PERGESERAN MAKNA KATA “BUJANG” PADA FILM NAGABONAR KARYA ASRUL SANI

Triadi Sya'Dian

Prodi Televisi dan Film Universitas Potensi Utama
triadisyadian@gmail.com

ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk mengungkap pergeseran makna kata “bujang” yang terdapat pada film Nagabonar yang dirilis pada tahun 1987. Penelitian ini bersifat kualitatif menggunakan pendekatan semiotika. Metode pengumpulan data dengan studi pustaka, observasi, dan wawancara. Nagabonar merupakan film yang berlatar belakang jaman perjuangan kemerdekaan Indonesia saat melawan penjajahan Jepang dan Belanda. Menceritakan seorang pemuda berasal dari Medan bernama Nagabonar yang berhasil diangkat menjadi jenderal perang yang membela daerah sekitaran Deli Serdang dari penjajah. Dari unsur budaya, perwatakan, gaya bahasa, kostum, serta ibu nya yang mengunyah sirih terlihat jelas sangat kental budaya batak yang diperlihatkan dalam film ini. Pendekatan semiotik ini dapat menganalisis dari setiap *langue* dan *parole* sehingga tercipta sebuah karakter atau penekanan tokoh pemeran dalam film. Hasil penelitian menjelaskan adanya kekeliruan dan kesalahpahaman dalam penggunaan kata ‘Bujang’ agar tidak latah dalam penggunaannya di kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci : Pergeseran, Kata, Film Nagabonar, Asrul Sani.

ABSTRACT

*This paper aims to reveal the shifting meaning the word of “bujang” contained in Nagabonar film released in 1987. This research is qualitative using semiotic approach. Methods of data collection with literature study, observation, and interviews. Nagabonar is a film of the background of Indonesia's struggle for independence against the Japanese and Dutch colonization. Telling a young man from Medan named Nagabonar who successfully appointed a war general who defended the surrounding area Deli Serdang from invaders. From the elements of culture, style of language, costumes, and his mother who chew betel clearly visible very thick culture batak shown in this film. This semiotic approach can analyze from every *langue* and *parole* so as to create a character or an emphasis on the cast in the film. The results of the study explain the mistakes and misunderstandings in the use the word of ‘Bujang’ so as not to be talkative in its use in everyday life.*

Keyword : Shift, Word, Nagabonar Movie, Asrul Sani.

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan televisi demikian pesat, bukan saja perubahan dari hitam ke putih ke berwarna, melainkan juga sistem penyiarannya. Penyiaran sebelumnya menggunakan sistem darat (Terrestrial), berkembang ke sistem satelit komunikasi. Baik satelit komunikasi

domestik, maupun internasional, bahkan kini telah berkembang sistem satelit Direct Broadcast Satellite (DBS). Perkembangan media massa ini sangat dirasakan manfaatnya, karena dalam waktu yang relatif singkat, dapat menjangkau wilayah dan jumlah penonton yang tidak terbatas. Peristiwa yang terjadi pada saat itu juga dapat segera diikuti sepenuhnya oleh penonton di belahan bumi yang lain. Oleh karena itulah bahwa abad ini dikatakan sebagai abad komunikasi.

Naga Bonar merupakan sebuah Film yang berdurasi kurang lebih dari 95 (sembilan puluh lima) menit yang di produksi pada tahun 1987. Film ini merupakan karya penulis almarhum Asrul Sani yang di sutradarai oleh Murtadha Risyaf. Film yang berlatar belakang jaman perjuangan kemerdekaan Indonesia saat melawan penjajahan Jepang dan Belanda ini menceritakan tentang kisah seorang pemuda berasal dari Medan bermarga Nagabonar yang dahulu seorang pencopet. Nagabonar mampu berubah menjadi seorang sosok pemimpin di garis depan peperangan dalam pembebasan wilayah Deli Serdang dari tangan Belanda. Dengan keberaniannya di garis depan dalam menentang Belanda, akhirnya ia diangkat menjadi seorang jendral. Nagabonar tidak sendirian, ia selalu di temani oleh seorang sahabat yaitu Bujang. Nagabonar sendiri di perankan oleh Deddy Mizwar sedangkan Bujang di perankan oleh Afrizal Anoda.

