

Langitku Papua, Lautku Halmahera: Film Berdasarkan Perilaku Anak Diaspora Papua di Guaeria, Halmahera Barat.

Jeannete Lauren Mocodompis

Institut Seni Indonesia Yogyakarta
(jeannetelauren@gmail.com)

Abstrak. Suatu masyarakat atau suku melakukan migrasi dengan pertimbangan dan tujuan tertentu. Perkawinan dengan masyarakat lokal meskipun berbeda suku sering dijadikan sebuah jalan keluar untuk diterima di daerah tersebut. Perkawinan silang ini menghasilkan anak-anak yang memiliki ras campuran. Penciptaan skenario ini bertujuan untuk menganalisis pola perilaku anak diaspora Papua di Guaeria menggunakan teori diaspora. Dalam memahami dan menganalisa perilaku masyarakat Guaeria khususnya anak-anak digunakan pendekatan etnografi. Etnografi sederhananya memberi gambaran kebudayaan masyarakat Guaeria khususnya anak-anak Guaeria sebagai diaspora Papua sesuai hasil kontruksi peneliti di lapangan dengan fokus permasalahan tertentu. Sehingga metode antropologi visual sangat cocok untuk menggambarkan pola perilaku anak diaspora di Guaeria juga orang tuanya yang melakukan perkawinan silang dan dijadikan sebuah film fiksi berdasarkan data dokumenter. Hasil penciptaan skenario ini ingin mendeskripsikan bahwa anak-anak diaspora Papua di Guaeria mampu untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya dan menunjukkan bagaimana kehidupan mereka sangat dekat dengan laut. Hal ini memberikan informasi secara mendalam konsep migrasi, perkawinan antar ras dalam pola perdamaian suku Papua dan Halmahera.

Kata Kunci: Skenario, diaspora, etnografi, antropologi visual, Papua, Halmahera, Guaeria.

Abstract. *A community or tribe migrates with certain considerations and goals. Marriage with local people, even though they are of different ethnic groups, is often used as a way out to be accepted in the area. This cross-breeding produces children who have mixed races. This scenario creation aims to analyze the behavior patterns of Papuan diaspora children in Guaeria using diaspora theory. In understanding and analyzing the behavior of the Guaeria community, especially children, an ethnographic approach is used. Ethnography simply gives an overview of the culture of the Guaerian people, especially the children of Guaeria as the Papuan diaspora, according to the results of the construction of researchers in the field with a particular focus on problems. So that the visual anthropology method is very suitable to describe the behavior patterns of diaspora children in Guaeria as well as their parents who intermarry and make a fictional film based on documentary data. The results of the creation of this scenario want to describe that Papuan diaspora children in Guaeria are able to adapt to their surrounding environment and show how their life is very close to*

the sea. This provides in-depth information on the concept of migration, interracial marriage in the peace pattern of the Papuan and Halmahera tribes.

Keywords: *Screenplay, diaspora, ethnography, visual anthropology, Papua, Halmahera, Guaeria.*

LATAR BELAKANG

Laut menjadi harapan dan kehidupan bagi masyarakat Guaeria, Halmahera Barat. Laut juga menjadi jaminan bagi para migran yang berlayar jauh dari Serui Papua Barat, tanah asal mereka menuju Halmahera Barat. Seperti sudah menjadi insting atau naluri alamiah, para migran dari Serui mencari tanah baru yang tidak jauh berbeda dengan tanah asal mereka yang dikelilingi lautan luas. Pulau Guaeria terletak dekat dengan teluk Jailolo Halmahera Barat. Kini anak-anak dari masyarakat Guaeria merupakan hasil perkawinan antara dua suku berbeda, yaitu suku Papua dan Halmahera. Para migran yang tiba di tanah Halmahera menikahi para perempuan lokal. Para migran membawa berbagai maskawin untuk ditukar dengan perempuan lokal sehingga mereka dapat diterima dan menjadi keluarga Halmahera. Fenomena ini menunjukkan nilai sosial dari sebuah perkawinan sebagai bentuk perdamaian.

Bronislaw Malinowski (Ziegler, 2012) menemukan sebuah sistem tukar di Papua Nugini yang dikenal sebagai “pertukaran kula” atau *The Kula Ring*. Sistem ini kemudian dijadikan sebuah teori yang menjelaskan terjadinya pertukaran barang berharga di dalam sebuah pola melingkar seperti cincin yang dilakukan oleh beberapa suku untuk menjaga perdamaian di antara mereka. *The Kula Ring* memiliki prinsip untuk meningkatkan status sosial dan *prestige* seseorang. Ini berarti semakin sering seseorang “memberi” maka semakin ia dihormati. Berbeda dengan konsep perkawinan Barat yang menjadikan cincin (*ring*) sebagai simbol perkawinan, daerah Pasifik menjadikan maskawin atau mahar sebagai simbol perkawinan.

Perempuan lokal menjadi “alat tukar” dengan maskawin atau mahar dalam sebuah perkawinan. Terkait dengan tradisi kula, bagi masyarakat Maluku ada konsepsi “memberi” perempuan kepada suku atau komunitas lain, daripada “menerima”. Pada awal abad XVI, untuk menjaga penyatuan vital antara raja asing pertama dengan leluhur, pemberian perempuan lokal menjadi sebuah pemeragaan sakral (*sacred reenactment*) (Andaya, 2015). Dengan menyerahkan perempuan lain sebagai hadiah untuk tujuan persaudaraan, perdamaian, dan menjaga kekuatan spiritual adalah lebih menarik. Konsepsi ini sepertinya juga tidak jauh berbeda dengan sistem *Kula*. Hal tersebut menunjukkan bahwa mengawini atau melakukan perkawinan dengan masyarakat lokal memiliki tujuan perdamaian. Pandangan seperti ini yang menjadi nilai dari masyarakat di daerah Pasifik. Sehingga migrasi yang dilakukan masyarakat Papua ke Halmahera dan mengawini perempuan lokal merupakan bentuk perdamaian dan penerimaan diantara dua suku yang berbeda.

Tidak berakhir pada perkawinan antara dua suku yang berbeda, hasil dari perkawinan silang tersebut melahirkan anak-anak Guaeria. Anak-anak ini lahir

dengan ras Papua dan Halmahera yang mengalir dalam darah mereka. Dari data sementara, seorang gadis Guaeria yang memiliki ayah seorang Papua dan ibu seorang Halmahera mengatakan bahwa meskipun ia terlahir di Guaeria Halmahera Barat, ras terkuat dalam dirinya adalah Papua. Hal tersebut selalu ditanamkan kedua orang tuanya terutama sang ayah dan kakek yang sama-sama berasal dari Papua kepada anak dan cucunya. Pada kenyataannya, berbeda dengan pandangan masyarakat lokal yaitu masyarakat Halmahera yang melihat bahwa mereka tidak seperti anak-anak ras Papua. Bahkan teman-teman semasa sekolahnya pun tidak mempercayai bahwa ia adalah orang Papua. Tetapi hal tersebut tidak membuat adanya *gap* diantara masyarakat lokal dengan anak-anak Guaeria.

