



## LOKALITAS BUDAYA SUMBA DALAM FILM MARLINA SI PEMBUNUH DALAM EMPAT BABAK (KAJIAN ANTROPOLOGI SASTRA)

<sup>1</sup>Hilda Day Ata Ndima, <sup>2</sup>Marsel Robot, <sup>3</sup>Karolus B. Jama, dan <sup>4</sup>Margaretha P. E. Djokaho

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana Kupang

<sup>1</sup>[hildaday1011@gmail.com](mailto:hildaday1011@gmail.com)

### Abstrak

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba mengungkap lokalitas budaya Sumba dalam film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*. Berkaitan dengan tujuan tersebut maka masalah yang perlu dijawab dalam penelitian ini adalah apa lokalitas budaya Sumba dalam Film *Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak* karya Mouly Surya. Untuk menjawab masalah di atas, peneliti menggunakan teori Antropologi Sastra yang dikemukakan oleh Endraswara (2018), dalam buku yang berjudul *Antropologi Sastra Lisan: Perspektif, Teori, dan Praktik Pengajian*. Penelitian yang dilakukan didalam film *Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak* ini menggunakan metode penelitian deskriptif-kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat lokalitas budaya sumba yang merupakan identitas dan karakteristik yang khas, yang tercermin dalam berbagai aspek film, mulai dari lanskap alam yang indah hingga adat istiadat tradisional yang dijaga dengan ketat oleh masyarakat setempat. Penonton diperkenalkan pada ritus-ritus budaya seperti batu kubur, alat musik tradisional, bahasa dan pakaian adat tradisiona, yang menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari di Sumba. Tidak hanya itu, film ini juga menyoroti nilai-nilai yang dipegang teguh oleh masyarakat Sumba, seperti keadilan, keberanian, dan solidaritas dalam menghadapi tantangan. Melalui perjuangan Marlina, karakter utama dalam cerita, penonton dapat melihat bagaimana budaya Sumba menginspirasi keteguhan dan keberanian dalam menghadapi kesulitan.

**Kata kunci:** *Antropologi Sastra, Film Marlina, Budaya.*

### PENDAHULUAN

Film sebagai sebuah industri yang berkembang di Indonesia, semakin menunjukkan eksistensinya melalui produksi yang pesat sehingga mampu menghasilkan pendapatan yang besar dari produksi film (Anwar J, 2020). Industri perfilman Indonesia masih didominasi oleh beberapa isu seperti komedi dan percintaan. Bahkan, beberapa film hanya dibuat untuk memenuhi hasrat komersial semata. Meski demikian, hal tersebut dianggap wajar mengingat latar belakang sosial, *passion*, dan ide-ide tiap *creator* yang berbeda saat sebelum ramai diusung selaku isu dalam perfilman Indonesia.

Lokalitas (yang lebih mengacu pada nilai budaya Indonesia semacam tradisi turun temurun, ritual, keyakinan, dan lain-lain) pernah kala saing dengan maraknya isu komedi, serta percintaan. Ini adalah wujud ketertundukan terhadap selera pasar di Indonesia. Tetapi, sebagian tahun belum lama ini fenomena tersebut terbuat berputar dengan ramainya penciptaan film yang mengusung isu lokalitas.

Film “*Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*” merupakan salah satu dari beberapa film yang mengangkat isu tentang kelokalan atau

lokalitas. Selain itu, film “*Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*” juga mendapatkan banyak penghargaan. Film “*Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*” yang dirilis pada tanggal 16 November 2017 yang disutradarai oleh Mouly Surya. Film “*Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak*” mengisahkan tentang perjalanan seorang janda, di pedalaman Sumba bernama Marlina untuk mencari keadilan atas kejadian pemerkosaan yang menimpanya. Marlina menjadi janda ketika sang suami meninggal dunia dan membuatnya terlilit hutang.