Pada film ini sangat jelas dan kental “Batak” nya. Dimana film ini mengangkat hampir semua terdapat unsur budaya batak, dari gaya bahasa, perwatakannya, serta dari seorang ibu-ibu yang mengunyah sirih. Ada dua dari banyak marga di dalam suku batak, Naga Bonar dan Naga Bonor. Naga Bonar sendiri merupakan nama sebuah marga batak yang berasal dari Toba. Secara langsung atau tidak langsung film Nagabonar ini mencerminkan kehidupan lingkungan batak. Terkait dari budaya batak itu sendiri, ada suatu kejanggalan atau bisa dikatakan sangat mengganjal dipikiran orang batak karena dalam konteks nya film Nagabonar ini mengangkat budaya batak walaupun hanya sekedar gaya bahasa. Yang pertama nama Nagabonar itu sendiri dan yang kedua nama sahabat nya Bujang.

Bujang, merupakan sebuah nama seorang sahabat Naga bonar. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), bujang memiliki arti seorang laki-laki lajang atau seorang gadis. Layaknya sebuah film karya P.Ramlee dengan judul “Bujang Lapuk” dengan ikon tiga orang laki-laki dewasa yang masih perjaka (bujangan).

Penelitian “Pergeseran Makna Kata ‘Bujang’ Pada Film Nagabonar Karya Asrul Sani” menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor berpendapat bahwa metodologi penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2001: 3). Dengan demikian sumber-sumber data dapat diperoleh dari wawancara, sumber tertulis, foto, audio dan visual.

Data penelitian dikumpulkan dengan teknik kualitatif. Data kualitatif berupa observasi dan wawancara. Data kualitatif atau statistik dianalisis melalui metode konstan komparatif. Semua data mengenai Film Nagabonar yang didapatkan berupa rekaman audio visual, wawancara, catatan lapangan, maupun kepustakaan diklarifikasi sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Kemudian data-data tersebut dianalisa berdasarkan teori yang digunakan. Dari hasil analisa tersebut didapatlah kesimpulan yang menjawab segala pertanyaan yang ada pada rumusan masalah.

1.2 Teori Semiotika

Perkembangan semiotika film sebagai sebuah metode mendapat pengaruh dari tiga orang yatu; Christian Metz, Juri Lotman dan Rolan Barthes. Pertanyaan utama adalah mengaplikasikan semiotika sebagai metode interpretasi film adalah bagaimana film

tersebut mempunyai signifikansinya (*how does the film signify?*) dalam pengertian sebagai media penandaan. Karena film berbicara melalui tanda-tanda konvensional atau melalui bahasa film (Metz, 2002: 122-128). Dalam opininya, lebih tepat dikatakan bahwa film sebagai suatu teks sinematik telah memperluas kategori-kategori yang dibuat oleh bahasa dengan menggabungkan dialog, usik, adegan dan peran dalam suatu caranya yang kohesif. Film lebih tepat sebagai suatu media penggabungan yang dibuat oleh penanda verbal dan non verbal.

Rose (2007: 87, juga Kress, et al, 2006) berpendapat bahwa ideologi juga mempunyai peranan penting untuk memunculkan signifikasi tanda-tanda. Rose, mendasarkan pandangannya pada pendapat Williamson (1978) dan Barthes (1973), menegaskan pemisahan struktural metafora tanda yang mengarah pada metonimic, yaitu tanda yang berasosiasi dengan suatu dan kemudian mempresentasikan sesuatu, dan sinekdote, yaitu tanda spesial yang dapat mempresentasikan keseluruhan makna atau sebaliknya.

Roland Barthes (1977) menyatakan bahwa sekali posisi sang pengarang (*Author*) dihilangkan, klaim untuk menguraikan makna asli suatu teks akan cukup sia-sia. Sewaktu posisi sang pengarang masih diperhitungkan dalam sebuah teks, posisi pengarang tersebut sesungguhnya telah menanamkan batasan pada teks tersebut, hanya melengkapi dengan penanda final dengan harapan teks tersebut tertutup untuk interpretasi. Dia juga berpendapat, lahirnya sang pembaca adalah konsekuensi dari matinya sang pengarang (*the birth of the reader must be cost of the death of author*) (Barthes, 1977: 147). Proposisi ini mengimplikasikan bahwa pusat lahirnya makna dari suatu teks tidak lagi di tangan para pengarang/penulis melainkan muncul dari para pembaca teks tersebut.