Saat menjelang dewasa, para migran menyuruh anak-anaknya mengenal tanah leluhur mereka, Papua. Ketika menginjak umur dewasa, anak-anak mereka disuruh untuk mendaftar ke TNI (Tentara Nasional Indonesia) atau POLRI (Polisi Republik Indonesia) dan mengikuti tesnya di tanah Papua. Sejak kecil anak-anak Guaeria diajak ke laut, diajarkan tradisi menyanyi dan menari Papua, namun setelah dewasa mereka diberikan kebebasan untuk memilih masa depannya. Mereka tidak harus menjadi seorang nelayan. Para orang tua Guaeria kini berpandangan bahwa masa depan anak-anak mereka bukan sekedar berada di tengah laut. Anak-anak diaspora Papua di Guaeria, Halmahera Barat, berhak menentukan dirinya sendiri, tidak harus melakukan pelayaran seperti para tetua.

Realitas di atas sangat menarik untuk dijadikan sebuah film dokumenter. Bagaimana proses migrasi yang dilakukan oleh kakek atau nenek mereka sampai menemukan pulau Guaeria, pola perkawinan yang mereka lakukan, serta kehidupan anak-anak hasil kawin silang. Bagaimana anak-anak mengkisahkan juga kehidupan mereka saat ini. Mungkin akan menarik dengan mengikuti mereka pulang ke Serui dengan para orang tua dan melihat kesan mereka atas tanah leluhur bapaknya. Secara spesifik topik yang akan dikembangkan dalam karya ini adalah bagaimana pola perilaku seorang anak diaspora Papua di Guaeria kini dan bagaimana pula pandangan orang tua mereka setelah menjadi warga Guaeria. Bagaimana pula pandangan mereka atas tanah leluhurnya di masa lalu dan kini sekaligus memperkenalkan keindahan alam yang dimiliki Indonesia Timur.

RUMUSAN PENCIPTAAN

1. Bagaimana menciptakan skenario film berdasarkan kehidupan anak diaspora Papua di Guaeria, Halmahera Barat?

LANDASAN TEORI

Spora adalah inti sel tumbuhan paku dan berperan penting dalam proses perkembang biakan vegetatif. Spora nantinya akan disebar atau dijatuhkan ke tanah untuk tumbuh menjadi tumbuhan paku yang baru. Tumbuhan paku akan menabur spora dimana pun ia tumbuh dan menghasilkan tumbuhan paku baru. Tumbuhan paku baru inilah merupakan “diaspora”. Melalui definisi ini, istilah “diaspora” jika dihubungkan dengan masyarakat berarti orang-orang yang lahir

dan tumbuh bukan di tanah leluhurnya, tetapi diaspora tidak dapat diartikan seperti itu saja. Masyarakat Minangkabau selalu identik sebagai masyarakat diaspora dan sebagian besar masyarakatnya dapat dijumpai di seluruh Indonesia. Ada sebuah nilai tradisi Minangkabau yang mengharuskan laki-laki untuk merantau, meninggalkan tanah leluhurnya tanpa melupakannya. Masyarakat Minangkabau memiliki struktur sosial matrilineal tidak memberikan kekuasaan yang jelas kepada laki-laki terutama di rumah istrinya ataupun ibunya sendiri (Naim, 2013). Perempuan menjadi sangat penting dan berkuasa di suku Minangkabau sehingga laki-laki tidak memiliki hak apapun tentang harta warisan keluarga. Hal tersebut mendorong masyarakat Minangkabau untuk meninggalkan tanah leluhurnya, memulai hidup dan beradaptasi di tempat baru serta melakukan perkawinan dengan masyarakat lokal. Anak-anak yang dihasilkan dari perkawinan dengan masyarakat lokal menjadi anak-anak diaspora. Anak-anak ini bukan hanya lahir dan tumbuh bukan di tanah leluhurnya, tetapi juga merupakan hasil dari perkawinan pasangan dengan kebudayaan berbeda. Anak-anak ini yang disebut diaspora dan menjadi alasan kuat mengapa masyarakat Minangkabau identik dengan diaspora.

Proses adaptasi yang harus dilakukan oleh sekelompok orang dengan latar belakang kebudayaan berbeda menegaskan keberadaannya dalam kehidupan sosial disebut proses reproduksi kebudayaan (Abdullah, 2007). Proses reproduksi kebudayaan menjadi dekat dengan “diaspora” karena anak-anak diaspora yang lahir dan tumbuh tidak memiliki kebudayaan asli. Keberadaan mereka sudah membawa sebuah kebudayaan baru yang direproduksi dari proses adaptasi mereka melalui kedua orang tua serta lingkungan sekitarnya. Proses reproduksi kebudayaan menyangkut dua hal, yaitu pada tataran sosial akan terlihat proses dominasi dan subordinasi kebudayaan yang dinamis sedangkan pada tataran individual proses resistensi dalam reproduksi identitas kultural sekelompok orang di dalam konteks sosial budaya tertentu (Abdullah, 2007). Anak-anak diaspora menjadi bagian dari sosial dimana mereka berada. Anak-anak diaspora ini juga merasa bahwa mereka menjadi bagian di lingkungannya. Ketika mereka harus berada di tanah leluhurnya, mereka juga merupakan bagian dari kelompok tersebut.

Sebuah film dokumenter menyajikan suatu kenyataan berdasarkan fakta objektif yang memiliki nilai esensial dan eksistensial (Utami, 2010). Film dokumenter merekam dan menampilkan apa yang terjadi di sebuah kelompok masyarakat dari perspektif masyarakat tersebut. Pelaku film dokumenter menjadi penulis yang mempertunjukkan kisah tentang apa yang terjadi di masyarakat tersebut. Peristiwa kehidupan yang terekam pun merupakan apa adanya kehidupan mereka. Dalam bukunya berjudul *Directing The Documentary*, Michael Rabiger menuliskan bahwa “roh” dokumenter atau semangat dokumenter ialah proses penjelajahan misteri-misteri dari seseorang yang aktual, benar-benar ada (bukan tokoh ciptaan dalam sebuah cerita) dalam sebuah situasi yang nyata dan aktual (Rabiger, 2004). Beragam sudut pandang yang digunakan akan menghasilkan peristiwa menarik, seperti fenomena sehari-hari yang kadang dianggap sebagai sesuatu yang wajar dan bebas nilai (Utami, 2010)

Dalam proses penulisan skenario haruslah bagi penulis untuk mengetahui dan memahami dengan benar material-material penting dari sebuah cerita. Lajos Egri (1946) dalam bukunya yang berjudul *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives* mengatakan seorang penulis harus mengetahui material-material yang harus dimiliki dalam menulis, yaitu premis, penokohan dan konflik. Premis menjadi ide pokok atau gagasan utama cerita. Setelah menentukan premis, tokoh-tokoh dalam cerita mulai diciptakan. Setiap tokoh dalam cerita harus memiliki aspek-aspek fisiologi, sosiologi, dan psikologi (Egri, 1946). Pengembangan karakter bisa terjadi dengan adanya konflik sehingga keberadaan konflik membuat karakter setiap tokoh menjadi menarik begitu juga dengan ceritanya.