Film ini memperlihatkan budaya Sumba secara mendalam, baik melalui kostum, adat istiadat, nilai-nilai budaya, maupun penggambaran kehidupan sehari-hari masyarakat. Pakaian yang digunakan oleh karakter-karakter dalam film, terutama pakaian adat dengan motif khas Sumba, seperti kain tenun ikat yang digunakan oleh Marlina dan karakter-karakter lainnya, merepresentasikan kekayaan tekstil dan tradisi kain tenun Sumba. Penggambaran rumah tradisional atau bangunan-bangunan yang menunjukkan arsitektur khas Sumba menjadi bagian dari representasi budaya. Pemandangan rumah adat



atau struktur bangunan tradisional juga memperlihatkan kekhasan budaya lokal. Penggunaan perhiasan tradisional atau aksesoris khas Sumba, seperti gelang, kalung, anting, atau hiasan kepala, turut menjadi bagian dari lokalitas budaya yang menggambarkan keindahan dan keunikan budaya Sumba. Penggunaan istilah atau frasa dalam bahasa daerah atau referensi-referensi budaya khas Sumba dalam dialog atau cerita film juga menjadi bagian dari lokalitas budaya.

Peneliti melakukan penelitian film “Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak” karena film ini banyak menggambarkan lokalitas budaya Sumba, yang bisa dilihat oleh orang-orang untuk diketahui tentang budaya Sumba tanpa harus jauh-jauh ke Sumba. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Lokalitas Budaya Sumba dalam Film Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak Karya Mouly Surya Analisis Antropologi Sastra”

## TEORI

Dalam meneliti lokalitas budaya Sumba dalam film Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak, peneliti menggunakan pendekatan antropologi sastra yang dikemukakan oleh Endraswara (2018). Endraswara (2018:1) menjelaskan bahwa konsep ini dirunut dari dua kata, yakni antropologi dan sastra yang termasuk dalam disiplin ilmu humanistik dan masing-masing memiliki makna tersendiri. Bahan penelitian antropologi yakni sikap dan perilaku yang dikaji melalui fakta-fakta sastra dan budaya. Antropologi adalah penelitian terhadap manusia, sedangkan yang dimaksud dengan manusia adalah sikap dan perilakunya. Antropologi sastra berupaya meneliti sikap-sikap dan perilaku yang muncul sebagai budaya dalam karya sastra. Manusia sering bersikap dan bertindak dengan tata krama. Tata krama menurut tata susila dan unggah-ungguh bahasa yang menjadi ciri sebuah peradaban. Sastra sering menyuarakan tata krama dan interaksi budaya satu sama lain yang penuh simbol. Antropologi pun belakangan tak hanya mempelajari manusia secara nyata, tetapi juga membaca sastra. Sastra adalah karya tentang sikap dan perilaku manusia secara simbolis. Sastra dan antropologi selalu dekat, serta dapat bersimbiosis dalam mempelajari manusia lewat ekspresi budaya. Sastra banyak menyajikan fakta-fakta imajinatif, dan antropologi yang bergerak dalam fakta imajinatif disebut antropologi sastra.

Ada beberapa alasan penting yang menyebabkan kedekatan antara antropologi dan sastra, yaitu:

1. Keduanya sama-sama memperhatikan aspek manusia dengan seluruh perilakunya;
2. Manusia adalah makhluk yang berbudaya, memiliki daya cipta rasa kritis untuk mengubah hidupnya;
3. Antropologi dan sastra tidak alergi pada fenomena imajinatif kehidupan manusia yang sering lebih indah dari warna aslinya;
4. Banyak wacana lisan dan sastra lisan yang menarik minat para antropolog dan ahli sastra;
5. Banyak interdisiplin yang mengitari bidang sastra dan budaya hingga menantang munculnya antropologi sastra.

Lima alasan utama ini menandai bahwa adat istiadat, tradisi, seremonial, mitos, dan sejenisnya banyak menarik minat dan perhatian sastrawan (Endraswara, 2018: 5).

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dalam menganalisis lokalitas budaya Sumba dalam film Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak. Secara keseluruhan, penggambaran metode deskriptif kualitatif memanfaatkan penafsiran yang penyajiannya dalam bentuk deskripsi.