Menurut Ferdinand De Saussure (1857-1913), semiotik dibagi menjadi dua bagian (dikotomi) yaitu penanda (*signifier*) dan pertanda (*signified*). Penanda dilihat sebagai bentuk/wujud fisik dapat dikenal melalui wujud karya arsitektur, sedang pertanda dilihat sebagai makna yang terungkap melalui konsep, fungsi dan/atau nilai-nilai yang terkandung didalam karya arsitektur. Eksistensi semiotika Saussure adalah relasi antara penanda dan pertanda berdasarkan konvensi, biasa disebut dengan signifikasi. Semiotika signifikasi adalah sistem tanda yang mempelajari relasi elemen tanda dalam sebuah sistem berdasarkan aturan atau konvensi tertentu. Kesepakatan sosial diperlukan untuk dapat memaknai tanda tersebut. Menurut Saussure, tanda terdiri dari: Bunyi-bunyian dan gambar, disebut *signifier* atau penanda, dan konsep-konsep dari bunyi-bunyian dan gambar, disebut *signified*.

Film sebagai karya seni dibangun melalui unsur-unsur yang dipadukan, seperti halnya seni lukisan, patung, musik, tari dan sebagainya. Unsur-unsur tersebut masing-masing mempunyai karakteristik yang nantinya mewujudkan sebuah bentuk atau struktur (*form*). Dalam proses identifikasi sebuah struktur merupakan dasar dari pengamatan atau pemahaman seni. Menurut Dharsono (2007:35), penghayat yang sedang memahami karya sajian, maka sebenarnya dia harus terlebih dahulu mengenal struktur organisasi atau dasar-dasar dari susunan seni. Selanjutnya konteks makna (*meanings*), yang mencakup pesan dan kaitan lambang-lambangannya (*symbolic value*). Untuk itu, struktur film secara umum menurut Himawan Pratista dibangun melalui dua unsur pembentuk yakni; naratif dan sinematik. Dalam film cerita (fiksi) seperti halnya film Nagabonar, naratif adalah perlakuan terhadap cerita film, sedangkan sinematik merupakan aspek-aspek untuk mewujudkan cerita ke dalam bentuk paduan gambar dan suara (*audiovisual*).

II. STUDI LITERATUR

Beberapa referensi penulisan pustaka yang dirujuk dalam tulisan ini adalah sebagai berikut :

Analisis Wacana Pesan Moral Dalam Film “Naga Bonar” Karya Asrul Sani merupakan penelitian dari Sukasih Nur (2008). Film merupakan media komunikasi massa yang dinilai cukup efektif dalam penyampaian pesan dari pada media massa lainnya. Proses penyampaian pesan dilakukannya cenderung mengkontruksi realitas yang ada di lingkungan sekitar kehidupan manusia dan menyarankan berbagai kemungkinan moral, sosial dan psikologis termasuk di dalamnya adalah praktik perjuangan hidup, pengabdian dan pengorbanan, seperti halnya tertera dalam film Naga Bonar karya Asrul Sani. Film Nagabonar adalah contoh yang menunjukkan wujud penghormatan terhadap pejuang dan bukti kecintaan terhadap negara. Penyajian kisah perjuangan dalam bentuk komedi selain menghibur, namun terdapat banyak pesan kebaikan yang dapat diambil membuat film ini sangat diminati dan mendapat respon baik dari kalangan masyarakat maupun pemerintah.