METODE PENCIPTAAN

Dalam memahami dan menganalisa kehidupan masyarakat Guaeria dapat digunakan pendekatan etnografi. John W. Creswell (2012) dalam bukunya yang berjudul *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* mengatakan desain etnografi merupakan sebuah prosedur penelitian kualitatif untuk menggambarkan dan menganalisis berbagai kelompok budaya yang menafsirkan pola perilaku, keyakinan, dan bahasa yang berkembang dan digunakan oleh suatu kelompok masyarakat dari waktu ke waktu. Etnografi mempelajari latar belakang sosial, peristiwa kebudayaan serta kepercayaan dan menyajikan pandangan hidup subjek menjadi objek dalam penelitian. Sederhananya, pendekatan etnografi memberi gambaran kebudayaan masyarakat Guaeria sesuai hasil konstruksi peneliti di lapangan dengan fokus permasalahan tertentu. Penelitian dengan pendekatan langsung kepada masyarakat pemilik kebudayaan menjadi kunci utama untuk mendapatkan hasil yang akurat.

Ketika kita menggunakan pendekatan etnografi dalam riset untuk memahami kehidupan masyarakat Guaeria, metode paling tepat untuk penciptaan skenario dan film dokumenter berdasarkan pola perilaku anak diaspora Papua di Guaeria adalah metode antropologi visual. Istilah “antropologi visual” pertama kali diciptakan setelah perang dunia kedua dan dikaitkan dengan penggunaan kamera untuk membuat catatan tentang budaya (Bernard & Gravlee, 2015). Antropologi visual menitikberatkan pada sistem visual dan budaya visual dalam aplikasinya di lapangan. Antropologi visual menjadi suatu metode untuk menganalisa sebuah realita atau fenomena yang terjadi dengan cara merekam atau memotret. Rekaman atau gambar dari realita atau fenomena yang terlihat memiliki data visual. Sehingga rekaman visual (*visual recording*) dan produk/material kebudayaan (*visible culture*) menjadi dua data penting dalam antropologi visual. Terdapat sebuah kerangka kerja yang dapat mengklasifikasikan proyek antropologi visual yang diorganisir sebagai silsilah tradisi. Pengelompokan tersebut meliputi: (1) media visual sebagai alat perekam data untuk keperluan analisis dan/atau arsip; (2) media visual untuk elistasi dan penemuan; (3) media visual yang digunakan untuk rekonstruksi kultur eksperimental; dan (4) media visual sebagai etnografi (*visual ethnography*) (Bernard & Gravlee, 2015). Pengelompokan tersebut menunjukkan kesinambungan antara etnografi dan visual antropologi yang tidak terpisahkan. Dengan demikian antropologi visual membantu memperkuat data visual yang

didapatkan di lapangan ketika melakukan penelitian serta memberikan gambaran di lapangan penelitian kepada siapa saja yang menyaksikannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ketika pertama kali menemukan desa Guaeria, desa ini memiliki nama Guaemadaha. 10 Oktober 1971, desa ini diresmikan dengan nama desa Guaeria. Kata “Guae” berarti mangga sedangkan “Ria” berarti tanda orang Irian berdayung sukaria ke Guaeria. Desa Guaeria dikenal juga dengan sebutan “Kampung Papua/Irian di Halmahera Barat”. Tanda ini menjadi identitas kuat bagi anak-anak diaspora Papua yang ada di Guaeria. Itulah sebabnya para kakek dan ayah mereka akan menanamkan kepada anak-anaknya bahwa mereka adalah orang Papua meskipun mereka lahir dari orang tua Papua-Halmahera.

Rolf Ziegler (2012) dalam jurnalnya *The Kula Ring of Bronislaw Malinowski: Co-Evolution of an Economic and Ceremonial Exchange System* membahas tiga proses yang mendasari pengembangan struktur makro yang sedemikian kompleks dari *Kula Ring* atau cincin Kula. Tiga proses tersebut, yaitu pengembangan jaringan perdagangan ekonomi, perluasan hubungan dengan tujuan perdamaian dan evolusi sistem pertukaran seremonial (*ceremonial exchange system*). Sistem Kula menekankan pertukaran barang berharga diantara beberapa suku yang termasuk dalam sebuah pola melingkar di wilayah Papua Nugini. Barang berharga yang dijadikan alat tukar adalah kalung dengan ornamen merah yang terbuat dari kerang (*veigun or soulava*) dan gelang kerang putih (*mwali*). Pertukaran ini bertujuan untuk menjaga perdamaian diantara suku-suku anggotanya. Tidak sembarangan orang yang dapat mengikuti sistem ini. Seseorang akan diakui dan diterima dalam sistem ini jika dia memiliki hubungan keluarga yang sangat dekat dengan suku yang menjadi anggota *The Kula Ring*. *Kula Ring* menjadi tanda kehormatan untuk meningkatkan status sosial dan *prestige* seseorang. Semakin suatu suku “memberi”, maka suku tersebut akan semakin dihormati. Terkait dengan sistem Kula, kesultanan Maluku yang terdiri dari 4 kesultanan, yaitu Ternate, Tidore, Jailolo dan Bacan, memiliki konsepsi “memberi” perempuan lokal kepada suku atau komunitas lain daripada “menerima”. Pada awal abad XVI, untuk menjaga penyatuan vital antara raja asing pertama dengan leluhur, pemberian perempuan lokal menjadi sebuah pemeragaan sakral (*sacred reenactment*) (Andaya, 2015). Pemberian perempuan lokal sebagai hadiah dengan tujuan untuk persaudaraan, perdamaian dan kekuatan spiritual menjadi lebih menarik. Konsep ini tidak jauh berbeda dengan tujuan dari sistem Kula itu sendiri.

Sebuah fakta menarik ditemukan penulis di lapangan yang menunjukkan keterkaitan pola perkawinan Papua-Halmahera dengan *The Kula Ring*. Masyarakat Halmahera khususnya yang berasal dari desa Ibu sangat menginginkan perempuan-perempuan mereka menikahi para lelaki dari Guaeria maupun Papua. Tujuan mereka untuk menjaga tali persaudaraan yang telah diikatkan oleh para leluhur mereka sebelumnya. Ketika para migran Serui tiba di tanah Maluku, mereka menikahi perempuan-perempuan lokal yang berasal dari desa Ibu. Seperti sebuah lingkaran yang telah terbentuk, namun tidak terlihat, begitulah alam mempertemukan para pemuda Serui maupun Guaeria dengan

perempuan-perempuan dari desa Ibu. Kehormatan yang sangat besar bagi seorang perempuan Halmahera dinikahi oleh pemuda Papua. Tidak ada permintaan mas kawin dan syarat yang diberikan kepada pemuda Papua untuk menikahi perempuan mereka. Beberapa pemuda Serui kemudian berinisiatif untuk membawa mas kawin secara sukarela untuk keluarga perempuan sebagai tanda ucapan terima kasih karena telah memberikan perempuan mereka. Pada pelaksanaan perkawinan, pihak laki-laki akan mempersiapkan semuanya dan melayani pihak perempuan. Seluruh masyarakat Guaeria akan bergotong royong membantu keluarga laki-laki mempersiapkan acara perkawinannya. Mereka khususnya ibu-ibu akan memasak bersama-sama di rumah keluarga laki-laki. Budaya ini terus mereka lakukan dan masih dipertahankan sampai sekarang.