Dalam menerapkan metode deskriptif kualitatif, peneliti mengumpulkan dan menyusun data dalam film “Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak (2017)” karya Mouly Surya terlebih dahulu secara sistematis, rinci dan jelas, serta informasi yang diperoleh berupa data kata, frasa, kalimat, produksi, durasi, dan *scene* sebagai data primer dan buku, skripsi, dan film, yang merupakan hasil penelitian yang berkaitan dengan film sebagai data sekunder. Untuk mengumpulkan data, penulis menggunakan beberapa teknik yaitu; 1) melakukan pengamatan dengan cara menonton film “Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak” secara berulang kali; 2) Mengambil data dengan cara tangkap layar (*screenshot*), yang menghasilkan potongan-potongan gambar “Lokalitas Budaya Sumba dalam film Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak”; dan 3) Mencatat setiap objek dalam film yang menggambarkan “Lokalitas Budaya Sumba”.



**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Untuk mengulas bagaimana lokalitas budaya Sumba direpresentasikan pada film Marlina si Pembunuh dalam Empat Babak, peneliti menjabarkan penelitian dengan menggunakan tabel di tiap scene nya dengan menggunakan analisis antropologi sastra, Berikut adalah potongan scene atau adegan gambar pada film Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak

**Lokalitas Latar Tempat**

LLT01	
Scene 2	
Keterangan	Bagian ini menunjukkan rumah dari tokoh Marlina. Rumah ini berada di atas perbukitan pulau Sumba karena Sumba merupakan daerah yang memiliki banyak daratan tinggi atau perbukitan serta padang rumput disekitarnya. Situasi yang terdapat dalam scene menunjukkan kondisi pada saat musim kemarau di Sumba sehingga terlihat padang yang gersang.

Bagian atau scene ini, merupakan latar tempat pengambilan Film Marlina di Pulau Sumba, terdapat sebuah rumah yaitu rumah tokoh Marlina yang berada di atas perbukitan, karena Sumba memiliki banyak daratan tinggi atau perbukitan. Lanskap Sumba adalah salah satu fitur yang paling mencolok dan memukau dari pulau ini. Dengan topografi yang geografis dan pemandangan alam yang dramatis, lanskap Sumba menciptakan latar belakang yang kaya akan keindahan alam dan keajaiban alam yang tak terlupakan. Pulau ini dikenal dengan bukit-bukit yang tandus, perbukitan berbatu, tebing-tebing yang curam, serta hamparan padang rumput yang luas.

Dalam film ini, lanskap Sumba yang khas menjadi bagian integral dari pengaturan lokalitas latar tempat. Pemandangan alam saat musim kemarau yang mempesona ini memberikan kerangka yang indah untuk cerita yang berkembang dalam film. Bukit-bukit yang terjal, dengan pohon-pohon kering dan tanah yang gersang, menciptakan atmosfer yang keras dan berliku yang sesuai dengan nada film.

Rumah Marlina yang terletak di atas bukit, yang menjadi salah satu fokus utama dalam film, secara visual terpadu dengan lanskap Sumba yang khas. Dengan lokasinya yang terpencil di tengah-tengah pemandangan alam yang luas, rumah Marlina menjadi bagian dari lanskap yang mengesankan, menguatkan kesan tentang kehidupan yang keras dan isolasi yang dialami karakter dalam film.

**Lokalitas Tokoh**

LT01	
Scene 8	  
Keterangan	Kedatangan tokoh Markus bersama dengan 6 tokoh lainnya yaitu Franz, Joni, Bastian, Deli, Egy, Asrul untuk mencuri harta dan memerkosa Marlina, sehingga dalam film ini Markus dan teman-temannya memiliki karakter jahat. Sedangkan tokoh Marlina mempunyai karakter pemberani ketika ia membunuh tokoh markus dan teman-temannya dengan cara memenggal kepala Markus, dan meracuni teman-temannya. Tokoh yang mencirikan Sumba yaitu, karakter pembunuhan dengan cara memenggal kepala dari dua tokoh antagonis yang diceritakan dalam film tersebut.

Bagian ini menampilkan sosok tokoh utama dan tokoh pendukung dalam Film Marlina Si Pembunuh dalam empat babak yaitu Markus dan Marlina.