Penelitian ini ingin mengetahui pesan moral seperti apa yang disajikan film “Naga Bonar” dilihat dari teks dan mengetahui pesan moral seperti apa yang termuat dalam film tersebut dilihat dari kognisi sosial, konteks sosial. Analisis wacana adalah studi tentang pengkajian fungsi pramatik yang dilakukan secara sistematis terhadap suatu kalimat, teks dan konteks sehingga makna yang terkandung dalam kalimat dapat ditafsirkan. Dalam melakukan analisis wacana film ini menggunakan analisis wacana model Teun A. Van Dijk, untuk menganalisa pemakaian bahasa dan ungkapan makna yang terdapat dalam film tersebut. Dari sini maka diperlukan skema/kerangka wacana agar mempermudah dalam menganalisa baik teks, kognisi sosial dan konteks sosial.

Dalam penelitian ini data diperoleh dengan *Research Document* yaitu melalui observasi dan penelitian terhadap film dalam bentuk VCD dan skenario film, kemudian ditafsirkan, maka dapat diketahui hasil temuannya. Temuan terfokus pada tema-tema yang mengandung moral dan unsur kebaikan yang dibungkus dengan alur cerita, pemakaian gaya bahasa, bentuk kalimat, proposisi dan ungkapan / metafora yang baik dan mengetahui bagaimana latar belakang dibuatnya cerita tersebut. Film Nagabonar sarat dengan pesan moral. Hal ini bisa ditinjau dari struktur makro film yang termuat dalam tema utama yaitu tema perjuangan serta didukung dengan subtopik seperti keberanian, kepemimpinan, pesahabatan, kecintaan, kesetiaan dan kepasrahan. Sedangkan dalam skematik film Nagabonar sangat menarik karena dalam menyajikan isi cerita, penulis cerita film lebih memberikan motivasi dan memberikan pengalaman bagi penonton melalui berbagai gambaran visual yang jelas tentang pertempuran dan perjuangan hidup.

Di samping itu, dari bahasa cara penyampaian informasi dan pesanpesannya dikemas gaya populer yang sangat ekspresif dengan bahasa propagandis dan pedagogis dalam bentuk komedi, sehingga mudah diterima oleh masyarakat. Sedangkan dalam konteks sosial dan kognisi sosial pengarang, film ini memberikan inspirasi kepada masyarakat ketika mulai leburnya identitas bangsa, kurangnya rasa nasionalisme. Persamaan penelitian yang telah dipaparkan dengan penelitian yang penulis buat adalah pada objek materialnya yaitu Film Nagabonar karya Asrul Sani. Penelitian Analisis Wacana Pesan Moral Dalam Film “Naga Bonar” Karya Asrul Sani membahas tentang segala pesan moral dari awal hingga akhir cerita, sedikit berbeda dengan penelitian Pergeseran Makna Kata “Bujang” Pada Film Nagabonar Karya Asrul Sani, yaitu membahas pergeseran pada satu kata yang terdapat pada film dan selalu diulang-ulang. Dimana kata tersebut memiliki makna ganda yang tergantung dari sisi penikmat atau penonton film tersebut.

Studi Estetika Film Nagabonar Jadi 2 karya Deddy Mizwar merupakan penelitian dari Fajar Aji (2013). Film Nagabonar Jadi 2 merupakan sekuel film Nagabonar (1987) yang dirilis pada tahun 2007. Hasil penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan keberadaan film Nagabonar Jadi 2 pada tahun 2007, struktur dramatik, dan estetika yang dikandungnya. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif menggunakan pendekatan estetika. Metode pengumpulan data dengan studi pustaka, observasi, dan wawancara.

Film seperti halnya medium seni lainnya yang terwujudkan lewat paduan unsur-unsur pembentuknya, namun film merupakan karya seni hasil satuan kreativitas beberapa seniman yang terlibat dalam proses pembuatannya (finished product). Paduan hasil kreativitas inilah yang nantinya memberikan kontribusi keindahan, cita rasa, dan pengalaman estetis. Untuk itu dalam proses memahami elemen elemen dasar pembentuk film Nagabonar Jadi 2 menggunakan interpretasi analisis dengan pendekatan estetika Monroe Breadsley. Proses interpretasi melalui tiga tahapan yaitu kesatuan (unity), kerumitan (complexity), dan kesungguhan (intensity).

Hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa keberadaan film Nagabonar Jadi 2 pada tahun 2007 memberikan alternatif sebuah tayangan film yang berbeda, sehingga menjawab kebosanan masyarakat perihal pilihan genre yang ada maupun tawaran tema yang disajikan. Struktur dramatik film Nagabonar Jadi 2 menata kembali cerita secara keseluruhan menjadi bagian-bagian yang mampu menginformasikan karakter protagonis, antagonis, dan tritagonis yang memainkan perannya, masalah dan tujuan apa yang ingin dicapai, aspek ruang dan waktu yang digunakan dan berkembang menjadi rangkaian cerita secara keseluruhan.

Unsur unsur atau elemen-elemen dasar pembentuk yang ada (naratif dan sinematik) saling berhubungan satu sama lain dalam satu kesatuan sistem yang terstruktur, sehingga menghasilkan sebuah tayangan (audiovisual) yang mampu memberikan kontribusi keindahan, cita rasa, dan pengalaman estetis yang membuat penonton ikut merasakan suasana lucu, sedih, haru, gembira, serta dapat menyerap maksud dan tujuan yang ingin disampaikan. Kata kunci :film Nagabonar Jadi 2, struktur dramatik, estetika. Persamaan penelitian diatas ada pada penggunaan ilmu teori semiotika dalam mengungkap Reinterpretasi pada Film Nagabonar. Perbedaan pada penelitian diatas tidak ada pemaknaan kata dari film Nagabonar.

Konstruksi Nilai Nasionalisme dan Patriotisme Di Era Globalisasi (kajian Semiotik pada Film Nagabonar Jadi 2) merupakan penelitian dari Feb Fedlei Mariana (2011). Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan konstruksi nilai nasionalisme dan patriotisme di era globalisasi, kajian semiotik pada film Nagabonar Jadi 2. Metode penelitian ini menggunakan analisis semiotik, untuk mengungkap makna tanda-tanda yang terkandung dalam setiap adegan dan dialog yang berhubungan dengan konstruksi nilai nasionalisme dan patriotisme di era globalisasi dalam film Nagabonar Jadi 2. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Untuk menguji keabsahan data menggunakan dua macam triangulasi, yang pertama triangulasi sumber data yang berupa informasi dari DVD dan dokumen yang memuat catatan yang berkaitan dengan data yang dimaksudkan. Kedua, triangulasi teknik atau metode pengumpulan data yang berasal dari hasil observasi, dokumentasi, dan studi kepustakaan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Film Nagabonar Jadi 2 memberi pesan mengenai tingkah laku dan pola pikir masyarakat yang mulai meninggalkan nilai-nilai nasionalisme dan patriotisme, dan mengagap nilai tersebut sudah tidak relevan lagi digunakan dalam kehidupan saat ini. Nagabonar dalam film ini digambarkan sebagai sosok yang mempunyai jiwa nasionalisme dan patriotisme, sikap itu tetap diperjuangkan di tengah-tengah masyarakat modern di era globalisasi. Tokoh Umar memperlihatkan pada

penonton walaupun dengan keterbatasan penghasilan dan wawasan, akan tetapi pandai dalam menyikapi kehidupan dan senantiasa bersyukur dalam menjalani kehidupan.

Film Nagabonar Jadi 2 juga menggambarkan sikap toleran yang ditunjukkan Bonaga dan teman-temannya yang berbeda agama, suku, dan budaya namun tetap saling menghargai dan menghormati. Merupakan wujud nyata keanekaragaman suku, ras, adat-istiadat, budaya, bahasa, serta agama yang ada di Indonesia. Melalui sikap toleransi tersebut dapat terwujud kehidupan yang rukun dan damai. Film Nagabonar Jadi 2 dapat dijadikan sebagai alternatif media pembela-jaran Pendidikan Kewarganegaraan, karena mengandung nilai nasionalisme dan patriotisme di era globalisasi yang dikemas dalam suasana kehidupan modern. Sesuai dengan realita kehidupan masyarakat sekarang ini sehingga penonton dapat dengan mudah menangkap arti dan memaknai pesan yang terdapat dalam film.

