompas, pada hari Minggu, 15 Januari 2012, memuat berita mengenai fenomena Hallyu, dengan judul "Gelombang Korea Menerjang Dunia". Pemuatan berita didasari oleh masifnya gelombang budaya Korea, mulai dari *boys/girls band*, film, drama seri, dan apapun yang terkait dengan Korea Selatan, disingkat dengan K-Pop (Korean Pop). Hallyu ini, menurut Kompas, tidak hanya terjadi di Indonesia, melainkan juga Asia, Eropa, dan Amerika. Di tengah keranjingan anak muda Indonesia terhadap musik K-Pop, seperti Super Junior, Park Jung-min, the Boss, Girls' Generation, X5, dan N-Sonic, hal ini dimanfaatkan sejumlah pengusaha untuk membuka ladang bisnis. Para pengusaha salon di Jakarta, misalnya, mereka serentak mengusung tema K-Cut (potongan rambut Korea). Selain itu, bertebaran butik kosmetik Korea, seperti *Skin Food*, *The Face Shop*, *Missha*, dan bahkan toko roti yang berlabelkan Korea.⁵ Dari data ini, sadar atau tidak sadar film menjadi sebuah strategi dalam berdiplomasi untuk lebih mengembangkan ekosistem terkait. Pergelaran film *Setan Jawa* (2017) sebuah film dengan mengadaptasi pertunjukan film Bisu yang memadukan film yang ada di layar dengan pergelaran gamelan, merupakan langkah nyata yang juga dapat digunakan dalam berdiplomasi untuk

mengaktifkan simpul-simpul ekosistem terkait. Pergelaran film *Setan Jawa* (2017) terbukti diminati diberbagai festival dibeberapa negara. Seperti yang diungkapkan Garin Nugroho pada pergelaran yang di selenggarakan di Teater Besar ISI Surakarta, bahwa pergelaran film ini akan dibawa ke Perancis dan Inggris.

Pemajuan kebudayaan sebagai strategi penguatan karakter bangsa dalam menghadapi arus budaya global.

Dalam perkembangan film saat ini didukung dengan teknologi canggih, menjadi metode dan memiliki peranan besar dalam menyampaikan informasi dan pesan yang sangat persuasif dan agresif menyebar ke seluruh ruang melalui jejaring internet. Dukungan dari perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi serta media menjadikan era 4.0 ini peran audio dan visual menjadi sangat dominan. Melihat kembali dan mendudukan seni dan budaya sebagai strategi penguatan karakter bangsa dalam menghadapi arus globalisasi kebudayaan baru melalui media internet sudah tidak dapat dibendung lagi. Mudah dan murah akses terhadap teknologi yang terkonvergensi melalui telepon pintar menjadi cara masyarakat mengakses informasi global. Lambat atau cepat peran film-film tersebut akan dapat membentuk nilai-nilai budaya masyarakat, yang pada awalnya mungkin hanya segelintir, kemudian menjadi sekelompok dan akhirnya menjadi serumpun dan sebangsa. Kita tidak perlu malu untuk memulainya pada saat ini, karena apabila ditunda, di masa yang akan datang akan jauh lebih berat, karena faktor pengaruh dari luar lebih besar, apalagi dengan majunya sarana komunikasi. Di satu pihak, pengaruh dari luar itu memberi jalan pintas ke arah yang lebih baik, tetapi di lain pihak pengaruh dari luar melalui media film memberi gangguan

⁵ Wahyudi, Akmaliah Muhammad. Tinjauan buku *THE HALLYU (THE K-POP/KOREAN POP WAVES) PHENOMENON AND ITS IMPACTS IN INDONESIA*, judul asli buku : *East Asian Pop Culture: Analyzing the Korean Wave*, Jurnal Masyarakat & Budaya, Volume 14, No. 1, 2012

yang dapat menyulitkan masyarakat.⁶

Perlu diwaspadai pengaruh perkembangan ini sebagai sikap untuk membangun manusia Indonesia yang memiliki karakter kebangsaan yang dapat menjadi *safety net* dalam mengakses informasi global. Kepekaan seni sebagai kelengkapan hasil pendidikan pada dasarnya merupakan instrumen kemanusiaan yang memungkinkan manusia melihat kehidupan dalam berbagai dimensi. Seni, sebagaimana ilmu pengetahuan, pada dasarnya mempersyaratkan juga sikap eksploratif demi perkembangannya. Persyaratan yang lain, yang merupakan pengimbangnya, adalah keharusan untuk memantapkan kaidah-kaidah landasannya, baik yang menyangkut perangkat konsep-konsep dasar, maupun metodologi dan teknik-nya. Dinamika yang membuat manusia yang menyadarinya menjadi terbuka untuk melihat gejala-gejala di dunia ini dalam berbagai perspektif. Dengan itu manusia menjadi berwawasan luas, dan tidak mudah terperangkap di dalam satu jalur pemikiran saja.⁷ Strategi pemajuan kebudayaan Indonesia harus senantiasa ditingkatkan untuk dapat mengangkat kembali seni dan budaya menjadi dasar pembangun nilai-nilai kemanusiaan dimasyarakat yang memiliki karakter kuat. Seperti yang tertulis dalam Undang-Undang Pemajuan Kebudayaan tahun 2017 disebutkan pada pasal 4 mengatakan, Pemajuan Kebudayaan bertujuan untuk:

- a. mengembangkan nilai-nilai luhur budaya bangsa;
- b. memperkaya keberagaman budaya;

- c. memperteguh jati diri bangsa;
- d. memperteguh persatuan dan kesatuan bangsa;
- e. mencerdaskan kehidupan bangsa;
- f. meningkatkan citra bangsa;
- g. mewujudkan masyarakat madani;
- h. meningkatkan kesejahteraan rakyat;
- i. melestarikan warisan budaya bangsa; dan
- j. mempengaruhi arah perkembangan peradaban dunia, sehingga kebudayaan menjadi haluan pembangunan nasional.

Wacana kebudayaan terkait dengan nilai-nilai luhur harus terus disosialisasikan terus-menerus untuk memberikan wacana pada masyarakat dan mendukung para pelaku seni dan budaya dengan melestarikan seni dan budaya. Beberapa cara dapat ditempuh dengan menggunakan edukasi pada instansi-instansi pendidikan, menjadikan kearifan lokal sebagai muatan lokal dalam kurikulum serta dengan cara mendukung para pelaku seni dan komunitas seni dalam rangka melestarikan serta mengembangkan seni dan budaya untuk tetap dapat berjalan sejiwa dengan jaman, sehingga dari cara ini pendidikan literasi seni dan budaya sebagai pendukung untuk membangun karakter masyarakat menjadi semakin konkrit dan berdaya.

KESIMPULAN

Pergelaran film *Setan Jawa* (2017) merupakan salah satu jalan menjadikan seni dan budaya tetap terus berjalan seiring perkembangan jaman. Berstrategi dengan menggunakan seni dan budaya sangat efektif, sebab memiliki bahasa penyampaian yang lebih estetik sehingga lebih nyaman untuk

6 Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. *PERANAN MEDIA FILM DALAM MEMBENTUK KETAHANAN. BUDAYA BANGSA, Proyek pengembangan kebijakan nilai budaya seni dan film*, 2003

7 Prof. Dr. Edy Sedyawat. *Kumpulan Sambutan dan Makalah Penyusun*, Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan Nasional, 2001.

dimengerti. Kearifan lokal yang ada di bumi Nusantara ini merupakan sebuah tambang yang tak pernah akan habis untuk diteliti dan dijadikan materi dasar dalam berkearifan. Karakter kebangsaan akan menjadi semakin kuat jika kearifan lokal tertanam dan tumbuh subur hidup dalam masyarakat yang berguna untuk menjadi jaring pengaman menghadapi arus budaya yang global. Pendidikan literasi tentang seni dan budaya melalui mulatan lokal sebaiknya dimaksimalkan didalam kurikulum dunia akademik sebagai sarana dalam mendukung pembangunan karakter masyarakat menghadapi arus budaya global. Melalui seni dan budaya dapat menjadi media untuk *soft diplomacy* tentang nilai-nilai kemanusiaan dalam kehidupan ke ruang yang lebih luas. Film dengan menggunakan kearifan lokal sebagai cara menuju film yang beridentitas Nusantara.

dan Makalah Penyusun, Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan Nasional, 2001.

Wahyudi, Akmaliah Muhammad. *Tinjauan buku The Hallyu (The K-Pop/Korean Pop/Korean Pop Waves) Phenomenon and It's Impacts in Indonesia*, judul asli buku : *East Asian Pop Culture: Analyzing the Korean Wave* , Jurnal Masyarakat & Budaya, Volume 14, No. 1, 2012

Undang-Undang Republik Indonesia No. 5 Tahun 2017, Tentang Pemajuan Kebudayaan.

DAFTAR PUSTAKA

Fajarini, U. *Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter*. Jakarta: Universitas Islam Negeri (UIN), 2014. Diakses pada tanggal 20 Oktober 2015:hal:123-125.

Huttunen, Miia. *Politicised Cinema Post-War Film, Cultural Diplomacy and UNESCO*. Abingdon: Routledge, 2022

Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata. *Peranan Media Film dalam Membentuk Ketahanan Budaya, Projek pengembangan kebijakan nilai budaya seni dan film*, 2003

Rahman, Anabella Aurelya. *Upaya Soft Diplomacy Amerika Serikat kepada Indonesia melalui Industry Hiburan Hollywood*, <https://www.researchgate.net/publication/364340606> - 2022

Sedyawat, Edy. *Kumpulan Sambutan*