Peristiwa ini terjadi ketika Markus menyampaikan maksud kedatangannya kerumah Marlina untuk mengambil semua harta marlina kemudian memerkosanya. Lokalitas tokoh pada scene ini terdapat pada penggambaran karakter tokoh dengan kebiasaan atau budaya di Sumba. Penggambaran karakter tokoh yang pertama yaitu Markus dan teman-temannya yang menggambarkan karakter jahat dalam film ini. Penggambaran karakter tersebut dilihat penyampaian kalimat yang kasar dan tidak sopan dalam film tersebut. Kejahatan dan kebrutalannya Markus dan teman-temannya menunjukkan sisi gelap dari budaya patriarki yang masih kental di Sumba, di mana perempuan sering kali diperlakukan sebagai subordinat laki-laki artinya perempuan dianggap lebih rendah dan tidak memiliki hak atau kuasa yang sama dengan laki-laki.

Penggambaran tokoh yang kedua yaitu sosok tokoh marlina menggambarkan perempuan Sumba tangguh dan berani dalam kehidupannya, hal ini didukung dari kalimat keras yang diungkapkan kepada markus, “Saya perempuan paling sial sudah malam ini” dan kemudian merencanakan untuk membunuh Markus dengan parang dan 4 orang lainnya dengan memberi racun pada makanan. Yang mengandung unsur Sumba dalam scene ini yaitu karakter tokoh Marlina menggambarkan kebiasaan orang Sumba mereka sangat berani melakukan kekerasan atau pembunuhan yakni tradisi potong kepala manusia. Di Sumba, memotong kepala musuh merupakan suatu tradisi yang sempat dilakukan secara turun temurun. Dahulu saat perang antar suku masih sering terjadi, setiap suku yang kalah perang kepalanya akan ditaruh di atas Andung untuk dipenggal. Hal ini dilakukan untuk rasa kebanggaan telah memenangi peperangan dan menaklukkan musuh. Antara Sumba Timur dan Sumba Barat memiliki tujuan yang berbeda dalam berburu kepala manusia. Jika di Sumba Timur mereka melakukannya dengan tujuan untuk penaklukan wilayah musuh, sementara Sumba Barat sebagai tindakan balas dendam. Meskipun berbeda tujuan, tetapi mereka sama sama menyimpan tengkorak yang berhasil mereka kumpulkan. Di Sumba Timur mereka akan menggantungnya, namun di Sumba Barat mereka akan kembalikan kepadakeluarga yang mereka penggal kepalanya. Dalam film ini, marlina memenggal kepala markus karena adanya unsur dendam dengan markus. Marlina tidak terima bahwa tubuhnya sudah

dicumbu oleh markus secara terang terangan diantara jenazah suaminya. Marlina merasa terserang atas apa yang dilakukan markus kepada dirinya, namun marlina tidak hanya diam. Secara perlahan lahan ia mengikuti alur yang diarahkan markus, ketika markus sudah dalam posisi lemah, marlina langsung memenggal kepala markus yang dimana markus adalah musuh marlina. Setelah menibasnya, marlina membawa kepala markus secara terbuka atau tanpa ditutupi dengan apapun.

LT02	
Scene 41	 
Keterangan	<p>Peristiwa dalam scene terjadi saat Novi bertemu dengan suaminya, Situasi menegang saat suami Novi memarahinya karena kecurigaan bahwa Novi berselingkuh.</p> <p>Pada adegan ini terlihat tokoh Novi yang menyebut suaminya dengan sebutan “Umbu” dan suaminya menyebut dengan sebutan “Rambu”. Yang dalam bahasa Sumba kata “Umbu” ditujukan untuk tokoh laki-laki dan kata “Rambu” ditujukan untuk tokoh perempuan”</p>

Lokalitas tokoh terdapat pada kata “Umbu” yang dipakai Novi untuk menyapa suaminya adalah sapaan terhormat yang diberikan perempuan Sumba kepada seorang laki – laki. Di Sumba bagian Timur, nama menggambarkan identitas dan kasta sosial seseorang. Kasta tersebut terbagi menjadi tiga lapisan yakni; *Maramba* (Kasta tertinggi), *Kabihu* (Kasta menengah/kalangan biasa) dan *Ata* (Kasta terendah/kasta hamba). Dari kasta tersebut akan menggambarkan status sosial dan identitas diri setiap orang seperti halnya nama. Bagi masyarakat Sumba, menggunakan nama Umbu (laki-laki) dan Rambu (perempuan) di depan nama hanya berhak digunakan oleh kalangan elit/bangsawan. Sehingga