Robin Cohen (2008) dalam bukunya *Global Diasporas: An Introduction (Second Edition)* mengatakan diaspora membutuhkan kesempatan yang diadakan dengan sengaja, seperti misalnya cara berkomunikasi yang disesuaikan dengan mereka dan lingkungan legal politik yang ramah kesalahan/mau memaklumi. Perkawinan silang yang dilakukan para migran Serui, Papua merupakan sebuah kesempatan yang diadakan dengan sengaja. Perbedaan yang sudah pasti ada diantara kedua suku dapat diterima dan dimaklumi melalui perkawinan silang tersebut. Pemberian perempuan lokal, yaitu perempuan Halmahera kepada para migran Serui, Papua juga menjadi simbol perdamaian karena sudah terjalin hubungan persaudaraan atau keluarga diantara mereka. Anak-anak mereka menjadi anak-anak diaspora telah memiliki kesempatan yang dimaksud oleh Cohen. Anak-anak diaspora Papua di Guaeria memiliki keunikannya sendiri dan spesifikasi fisik yang tidak jauh berbeda dengan anak-anak Halmahera.

Anak-anak diaspora Papua di Guaeria cenderung memiliki rambut yang bergelombang, mata bulat dengan bulu mata lentik, dan warna kulit yang tidak terlalu gelap. Kehidupan keseharian mereka di sekolah dan lingkungan sekitar tidak mengalami diskriminasi atau *bullying*. Anak-anak ini mengatakan teman-teman Halmahera mereka di sekolah tidak mempercayai bahwa mereka adalah orang Papua. Teman-teman mereka berpendapat bahwa mereka tidak terlihat seperti orang Papua yang mereka ketahui. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak ada *gap* diantara masyarakat lokal dengan anak-anak Guaeria.

A. KONSEP PENCIPTAAN

1. ASPEK NARATIF

Langitku Papua, Lautku Halmahera bercerita tentang seorang anak laki-laki berumur 11 tahun yang merupakan anak diaspora Papua di Guaeria, Halmahera Barat. Jetniel ialah anak laki-laki tersebut. Ayahnya berasal dari Halmahera sedangkan ibunya berasal dari Papua. Jetniel memiliki seorang adik laki-laki yang baru berumur 3 tahun. Perawakan Jetniel dengan warna kulit hitam manis dan rambut bergelombang memperlihatkan karakter Papua. Gad memiliki warna kulit sawo matang dan berambut lurus memperlihatkan karakter Halmahera. Kehidupan di Guaeria sangatlah dekat dengan laut. Laut menjadi bagian penting bagi masyarakat Guaeria dan sangat dihormati sebagai leluhur mereka. Jetniel sangat suka menemani ayahnya untuk pergi melaut mencari ikan atau yang sering disebut

orang Guaeria “*basoma*”. Setiap kembali dari “*basoma*”, Jetniel akan selalu membagikan ikan yang mereka dapatkan kepada tetangganya. Jetniel sangat merasa bahagia hidup di Guaeria dan bermain dengan laut bersama ketiga sahabatnya, Dika, Ade Bu, dan Jones.

Suatu hari, keempat anak laki-laki ini menemukan terumbu karang di sekitar pulau Babua yang biasanya begitu indah dan menjadi rumah ikan-ikan kecil telah hancur. Tidak ada lagi karang-karang yang mewarnai dalam laut sekitar pulau Babua. Mereka menjadi sedih bercampur marah. Jetniel menceritakan kejadian tersebut kepada ayahnya melalui tulisan untuk tugas sekolahnya. Ayahnya merasa tertegur dengan tulisan anaknya, namun juga bangga kepada Jetniel karena begitu menghormati laut. Di malam yang sama, ayah Jetniel diajak untuk membantu beberapa bapak-bapak Guaeria pergi “*basoma*”, namun mereka bukan pergi untuk “*basoma*” melainkan mengebom ikan. Ayah Jetniel yang tidak mengetahui maksud sebenarnya bapak-bapak Guaeria dengan polos mengikuti mereka. Pada akhirnya, laut memberikan pelajaran kepada mereka yang merusaknya.

Lajos Egri (1946) dalam bukunya yang berjudul *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives* mengatakan seorang pembangun yang tidak mengetahui material-material yang ia punya, itu berarti dia hanya mendatangkan kehancuran bagi rumahnya. Oleh sebab itu sangatlah penting bagi seorang penulis mengetahui material-material yang harus ia punya dalam menulis, yaitu premis, penokohan dan konflik. Pola perilaku anak-anak diaspora di Guaeria yang sangat menghormati laut dan orang tuanya khususnya bapak menjadi premis. Setelah menentukan premis, penciptaan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita mulai dikembangkan. Setiap tokoh dalam cerita harus memiliki aspek-aspek fisiologi, sosiologi, dan psikologi (Egri, 1946). Penokohan juga meliputi dialek bahasa yang dipakai oleh para tokoh. Dialek bahasa yang dipakai oleh masyarakat Guaeria tidak jauh berbeda dengan dialek yang dipakai masyarakat Halmahera Barat. Mereka juga memiliki kebiasaan mencampur dengan dialek Papua sehingga masyarakat Guaeria memiliki dialek yang khas dan unik. Tidaklah menarik bila dalam sebuah cerita setiap tokoh hanya datar begitu saja dan tidak mengalami perkembangan karakter. Segala sesuatu di bumi ini pasti berubah, tumbuhan, hewan dan manusia tentu ikut berubah. Karakter manusia sangat sering berubah-ubah. Oleh sebab itu sangatlah penting adanya perkembangan karakter dalam sebuah cerita. Perkembangan karakter ini bisa terjadi dengan adanya konflik.

Keberadaan konflik atau permasalahan membuat seseorang bisa berubah. Sebuah aksi sekecil apapun merupakan sebuah aksi dan dari setiap aksi akan menjadi sebab akibat. Sebab akibat ini menciptakan sebuah konflik yang terjadi antartokoh. Tidak ada orang jujur yang menjadi pencuri ketika malam hari; tidak ada pencuri yang menjadi jujur dalam kurun waktu yang sama. Tidak seorang perempuan yang waras meninggalkan suaminya dalam suatu waktu tertentu tanpa motivasi sebelumnya. Ini berarti sebuah konflik tidak terjadi secara kebetulan, begitu juga dengan tokoh. Konflik dan tokoh yang hadir secara kebetulan mampu melemahkan cerita tersebut karena menjadi tidak logis dan realistis. Tidak mungkin para migran Serui tiba-tiba rela mendayung berbulan-bulan lamanya ke

Maluku kalau bukan karena sudah banyak mendengar cerita-cerita tentang Ternate. Tidak mungkin bagi anak-anak diaspora Papua di Guaeria sangat nyaman dan bahagia dengan laut kalau bukan karena orang tua dan lingkungan mereka yang mempengaruhi mereka. Untuk menuliskan cerita atau deskripsi suatu tempat mempunyai beragam cara dan pendekatan. Ketika berkeinginan menciptakan karya, ada pilihan untuk melakukan pendekatan dan gaya. Salah satu yang menarik adalah pendekatan etnografi.