Persamaan yang ada pada penelitian ini adalah pada penggunaan teori semiotika untuk mengungkap makna tanda-tanda yang terkandung dalam setiap adegan dan dialog. Sementara perbedaannya terdapat pada makna apa yang terkandung pada setiap makna tanda – tanda tersebut. Penelitian ini membahas makna tanda Nasionalisme dan Patriotisme dimana penulis hanya mengungkap makna satu tanda dan adegan yang dihasilkan dari kata bujang.

Representasi Patriotisme Film ”Nagabonar Jadi 2” (Studi Semiotika tentang Representasi Patriotisme dalam Film ”Nagabonar Jadi 2”) merupakan penelitian oleh Widia Kumala Sari (2016). Patriotisme merupakan sebuah paham yang mengandung rasa cinta terhadap tanah air dan bangsanya. Makna patriotisme dalam film “Nagabonar Jadi 2” inilah yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu bagaimana setting yang menggambarkan patriotisme dan bagaimana simbol – simbol patriotisme serta pemaknaannya yang digambarkan dalam beberapa tokoh film “Nagabonar Jadi 2”. Dalam menggambarkan representasi patriotisme yang ada dalam film “Nagabonar Jadi2“ ini, peneliti menggunakan metode semiotika milik Pierce, yaitu berdasarkan icon, index, dan symbol yang terlihat dalam setting dan perilaku beberapa tokoh di dalamnya. Teori lain yang dipakai dalam mendukung penelitian ini diantaranya adalah ciri patriotisme sejati, tipe patriotisme konstruktif, landasan patriotisme yang serupa dengan landasan dalam perfilman Indonesia.

Hasil dari analisis yang diperoleh adalah beberapa setting yang menggambarkan patriotisme, yaitu patung – patung pahlawan bangsa, sebuah Taman Makam Pahlawan yang memiliki keterkaitan pula dengan pahlawan, dan sebuah lambang bangsa dan negara (bendera) yang dipasang di sebuah kendaraan milik seorang tokoh. Sedangkan simbol patriotisme dapat dilihat dari beberapa tokoh, yaitu tokoh Nagabonar yang memberikan hormat di depan patung pahlawan dan sebuah Taman Makam Pahlawan; Bonaga yang tidak setuju dengan sikap Zaki mengenai kecurangan pembayaran pajak dan usaha Bonaga untuk menjelaskan makna negara yang ramah pada Pomo; Monita yang terlihat dari sebuah kritikan yang ditujukan pada Zaki tentang kecurangan pembayaran pajak yang dilakukan; Umar yang memasang sebuah bendera di bajajnya dan keinginannya mengajarkan tentang sejarah perjuangan bangsa Indonesia kepada anaknya agar ia mampu menghargai dan mencintai bangsa dan tanah airnya.

Persamaan penelitian dapat dilihat dari penggunaan Teori Semiotika metode Pierce, yaitu berdasarkan icon, index, dan symbol yang terlihat dalam setting dan perilaku beberapa tokoh di dalamnya. Sedangkan perbedaan penelitiannya terletak dari objek material yaitu film Nagabonar dan Nagabonar Jadi 2. Dimana topik yang mau dibawa mengenai Pergeseran Makna Kata “Bujang” Pada Film Nagabonar Karya Asrul Sani.

III. PEMBAHASAN

1. Film Nagabonar sebagai Reinterpretasi Medan

Membangkitkan suasana atau emosi merupakan tujuan mutlak hasil struktur (paduan antara gambar dan suara) dalam film untuk menjaga konsistensi daya tarik emosional dan membangkitkan respon emosional peristiwa yang diciptakan kepada penonton, sehingga jalinan peristiwa naratif dapat ditangkap secara utuh. Logat dan bahasa turut serta dalam menguatkan peristiwa-peristiwa yang terjadi. Ditinjau dari semiotik terlihat jelas bahwa film Nagabonar berunsur batak dari kota Medan. Bahkan dari judul saja kita sudah dapat mengetahuinya. Berikut *freeze frame* dimana terdapat *scene* Nagabonar berdialog bersama sahabatnya, Bujang. Nagabonar memerintahkan sahabatnya si Bujang untuk membujuk orangtua nya ikut pindah.