ini tidaklah sembarang. Nama “Umbu” dan “Rambu” di depan nama bagi laki-laki dan perempuan keturunan darah biru adalah sebuah kehormatan sosial. Meskipun Umbu dan Rambu bukan gelar kebangsawanan tetapi, nama Umbu dan Rambu yang dalam Bahasa Jawa disebut Mas (Kang Mas) dan Mbak adalah sebuah sapaan halus untuk menghargai dia sebagai laki-laki dan perempuan tanpa harus menyebut nama asli. Karena bagi masyarakat Sumba Timur, menyebut nama asli sang raja sangatlah sakral dan tidak sopan. Sehingga Umbu dan Rambu sangat etis untuk menyapa orang yang di hormati. Namun saat ini sebagian besar sapaan Umbu dan Rambu diberikan kepada setiap kalangan karena perkembangan situasi modern yang tidak lagi menggunakan sistem kasta dalam masyarakat.

jenis, yakni lewat bahasa lisan berupa pantun. Di Sumba Timur ada yang disebut pahangu, yakni pantun atau balada yang dinyanyikan. Dalam sastra dikenal istilah a poem set in song, yang artinya sama, balada yang dinyanyikan.

Ludu Pahangu ada bermacam-macam tema misalnya pengorbanan demi cinta, seperti yang dinyanyikan oleh Yoga Pratama dalam liriknya “ihaa tapaluangga maingu rambu lahape djua eri..... ihaa takariaku rambu lahape djua eri..” yang artinya “aku mau menemuimu tapi aku tak bisa...aku mau bicara dengan tapi aku tak bisa”. Biasanya para muda-mudi akan menggunakan ludu pahangu untuk mengekspresikan perasaannya pada lawan jenis seperti rasa suka, mengagumi seseorang, atau juga pengorbanan cinta. Ludu pahangu bukan merupakan nyanyian, yang diperuntukan dalam tradisi adat-istiadat.

**Lokalitas Bahasa**

LB01	
Scene 37	
Keterangan	Berikut Lokalitas Bahasa dalam film ini yaitu terdapat pada lagu yang dinyanyikan oleh Frans. Lagu yang ia nyanyikan merupakan lagu berbahasa Sumba. Salah satu liriknya, “ihaa tapaluangga maingu rambu lahape djua eri..... ihaa takariaku rambu lahape djua eri..” yang artinya “aku mau menemuimu tapi aku tak bisa...aku mau bicara dengan tapi aku tak bisa”. Lagu tersebut merupakan jenis lagu Ludu pahangu yang merupakan ciri khas lagu Sumba. Biasanya para muda-mudi akan menggunakan ludu pahangu untuk mengekspresikan perasaannya pada lawan jenis seperti rasa suka, mengagumi seseorang, atau juga pengorbanannya atas nama cinta, tetapi Ludu pahangu bukan merupakan nyanyian dalam tradisi adat-istiadat.

**Lokalitas Sosial Budaya (LSB)**

LSB01	
Scene 2	
Keterangan	Lokalitas Sosial Budaya pada scene ini terdapat pada batu kubur dari anak Marlina yang bernama Topan, yang telah meninggal. Dimana terlihat sebuah batu mempunyai pahatan yang indah, yang dalam Bahasa Sumba disebut, <i>Penji</i> . <i>Penji</i> , merupakan ciri khas batu kubur yang ada di Sumba sampai saat ini masih digunakan.

Bagian ini menjadi scene pendukung tokoh utama Marlina yang hidup sendirian karena ditinggalkan oleh anaknya dan jawaban atas pertanyaan mengapa suami dari marlina belum dikuburkan, yakni dikarenakan hutang biaya upacara penguburan anaknya yang belum dilunaskan.