Etnografi sudah menjadi pusat dalam antropologi sejak awal abad ke-20. Mereka bekerja dengan masyarakat yang berbeda satu dengan yang lain, memasuki suku-suku tertentu khususnya suku pedalaman dan tinggal dengan suku tersebut dalam periode waktu tertentu. Tujuan membaaur dengan masyarakat lokal atau suku lokal adalah untuk mencari data dan pandangan mereka tentang jalan hidup, kepercayaan dan nilai yang sesuai dengan itu (Atkinson & Hammersley, 2007). Pengumpulan data terutama dalam memahami kehidupan masyarakat Guaeria khususnya anak-anak diaspora Papua di Guaeria, Halmahera Barat, penulis menggunakan pendekatan etnografi.

2. ASPEK SINEMATOGRAFI

Istilah sinematografi berasal dari akar kata Yunani yang berarti “*writing with motion*”. Blain Brown (2016) dalam bukunya yang berjudul *Cinematography: Theory & Practice for cinematographers & directors third edition* mengatakan

“Cinematography is more than just photography; it is the process of taking ideas, words, actions, emotional subtext, tone, and all other forms of nonverbal communication and rendering them in visual terms.”

Brown menjelaskan bahwa sinematografi tidak dapat diartikan secara sederhana sebagai fotografi maupun videografi. Sinematografi menciptakan dunia visual, dimana dunia visual menjadi bagian penting bagi penonton untuk melihat cerita dan memahami karakter dari setiap tokoh serta motivasi mereka. Oleh sebab itu, aspek sinematografi harus diperhitungkan sebaik mungkin dalam pembuatan sebuah film.

Pengumpulan data untuk penciptaan skenario film *Langitku Papua, Lautku Halmahera* menggunakan metode antropologi visual. Antropologi visual menitikberatkan pada sistem visual dan budaya visual dalam aplikasinya di lapangan. Metode ini menganalisa realita atau fenomena yang terjadi di Guaeria dengan cara merekam atau memotret. Rekaman atau gambar tersebut menjadi data visual (*visual recording*) dan produk/material kebudayaan (*visible culture*) yang penting dalam antropologi visual. Beberapa data visual yang sudah diambil digunakan dalam beberapa adegan atau *scene* untuk film *Langitku Papua, Lautku Halmahera* dengan tetap memperhatikan aspek sinematografi.

Film *The Mirror Never Lies* (2011) garapan sutradara Kamila Andini dapat menjadi salah satu contoh film dan skenario yang mengangkat kelokalan suku Bajo di Wakatobi. Pada tinjauan karya di bab satu, penulis telah menuliskan

tinjauan karya dengan isu migrasi dan diaspora. Penulis menjadikan film *The Mirror Never Lies* sebagai referensi film untuk ditinjau secara visual atau gambarnya. Secara garis besar, film ini berlokasi di tepi pantai. Rumah demi rumah di bangun di atas air laut yang dangkal. Masyarakat menggunakan perahu dayung untuk pergi ke sekolah atau menuju dari rumah ke rumah, meskipun ada jembatan kayu yang menyambungkan setiap rumah. Kehidupan masyarakat di sini sangat bergantung kepada laut dan kepala keluarga yang bertugas untuk mencari hasil laut yang bisa dijual di pasar. Bahasa yang digunakan dalam film ini merupakan bahasa suku Bajo. Pengambilan gambar dalam film sangat bagus dan menarik. Setiap imaji gambar dalam film dibangun dengan sangat baik dan menciptakan realitas yang sesuai dengan kenyataannya. Beberapa filsuf lain menganggap karya seni sebagai sebuah tiruan dari realitas, tetapi pendapat itu ditentang oleh Deleuze.

Deleuze dalam bukunya *Cinema 1: Movement-Image* (1983) dan *Cinema 2: Time-Image* (1985) membahas proses terbentuknya sinema dari saling-silang gambar dan durasi, dimana keduanya hadir sebagai imaji dengan keterhubungan yang bersifat senantiasa dengan konsep. Deleuze memiliki pandangan sendiri tentang realitas itu sendiri. Bagi Deleuze, realitas adalah kumpulan imaji-gerak (*movement-image*), dan imaji bergerak di dalam waktu. Film juga adalah sebuah realitas karena di dalamnya terdapat imaji-gerak yang otonom dan waktu yang terwujud dalam bentuk durasi. Kumpulan imaji yang berurutan hingga menyebabkan gerak dan bisa dilihat serta dirasakan penonton dalam film inilah yang membedakan film dengan imaji-beku dalam fotografi.

Pemandangan desa Guaeria yang dikelilingi lautan Jailolo dengan pulau-pulau kecil disekitarnya sangat indah bila diambil gambarnya untuk kepentingan film. Secara sinematografi setiap *shot* harus sangat diperhatikan dan diperhitungkan. Imaji gerak memiliki tiga manifestasi: imaji-aksi, imaji-afeksi, dan imaji-persepsi (Deleuze, *Cinema 1: The Movement Image*, 1983). Persepsi penonton diarahkan dan ditentukan oleh persepsi dalam film. Deleuze berpendapat hal pertama yang dilihat dan disadari penonton melalui kamera disebut *camera-consciousness*. Imaji yang tercipta dalam film dibangun bukan hanya oleh kamera tetapi juga proses penyuntingan, efek visual dan aneka elemen lainnya dalam film. Hal tersebut menunjukkan kenyataan bahwa media teknologi seperti kamera tidak hanya digunakan untuk membangun tampilan film, namun disaat bersamaan menciptakan realitas yang dapat 'dirasakan' oleh penonton dan akhirnya membangun kesadaran baru. Secara teknis, penulis sudah dapat memperhitungkan cara pengambilan *shot* untuk film *Langitku Papua, Lautku Halmahera*.

B. PROSES PENCIPTAAN

1. RISET AWAL

Penulis melakukan penelitian langsung di desa Guaeria, Halmahera Barat dan melakukan pendekatan secara etnografi dengan masyarakat sekitar. Waktu penelitian dilakukan mulai dari awal September 2021 sampai November 2021. Penulis memperhatikan setiap kegiatan masyarakat Guaeria sehari-hari khususnya anak-anak. Penulis juga ikut ibu-ibu mengantri ikan untuk jualan, ikut bapak-

bapak mencari ikan, bermain dengan anak-anak dan menghabiskan senja bersama para pemuda pemudi. Mayoritas masyarakat di Guaeria, Halmahera Barat memiliki hubungan kekerabatan keluarga yang dekat satu sama lain sehingga kehangatan kekeluargaan dan gotong royong sangat terasa.