Gambar 1. *Freeze frame* Nagabonar bersama Bujang

Nagabonar : “Kau bicara dulu lah sama emak”
Bujang : “Apa yang musti ku bilang?”
Nagabonar : “Ya suka hati mu lah, asal dia mau ikut kita pindah”

Hasil interpretasi gambar 1 diatas, paduan unsur-unsurnya menghasilkan sebuah struktur yang mampu membangun suasana yang ingin diciptakan, sehingga pemikiran penonton mampu mengikuti dan terhanyut dalam jalinan peristiwa yang tersajikan lewat mediumnya (*AusioVisual*), serta memahami maksud dan tujuannya. Kesan Batak Medan yang tercipta dari logat dan bahasa yang dibawakan oleh pemeran Nagabonar yaitu Dedy Mizwar sangat menegaskan bahwa dia keturunan suku Batak asli.

Gambar 2. *Freeze frame* Bujang berusaha membujuk emak Nagabonar

Emak Nagabonar : "Pergi kau"
: "Kau yang mengajak si naga mencopet, bengak kau"

Pada gambar 2 orangtua Nagabonar membantah dan menolak ajakan dari Bujang. Penekanan yang jelas dari gaya bahasa yang mencerminkan Medan dengan penggunaan kata yang tidak baku dan tidak juga menggunakan bahasa Batak asli.

2. Pergeseran Makna kata “Bujang”

Ketika membahas petanda dan sintagmantik, terjadi pergeseran makna dimana penikmat film yang berpikir ini film nya Medan atau Batak berubah saat penikmat tersebut berasal dari suku Batak atau penonton yang berasal dari medan. Kata Bujang dalam pemaknaan bahasa batak merupakan suatu hinaan yang sangat tidak layak untuk disebutkan apalagi untuk dijadikan nama. Dalam semua suku batak, dari semua marga yang ada, bujang memiliki arti yang sama yaitu “kelamin wanita”. Walaupun dari segi genre nya Nagabonar merupakan film komedi, tapi sangat tidak lucu bagi kalangan suku batak. Bahkan tersenyum pun tidak, kenapa? Sudah jelas dari perbedaan makna yang terjadi dalam kata Bujang.

Gambar 3. *Freeze frame* adegan ibu Nagabonar saat menyebut kata Bujang

Pada scene ini, ibu nagabonar memanggil dengan mimik berteriak ke anaknya, si nagabonar. Scene ini menceritakan saat jenderal Nagabonar baru berangkat menuju ke medan pertempuran. Seketika sang ibu memanggil dari jauh seraya berkata :

Naga... naga.
Mau kemana kau?
Ada urusan sebentar mak
Tolong bawakan ibu sirih
Sirih yang dibawa si Bujang sudah busuk

Kemudian pada scene disaat sahabatnya meninggal, terjadi kembali penekanan *langue* dan *parole* dimana para penikmat dapat meng-interpretasikan gaya bahasa suku Batak. Bahkan scene ini terdapat kalimat dari jendral Nagabonar yang sempat menjadi trend di kalangan anak muda dan dijadikan candaan. Hanya saja candaan sangat tidak tepat jika dilakukan atau didengarkan di hadapan ataupun di wilayah kota Medan atau lebih tepat di wilayah lingkungan suku Batak.

Gambar 4. Freeze frame Bujang melihat mayat Bujang

Pada gambar 3 Nagabonar terisak-isak menangisi sahabatnya walaupun sebelumnya sempat bersikap tegar di depan pasukannya. Penanda disini terlihat jelas yang bisa kita tangkap dengan panca indera, *langue* dan *parole* nya jelas terdengar saat jendral Nagabonar berkata :

“Bujang...
sudah kubilang kau jangan bertempur.
Tapi bertempur juga, mati lha kau, dimakan cacing kan.”

Beberapa Penggalan scene diatas dirasa sudah cukup menekankan bahwa film Nagabonar benar bercerita dan mengangkat budaya Batak. Terlepas dari kesalahan pahaman atau kekhilafan kata bujang oleh kru pembuat film, Nagabonar tetap memberikan hiburan serta tidak sedikit pesan moral yang positif.