Lokalitas sosial budaya pada bagian ini terdapat pada penji atau watu penji pada kubur batu, Watu Penji di Sumba dibuat dengan teknik pengerjaan yang sangat halus dan teliti, bahkan penji yang berfungsi sebagai simbol status sosial dipahat dengan berbagai ornamen yang memiliki makna filosofi yang umumnya melambangkan kekuatan dan keharmonisan. Ornamen tersebut, antara lain ukiran burung (barra), buaya (wuya), penyu

Lokalitas bahasa terdapat pada lagu daerah Sumba yang dinyanyikan oleh Yoga Pratama, di mana Yoga, sangat fasih menyanyikan setiap bait lagu Sumba atau dalam Bahasa Sumba disebut Ludu Pahangu. Jauh sebelum orang mengenal tulisan ada sarana untuk menyatakan rasa cinta pada lawan



(tanoma), kerbau (karambua), ayam jago (mano wulu), lukisan andung, (manusia) motif tenun, anjing (ahu), gong (anamongu), dan orang naik kuda (tau makaliti njara). Batu kubur dari anak Marlina yang bernama Topan ini memiliki pahatan manusia namun berukuran kecil yang memiliki makna bahwa usia atau umur dari mayat yang ada di kubur tersebut masih berusia anak – anak atau remaja.

Selain daripada makna ukiran atau pahatan, letak batu kubur yang ada di didepan juga mempunyai arti bahwa masyarakat asli Sumba percaya bahwa penempatan makam didepan halaman rumah merupakan sebuah penghormatan keluarga terhadap roh leluhur atau sanak keluarga yang terlebih dahulu meninggal. Selain itu, masyarakat Sumba percaya bahwa tiap rumah yang masih ditempati dengan kehidupan seseorang haruslah berdampingan dengan rumah mereka yang sudah meninggal atau bisa juga disebut dengan pemakaman. Hal ini dapat dipercaya agar tetap terjaganya kedekatan antara roh atau arwah dengankeluarganya yang masih hidup.

bersenar empat bahkan hingga enam. Pada jaman dulu kebanyakan masyarakat setempat menggunakan rambut kuda, sebagai senar jungga. Jungga yang memiliki empat bahkan hingga enam senar sering disebut juga "juk" instrumen ini dimainkan dengan cara dipetik seperti gitar pada umumnya. Ada beberapa nama yang diberikan kepada instrumen ini salah satu nya “gitar kampung”, berbeda dengan gitar standar dengan senar 6 yang biasa digunakan untuk mengiringi religi dan lagu pop. Musik jungga pada awalnya dimainkan untuk mengiringi, menghiiasi memeriahkan syair-syair lagu pada saat acara ritual adat. Terkadang kita temui Jungga yang tidak menggunakan fret, namun ada juga yang telah dilengkapi dengan fret. Biasanya jungga mengiringi nyanyian dalam Bahasa daerah yaitu bahasa Kampera, salah satu bahasa lokal di Sumba.

LSB02	
Scene	
8	
Keterangan	<i>Scene</i> ini. Merupakan Peristiwa saat Markus berada dalam rumah Malina dan memainkan alat musik yang menyerupai gitar/ukulele yang dalam Bahasa Sumba dinamakan dengan <i>Jungga</i> . <i>Jungga</i> merupakan alat musik asli orang Sumba, yang bentuknya menyerupai ukulele dengan ukuran yang lebih kecil dan hanya memiliki dua tali senar saja. Biasanya <i>jungga</i> digunakan pada saat menyanyikan lagu daerah Sumba.

LSB03	
Scene	
8	
Keterangan	Lokalitas Sosial Budaya pada bagian ini terdapat pada asesoris yang dikenakan tokoh Novi dan Marlina yaitu Kalung atau dalam Bahasa Sumba disebut hadda yang terbuat dari bebatuan kecil dengan gantungan atau liontin emas yang disebut Mamuli dalam Bahasa Sumba.

Mamuli merupakan perhiasan logam khas adat Sumba berbentuk vagina dan rahim. Bahan perhiasan itu beragam, dari emas, perak, hingga kuningan. makna filosofis dibalik bentuk Mamuli yang seperti rahim perempuan sebagai wujud penghargaan kepada sosok ibu. Dalam kehidupan masyarakat Sumba, Mamuli juga dijadikan simbol status sosial seseorang.