Pola perilaku anak-anak diaspora Papua menjadi fokus utama dalam riset awal. Penulis mewawancarai beberapa anak-anak diaspora Papua di Guaeria mulai dari anak-anak, remaja sampai pemuda dan pemudi. Setiap anak memiliki pandangan dan pola pikir yang berbeda-beda serta sangat unik. Jarak umur yang cukup jauh menunjukkan kematangan pola pikir mereka. Anak-anak diaspora Papua di Guaeria yang masih berada di masa kanak-kanak dan remaja belum terlalu menunjukkan keresahan mereka dengan identitas sebagai anak diaspora. Bagi mereka, kehidupan mereka di Guaeria sangatlah bahagia dan Guaeria mempunyai hiburan yang lebih menarik dibanding Jailolo atau Ternate. Esterlita May, seorang pemuda berumur 26 tahun menceritakan masa kecilnya di Guaeria. Sejak kecil, kakek dan ayahnya selalu menekankan identitas Papua kepadanya juga adik dan sepupu-sepupunya. Marga May yang dipakai olehnya menjadi alasan kuat mengapa kakek dan ayahnya sangat menekankan identitas Papua kepadanya. Selain itu, rasa cinta yang begitu kuat akan tanah asal Papua sangat melekat dalam setiap pribadi dari para migran Serui pertama. Oleh sebab itu, setiap keturunan dari para migran Serui tersebut terus ditanamkan pemahaman akan identitas asli mereka sebagai orang Papua. Budaya yang terlihat di masyarakat Guaeria adalah budaya Papua. Penggunaan bahasa sehari-hari juga menggunakan dialek bahasa Halmahera yang dicampur dengan dialek bahasa Papua.

Kebanyakan ibu-ibu di Guaeria merupakan perempuan lokal Halmahera yang dinikahi oleh para migran Serui. Mereka adalah perempuan-perempuan yang diberikan oleh keluarganya untuk diambil oleh para laki-laki Papua, khususnya laki-laki Guaeria. Dari wawancara dengan beberapa ibu-ibu Guaeria, semua dari mereka sangat senang dan bahagia tinggal di Guaeria, begitu juga dengan bapak-bapak Guaeria. Bapak-bapak Guaeria mengakui kecintaan mereka kepada tanah asal mereka, Papua. Meskipun demikian, bapak-bapak Guaeria juga tidak ingin meninggalkan Guaeria karena bagi mereka, Guaeria telah menjadi rumah mereka juga. Data-data tersebut menjadi inspirasi awal penulis dalam proses penciptaan skenario *Langitku Papua, Lautku Halmahera*.

2. SKENARIO LANGITKU PAPUA, LAUTKU HALMAHERA

a. Tema

Tema merupakan gagasan/ide utama dari sebuah cerita. Anak-anak diaspora Papua di Guaeria, Halmahera Barat sangat mencintai dan menghormati laut menjadi tema dari skenario *Langitku Papua, Lautku Halmahera*. Dari tema tersebut, penulis bisa menilai tokoh-tokoh utamanya adalah anak-anak diaspora Papua dengan keunikan mereka yang menjadi daya tarik dan tentu saja berbeda dengan anak-anak biasa atau anak-anak diaspora dari suku lain. Tema tersebut juga dapat dikembangkan menjadi cerita yang unik, bisa digunakan untuk membahas tentang migrasi, diaspora dan identitas dari anak-anak diaspora Papua di Guaeria, Halmahera Barat. Kehidupan anak-anak di sebuah pulau kecil yang

dikelilingi lautan Timur Indonesia bisa menjadi bagian dari pengembangan tema. Tema memungkinkan cerita menjadi film yang serius, tapi juga bisa menuai protes dan penolakan oleh masyarakat (Biran, 2006).

b. Plot

Untuk menciptakan sebuah cerita yang dramatik dapat digunakan metode Tiga Babak, yaitu Babak I (Pembukaan/Persiapan), Babak II (Pengembangan), dan Babak III (Penyelesaian) (Biran, 2006). H. Misbach Yusa Biran (2006) menjelaskan penyiapan kondisi penonton dilakukan pada babak I, babak II berlangsung cerita yang sebetulnya, dan pada babak III, penonton berkesempatan untuk memahami cerita seutuhnya dan menarik kesimpulan.

Plot biasanya diterjemahkan sebagai alur cerita dengan tambahan penjelasan alur cerita yang direkayasa untuk mencapai kesimpulan tertentu (Biran, 2006). Alur yang digunakan penulis dalam skenario ini adalah alur maju. Cerita diawali dengan keempat anak yang asyik mendayung dan mengarungi laut Halmahera. Keempat anak tersebut bermain-main sambil menyanyikan sebuah lagu Papua. Adegan awal tersebut bertujuan mempersiapkan kondisi penonton untuk memfokuskan perhatian kepada film. Kemudian cerita akan dilanjutkan ke keadaan Guaeria di masa kini. Adegan tersebut menjadi adegan dimana berlangsungnya cerita yang sesungguhnya. Penonton dibawa untuk mengikuti jalan cerita dari film. Di akhir cerita terdapat adegan melepaskan lilin ke laut yang bertujuan sebagai persembahan kepada laut agar memaafkan masyarakat Guaeria yang telah merusak laut. Adegan ini membawa penonton untuk memahami seluruh cerita dan menarik kesimpulan. Tidak ada lagi kilas balik ditengah atau diakhir cerita.

FADE IN

01. EXT. TENGAH LAUT, DERMAGA RUMAH DIKA - PAGI

CAST: JETNIEL, DIKA, ADE BU, JONES

Lautan luas yang tenang membentang luas di bawah langit biru. Dari kejauhan terdengar suara nyanyian empat anak kecil. Mereka tengah mendayung dengan penuh semangat dan sukaria. Mereka terus menyanyikan sebuah lagu Papua dan beberapa kali terlihat bercanda satu sama lain.

Mereka kemudian terlihat mendayung perahu kembali ke desa Guaeria. Begitu tiba di dermaga dekat rumah Dika, mereka terlihat bersenang-senang sambil mengeluarkan air yang masuk ke dalam perahu mereka.

FADE OUT

FADE IN

02. TRADE MARK

Matahari mulai menunjukkan wujudnya. Pohon-pohon kelapa mulai melambai pelan terhempas angin pagi. Beberapa orang sudah mulai sibuk berlalu lalang di jalan desa. Oma pendeta terlihat sedang berkhotbah di Gereja dan jemaat-jemaat serius mendengarkan oma Pendeta.

Dari kejauhan terlihat opa Thomas sedang menjahit jaring-jaringnya yang bolong. Ombak-ombak kecil terbentuk dari perahu-perahu yang silih berganti melewati dermaga Guaeria. Ada yang pergi dan ada yang kembali. Perahu milik ayahnya Jetniel, om Viktor terlihat mendekati dermaga. Laut Guaeria pagi itu terlihat sangat indah dengan pantulan langit biru dengan awan-awan putih.

Muncul Title:
Langitku Papua, Lautku Halmahera

DISSOLVE TO

03. EXT. DERMAGA DESA GUAERIA, JALAN DESA GUAERIA - PAGI

CAST: JETNIEL, OM VIKTOR DAN OPA THOMAS

Jetniel sedang membantu om Viktor, ayahnya merapikan jaring-jaring yang ada di perahu ayahnya. Jetniel yang sambil memegang beberapa ikat ikan berjalan bersama ayahnya menuju rumah mereka. Dalam perjalanan mereka berpapasan dengan opa Thomas yang berada di depan rumahnya.

Jetniel

Selamat pagi Tete.
(Selamat pagi opa.)

Om Viktor

Selamat pagi Papa.
(Selamat pagi Bapak.)

Opa Thomas

Selamat pagi Niel, selamat pagi Niel papa.
(Selamat pagi Niel, selamat pagi papanya Niel.)