IV. KESIMPULAN

Keberadaan film *Nagabonar* produksi 1987 merupakan satu fenomena yang cukup menarik. Genre drama komedi yang diusung memberikan warna yang berbeda dengan tema Nasionalisme dalam membawa suasana baru bagi perfilman Indonesia. Film ini membawa kejayaan film Indonesia pada masanya. *Nagabonar* sangat menarik penonton karena dalam menyajikan sisi cerita, penulis cerita lebih memberikan motivasi dan memberikan pengalaman bagi penonton melalui berbagai gambaran visual yang jelas tentang pertempuran dan perjuangan hidup yang tersusun dalam scene, sequence, plot dan struktur drama yang menarik.

Setelah mendeskripsikan dan menganalisis hasil temuan data yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dalam hal ini penulis akan menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. *Nagabonar* memberikan tontonan yang diangkat dari kisah perjuangan masyarakat Indonesia dalam menaklukkan Belanda. Film ini mencoba menyajikan gambaran kepada penonton bagaimana kenyataan tentang perjuangan para pahlawan dalam memertahankan kemerdekaan Indonesia.
2. Dialog dalam film menggunakan bahasa Melayu – Batak kental, demikian menjadikan kesulitan dalam memahami film tersebut karena film *Nagabonar* bukan hanya dikonsumsi masyarakat Batak, tetapi masyarakat Indonesia. Istilah-istilah bahasa daerah yang kental seperti “Bengak” menjadi salah satu penghambat dalam memahami dialog dalam film. Bengak merupakan bahasa tidak baku yang berasal dari Medan. Begitu juga dengan pemaknaan kata “Bujang” dalam film *Nagabonar*. Bujang memiliki perbedaan jika diartikan secara umum dan khusus (bahasa batak).
3. Berdasarkan riset di lapangan, yaitu terhadap suku Batak itu sendiri, terjadi kesalahpahaman dalam pengartian makna kata Bujang. Walaupun jelas sebagai nama, tetapi sangat tidak enak didengar bagi kalangan suku itu sendiri. Bahkan terkesan ini bukan film Medan. Mengesampingkan itu semua, tetap bisa diterima publik karena membanggakan suku batak *Nagabonar* itu sendiri.
4. Berdasarkan fenomena yang terjadi, hampir semua pendatang yang ada di kota Medan tidak paham makna sebenarnya dari kata “Bujang”. Ketika berbicara mengenai Film *Nagabonar*, mereka kenal akrab dengan kata “Bujang”. Saat mereka berbincang dengan suku Batak, kata ini seperti candaan yang tidak disengaja, dan saat seperti itulah mereka sadar makna sebenarnya dari kata tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Darsono (Soni Kartika). 2007. *Estetika*. Bandung: Rekayasa Sain.
- [2] Himawan Pratista. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- [3] Joseph M.Boggs dalam terjemahan Asrul Sani. *Cara Menilai Sebuah Film*. Jakarta: Yayasan Citra, 1992.
- [4] Rose, G. 2007. *Visual Methodologies: An Introduction to Interpretation of Visual Materials, Second Edition*. London, England: Sage Publication.
- [5] Barthes, R. 1977. *Image-Music-Text*. London: Fontana Press

- [6] Kress, Gunther & Theo van Leeuwen. 2006. *Reading Images: The Grammar of Visual Design, Second Edition*. New York: Routledge.

Internet :

- [7] Arya Gunawan dalam Artikel berjudul “*Dari “Naga” Deddy Mizwar Hingga “Monyet” Djenar*”, Periksa <http://perfilman.pnri.go.id/artikel/detail/207>.
- [8] Agus Jarwok, 02 Oktober 2009, dalam Artikel berjudul “*Bioskop, Ujung Tombak Industri Perfilman Indonesia*”, Periksa <http://www.sinematekindonesia.com/index.php/artikel/detail/id/2>.
- [9] Barthes, R. 1977. *Image-Music-Text*. London: Fontana Press
- [10] Danesi, M. 2002. *Understanding Media Semiotics*. London: Arnold.
- [11] Bignell, J. 1997. *Media Semiotic: An Introduction*. England: Manchester University Press.