Alat musik Jungga yang dimainkan oleh Markus menggambarkan Lokalitas sosial budaya dalam Film Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak. Jungga adalah nama panggilan bagi instrumen musik petik dari Sumba yang memiliki berbagai bentuk, baik yang menyerupai Ukulele maupun kecapi, Jika di musik modern jungga berbentuk mirip dengan gitar. ada paling tidak dua jenis variasi Jungga, Di Sumba bagian Timur. Ada yang bersenar dua dan yang

LSB04	
Scene	
30	
Keterangan	Peristiwa ini terjadi saat Marlina menyandera sopir truk, dengan sebuah



	parang. Parang atau dalam Bahasa Sumba disebut <i>Kabela</i> yang merupakan simbol keberanian orang Sumba. Orang Sumba akan membawa parang atau <i>kabela</i> kemanapun mereka pergi sebagai alat untuk berjaga-jaga, dan ketika mereka menghadapi konflik antar sesama mereka tidak segan-segan untuk menodongkan parang atau <i>kabela</i> yang mereka bawa.
--	--

selempang yang dilingkarkan pada lehernya, dan juga ada selempang yang dililitkan pada kepalanya.

Senjata ini memiliki bentuk yang unik dan sangat estetik, serta memiliki sejarah yang panjang dan kaya keunikan. Bentuk Parang Sumba memiliki bentuk yang unik dengan gagang yang pendek dan bilah yang panjang dan agak lebar. Parang sumba telah digunakan oleh masyarakat Sumba selama berabad-abad sebagai senjata pertahanan dan penyerangan bahkan sampai dengan saat ini.

LSB06	
Scene	
46	
Keterangan	Peristiwa saat Marlina tidak lagi berada dalam truk, untuk pergi ke kantor polisi tetapi menggunakan kuda. Kuda atau dalam Bahasa Sumba disebut <i>Njara</i> , sampai dengan saat ini, masyarakat di pedalam Sumba masih menggunakan kuda atau <i>njara</i> sebagai alat transportasi atau alat bantu untuk mengangkut hasil-hasil perkebunan seperti padi, jagung, dll. Kuda atau <i>njara</i> tidak hanya digunakan oleh laki-laki saja, tetapi perempuan juga menggunakan kuda saat bepergian jauh. Hingga saat ini juga kuda atau <i>njara</i> sangat terkenal sebagai mahar/belis untuk melamar perempuan Sumba.

LSB05	
Scene	
30	
Keterangan	Dua penumpang truk, yang bersama-sama dengan Novi dan Marlina hendak pergi ke tempat acara untuk melamar seorang wanita Sumba. Mereka mengenakan pakaian adat Sumba, yang perempuan berpakaian menggunakan sarung, selempang lengkap dengan asesoris dan juga hiasan di kepala seperti mahkota. Sedangkan laki-laki berpakaian menggunakan kain dan juga selempang yang dilingkarkan pada lehernya, dan juga ada selempang yang dililitkan pada kepalanya.

Lokalitas sosial yang terdapat dalam bagian ini yaitu pada kuda Sumba yang ditunggangi oleh Marlina. Di Sumba, kuda dipandang hampir sejajar dengan arwah nenek moyang. Bagi masyarakat Sumba, *njara* atau kuda bukan sekadar tunggangan kuda adalah kendaraan hidup yang tak bisa dipisahkan dari kehidupan pribadi orang Sumba. Selain sebagai daging konsumsi dan hewan tunggangan angkut, pada masa lalu kuda juga berperan sebagai kendaraan perang. Masyarakat Sumba mempunyai satu kuda khas Sumba yang bernama *sandlewood*, atau lebih lengkap kuda *Sandalwood pony*. Kuda ini adalah kuda pacu asli Indonesia yang dikembangkan di Pulau Sumba. Konon kuda ini memiliki moyang kuda Arab yang disilangkan dengan kuda poni lokal untuk memperbaiki sejumlah penampilannya. Nama *sandlewood* sendiri dikaitkan dengan kayu cendana (*sandalwood*) yang pada masa lampau merupakan komoditas ekspor dari Pulau Sumba dan pulau-pulau Nusa Tenggara Timur.