Jetniel

(Menyadari ada ikan yang dipegangnya) Tete, ini ada ikang yang papa dengan kita ada tangkap. Ini untuk tete.
(Opa, ini ada ikan yang kami tangkap. Ini untuk opa.)

Jetniel memberikan seikat ikan untuk opa Thomas. Opa Thomas sangat berterima kasih dan mengambil pemberian Jetniel.

CUT TO

25. EXT. DERMAGA DESA GUAERIA - SENJA

CAST: JETNIEL

Suara sang gadis masih terus terdengar. Lilin-lilin kecil masih terus dilepas ke laut. Kini yang terlihat bukanlah sang gadis melainkan Jetniel yang berada di atas perahu. Jetniel terus menyalakan lilin, mengirim doa dan melepaskan lilin-lilin itu ke laut. Tante Ero bersama Gad berdiri di tepi pantai sambil terus memandangi ke arah lilin-lilin itu pergi. Masyarakat Guaeria berkumpul di tepi pantai untuk memberi penghormatan terakhir kepada om Viktor dan ikut mendoa. Lilin-lilin itu mengalir mengikuti gelombang laut menuju arah matahari terbenam.

FADE OUT

c. Latar

Latar atau *setting* merupakan satu elemen pembentuk cerita yang sangat penting dalam karya sastra karena elemen tersebut akan dapat menentukan situasi umum sebuah karya (Abrams, 1971). Dengan kata lain, latar atau *setting* menjelaskan tempat, waktu dan suasana yang ada dalam cerita. Kita semua mengenal bahwa latar atau *setting* terdiri dari latar tempat, waktu dan suasana.

Desa Guaeria menjadi latar tempat utama dalam cerita ini. Penulis menggunakan setiap lokasi yang ada di desa Guaeria sehingga memudahkan dalam proses pengambilan video. Rumah-rumah, pepohonan, pantai, lautan, batuan, dermaga dan sebuah gereja yang berdiri di tengah desa Guaeria memiliki karakteristik yang unik dan indah. Latar tempat menggunakan langsung sebuah tempat yang sudah ada dan sesuai dengan imaji penulis dalam menciptakan skenario ini. Dengan demikian, penonton atau pun pembaca dapat membangun imajinasinya dengan mudah dan mampu merasakan realitas dari film ini.

Setiap *scene* dilakukan dengan latar waktu pagi, siang, sore dan malam. Adegan-adegan yang menunjukkan suasana ceria, sibuk dan ramai terjadi di pagi hingga siang hari. Adegan-adegan dengan suasana damai dan intim terjadi di senja hari. Konflik terjadi di malam hari. Ini dilakukan penulis karena setiap waktu di masyarakat Guaeria memiliki suasana yang sudah terbangun dan bisa dirasakan. Cerita ini memiliki latar suasana yang ceria, damai dan penuh kesederhanaan.

d. Penokohan

Setiap benda atau objek memiliki tiga aspek, yaitu tinggi, lebar dan dalam. Manusia juga demikian memiliki tiga aspek, yaitu fisiologi, sosiologi dan psikologi (Egri, 1946). Dengan kata lain untuk menciptakan tokoh dalam cerita, aspek fisiologi, sosiologi dan psikologi tokoh tersebut harus sudah diperhitungkan dan jelas. Aspek fisiologi adalah ciri-ciri tokoh secara fisik yang dapat dilihat dengan kasat mata, misalnya ia buta, lumpuh, berkulit hitam, bermata biru, berambut pirang, berperawakan tampan, bertubuh tinggi atau sebagainya. Aspek sosiologi berbicara tentang lingkungan dimana tokoh tersebut berada. Lingkungan tersebut akan mempengaruhi bagaimana tokoh tersebut akan bereaksi atau memberi respon. Seorang tokoh yang lahir dan besar di pulau dekat pantai cenderung kasar, bersuara lantang, tidak sabar. Berbeda dengan tokoh yang lahir dan besar di kota serta memiliki keluarga terpelajar. Tokoh tersebut lebih sopan, lembut dan terpelajar dibanding tokoh sebelumnya. Lingkungan dan pergaulan dari tokoh sangat mempengaruhi penciptaan karakter pada aspek sosiologi. Aspek terakhir, yaitu aspek psikologi. Lajos Egri (1946) mengatakan aspek psikologi merupakan produk dari dua aspek sebelumnya. Aspek psikologi menunjukkan ambisi, frustrasi, tempramen, perilaku yang kompleks dari tokoh tersebut. Untuk memahami seorang tokoh, motivasi tokoh tersebut dalam bertindak harus diketahui dengan jelas.

Setiap tokoh yang diciptakan dalam cerita ini, penulis ciptakan berdasarkan karakter dari setiap pemainnya. Aspek-aspek fisiologi, sosiologi dan psikologi

langsung penulis amati melalui pendekatan kepada pemainnya langsung. Tokoh utama, Jetniel Ayorbaba merupakan tokoh yang tercipta berdasarkan pemain yang memerankan tokoh ini. Keluarga Jetniel yang terdiri dari ayah, ibu dan adik laki-laki juga merupakan keluarga kandung dari Jetniel. Para pemain yang memainkan tokoh Jetniel, om Viktor, tante Ero dan Gad merupakan karakter asli di kenyataan. Ada sedikit tambahan atau perubahan dari aspek psikologi, namun dari aspek fisiologi dan sosiologi, penulis menciptakan tokoh sesuai dengan pemainnya.

e. Dialog

Bahasa yang digunakan oleh para pemain juga merupakan dialek dari Halmahera Barat yang kadang dipadukan dengan dialek Papua. Skenario ini mengutamakan dialek khas daerah ditunjukkan melalui dialog para pemain. Tujuan penggunaan dialek adalah untuk menampilkan realitas kehidupan anak diaspora Papua di Guaeria sebagaimana adanya. Penggunaan bahasa lokal atau dialek daerah membangun suasana dan/atau atmosfer yang ingin dihadirkan oleh penulis. Penulis menggunakan bahasa lokal agar para pemain lebih santai dan sudah terbiasa dengan bahasa tersebut. Pada saat proses reading skenario pertama bersama para pemain, penulis mendapatkan respon yang sangat membantu dari para pemain. Mereka memberi masukan bahasa yang lebih enak diucapkan oleh mereka. Ada beberapa kata yang harus diubah karena awalnya penulis menggunakan dialek Manado yang berbeda dengan dialek Halmahera-Papua. Penggunaan bahasa lokal juga menciptakan realitas film yang membuat penonton „merasa“ lebih dekat dengan realitas tersebut.

11. EXT. TEPI PANTAI DEKAT DERMAGA GUAERIA - SIANG

CAST: JETNIEL DAN DIKA

Keduanya kini terlihat merebahkan diri di bawah sebuah pohon yang dapat melindungi wajah mereka dari sinar matahari, namun mereka masih bisa menatap langit biru dan beberapa burung yang terbang dengan lincah dan bebasnya.

Jetniel

Kita pe papa jaga bacarita kalau torang jaga sebersih pante kong rawat ini laut, laut akang kase torang ikang yang banyak.

(Ayahku selalu bercerita kalau kita menjaga kebersihan pantai dan merawat laut, maka laut akan memberikan kita ikan yang banyak.)

Dika

Itu sudah makanya kita suka skali waktu ngana bilang torang pigi babersih pante. Ngana inga waktu ngana deng ngana pe papa kong kita dengan kita pe papa, torang pigi ba angka itu daun-daun, kelapa-kelapa yang ada anyor di laut kong beking laut pe kotor?

(Itu sudah makanya aku sangat setuju ketika kamu mengajakku untuk membersihkan pantai. Apakah kamu ingat ketika kamu dan ayahmu bersamaku dan ayahku pergi ke laut untuk mengangkat daun-daun, kelapa-

kelapa yang hanyut entah dari mana dan membuat laut sangat kotor?)

18. EXT./INT. RUMAH JETNIEL - MALAM

CAST: JETNIEL, OM VIKTOR, KIA PAPA, ABA, JEKRIT

...

Mereka terus membujuk om Viktor, namun om Viktor menolak. Kia papa menjadi sedikit tidak sabar.

Kia papa

Memang ngana itu laki-laki panako, tara ada laki-laki Papua yang depe panako sama deng ngana. Bagaimana leh ngana kapala keluarga kong tako pa anak deng istri tuh?

Ngana tara mau dapa doi banya kong?

(Memang kamu itu laki-laki penakut, tidak ada laki-laki Papua yang sepenakut dirimu. Bagaimana mungkin kamu seorang kepala keluarga sangat takut kepada anak dan istrimu? Kamu tidak ingin dapat uang yang banyak ya?)

KESIMPULAN

Proses penciptaan skenario film *Langitku Papua, Lautku Halmahera* melibatkan masyarakat Guaeria secara langsung khususnya anak-anak diaspora Papua di sana. Keterlibatan masyarakat Guaeria secara langsung seperti penggunaan dialek yang sesuai dan benar dalam dialog sangat membantu proses penciptaan skenario dan film *Langitku Papua, Lautku Halmahera*. Para pemain melakukan latihan dan mengadegankannya ketika proses syuting, tetapi ekspresi dan emosi mereka hadir begitu nyata seperti tidak sedang beracting. Hal-hal tersebut tidak dapat hadir begitu saja dan dibuat-buat. Oleh sebab itu, penulis setuju dengan Deleuze yang menentang argumentasi dari beberapa filsuf lain tentang karya seni sebagai sebuah tiruan dari realitas. Realitas bagi Deleuze adalah kumpulan imaji-gerak (*movement-image*) dan imaji bergerak di dalam waktu. Penulis menemukan bahwa film bukanlah sebuah tiruan dari realitas melainkan realitas itu sendiri, namun di dunia ketiga, yaitu dunia visual. Ekspresi, emosi, dan bahasa visual yang tidak verbal hadir melalui film. Hal tersebut menjadi kelebihan dari sebuah film dan mungkin juga bagi film *Langitku Papua, Lautku Halmahera*.

Film mampu menghadirkan realitas kehidupan anak-anak diaspora Papua di Guaeria, Halmahera Papua yang dapat dilihat dan dirasakan oleh penontonnya. Realitas kehidupan dimana anak-anak diaspora Papua di Guaeria, Halmahera Barat sangat bahagia meskipun jauh dari hal-hal modern. Hidup dan tinggal di sebuah pulau kecil di Halmahera Barat bukanlah sebuah kegagalan atau hal yang menyedihkan. Anak-anak tersebut memiliki sudut pandang berbeda dengan hal yang dipandang orang lain sebagai primitif dan tertinggal.

Lokasi pengambilan gambar di sebuah pulau kecil dan beberapa adegan di atas laut memiliki tantangannya sendiri dan tidak mudah. Perubahan cuaca yang kini tidak lagi dapat diprediksikan membuat proses syuting mungkin tertunda. Waktu

penyelesaian karya yang sangat mepet membuat segala sesuatu dilakukan secara terburu-buru. Waktu yang tidak terperhitungkan sangat mempengaruhi hasil dari sebuah karya film.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, I. (2007). *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Abrams, M. H. (1971). *A Glossary of Literary Terms*. New York: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Andaya, L. Y. (2015). *Dunia Maluku: Indonesia Timur Pada Zaman Modern Awal*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Atkinson, P., & Hammersley, M. (2007). *Ethnography: Principles in practice 3rd edition*. London & New York: Routledge: Taylor & Francis Group.
- Bernard, H. R., & Gravlee, C. C. (2015). *Handbook of Methods in Cultural Anthropology*. Rowman & Littlefield.
- Biran, H. M. (2006). *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ.
- Brown, B. (2016). *Cinematography: Theory & Practice for Cinematographers & Directors Third Edition*. New York: Routledge.
- Cohen, R. (2008). *Global Diasporas: An Introduction (Second Edition)*. New York: Routledge.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. Pearson.
- Deleuze, G. (1983). *Cinema 1: The Movement Image*. France: Les Editions de Minuit.
- Deleuze, G. (1985). *Cinema 2: The Time Image*. France: Les Editions de Minuit.
- Egri, L. (1946). *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*. New York: Simon & Schuter, Inc.
- Koentjaraningrat. (1998). *Pengantar Antropologi Jilid 2*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Malinowski, B. (1922). *Argonauts of the Western Pacific: An Account of Native Enterprise and Adventure in the Archipelagoes of Melanesian New Guinea*. George Routledge & Sons, Ltd.

- Naim, M. (2013). *Merantau Pola Migrasi Suku Minangkabau*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nurmansyah, G., Rodliyah, N., & Hapsari, R. A. (2019). *Pengantar Antropologi: Sebuah Ikhtisar Mengenal Antropologi*. Aura Publisher.
- Pratista, H. (2008). *Memahami Film*. Homerian Pustaka.
- Rabiger, M. (2004). *Directing The Documentary*. USA: Focal Press.
- Romdiati, H. (2015). Globalisasi Migrasi dan Peran Diaspora: Suatu Kajian Pustaka. *Jurnal Kependidikan Indonesia*, 89-100.
- S., I. W., Sunartha, I. G., Purnamaningsih, I. A., Ruastiti, N. M., & Wafom, Y. (2020). Bali Diaspora di Jayapura: Makna Pura Agung Surya Bhuvana dalam Membangun Kerukunan di Tanah Papua. *Jurnal Kajian Bali (Journal of Bali Studies)*, 1-24.
- Sabara. (2018). Split Nasionalisme Generasi Muda Papua di kota Jayapura: Perspektif Teori Identitas. *Jurnal Politik Profetik*, 1-18.
- Safran, W. (1991). Diasporas in Modern Societies: Myths of Homeland and Return. *Diaspora: A Journal of Transnational Studies*, 83-99.
- Sudjiman, P., & Zoest, A. v. (1996). *Serba-Serbi Semiotika*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiman. (2018). Pemerintahan Desa. *Binamulia Hukum*, 82-95.
- White, E. (2003). Bronislaw Malinowski, Identifying the Kula Ring of the Trobriand Islanders: The Role of Ethnographic Field Observation in Pattern Recognition. CSISS Classics. Santa Barbara, California, USA.
- Ziegler, R. (2012). The Kula Ring of Bronislaw Malinowski: Co-evolution of an Economic and Ceremonial Exchange System. *Review of European Studies*, 15-27.