Lokalitas sosial budaya yang terdapat dalam scene ini yaitu, pada kedua penumpang yang menggunakan busana pakaian adat Sumba untuk menghadiri acara adat lamaran. Mengenakan parang, sarung, kapouta (dalam Bahasa Sumba barat) atau selendang dan kain adat ketika bepergian disuatu tempat juga menjadi salah satu kearifan lokal yang masih kental dipertahankan oleh masyarakat Sumba. Berbusana adat juga menonjolkan keanggunan dari pemakainya. Perempuan berpakaian menggunakan sarung, selempang lengkap dengan asesoris dan juga hiasan di kepala seperti mahkota. Sedangkan laki-laki berpakaian menggunakan kain dan juga



LSB07	
Scene	
50	
Keterangan	Peristiwa yang terjadi, saat Novi berada di Rumah Marlina. Tampak di belakang Novi ada mayat dari suami Marlina yang dibuat sedang duduk. Adegan ini menunjukkan mumi atau mayat yang tidak biasa, kedua kakinya di ikat lalu disandarkan pada dinding. Tradisi ini merupakan kepercayaan orang-orang <i>Marapu</i> . <i>Marapu</i> merupakan suatu kepercayaan orang Sumba yang masih ada sampai saat ini. Mereka mengibaratkan mumi atau mayat yang didudukkan itu seperti janin dalam perut.

masyarakat setempat. Penonton diperkenalkan pada ritus-ritus budaya seperti batu kubur dan pakaian adat tradisiona, yang menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari di Sumba. Tidak hanya itu, film ini juga menyoroti nilai-nilai yang dipegang teguh oleh masyarakat Sumba, seperti keadilan, keberanian, dan solidaritas dalam menghadapi tantangan. Melalui perjuangan Marlina, karakter utama dalam cerita, penonton dapat melihat bagaimana budaya Sumba menginspirasi keteguhan dan keberanian dalam menghadapi kesulitan.

2. Antropologi sastra dapat membantu menggali kedalaman budaya lokal yang tercermin dalam setting film. Analisis terhadap aspek-aspek sastra dan naratif dapat membawa pemahaman mendalam tentang kekayaan dan kompleksitas budaya di lokasi yang direpresentasikan dalam film “Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak”.

Lokalitas sosial budaya yang terdapat dalam bagian ini yaitu pada mayat suami Marlina yang dibuat seperti Mumi. Menurut kepercayaan Marapu bahwa yang meninggal sudah kembali ke negeri leluhur, karena itu jenazahnya harus disimpan dengan cara duduk, menyerupai keadaan semula ketika masih dalam kandungan.

Pada jaman dulu orang mati dililit berlapis-lapis dengan kain. Kalau dia laki-laki dengan kain Sumba (hinggi) kalau dia perempuan dengan sarung Sumba, jenazah didudukkan di kursi dari kulit kerbau (keka manulangu). Sudah bisa dibayangkan, kalau mulai hari ketiga jenazah sudah mulai berbau apalagi sampai sehari-hari atau berminggu-minggu. Tetapi menarik, orang Sumba percaya bahwa jika rasa bau jenazah menguat maka dianggap bahwa ia sedang berbicara dengan orang sekelilingnya. Pada saat selesai di kubur, kursi kulit kerbau itu tidak dikubur bersama-sama jenazah tetapi di letakkan atau dibuang di atas pohon yang jauh dari kampung.

### SIMPULAN

Berdasarkan penyajian data yang telah diuraikan dan hasil analisis data dalam film “Marlina Si Pembunuh dalam Empat Babak” kajian antropologi sastra penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Terdapat lokalitas budaya sumba yang merupakan identitas dan karakteristik yang khas, yang tercermin dalam berbagai aspek film, mulai dari lanskap alam yang indah hingga adat istiadat tradisional yang dijaga dengan ketat oleh

### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah M, dkk. 2022. *Budaya Malu (Haji no Bunka) dalam Film Eien no Zero (永遠の0) (2013) Karya Takashi Yamazaki: Kajian Antropologi Sastra*. Universitas Jenderal Soedirman: Jawa Tengah. <http://conference.fib.unsoed.ac.id/ojs.index.php/kokadoma/article/view/156>. Diakses pada sabtu, 3 Juni 2023
- Beo F. 2022. *Latar Lokal Dalam Novel “Foek Susu” Karya Unu Ruben Paineon*. Skripsi. Universitas Nusa Cendana: Kupang. [http://skripsi.undana.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=3794&keywords=](http://skripsi.undana.ac.id/index.php?p=show_detail&id=3794&keywords=). Diakses pada sabtu, 3 Juni 2023.
- Endraswara, Suwardi. 2013. *Metodologi Penelitian Sastra*. Media Pressindo: Yogyakarta. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131872518/penelitian/metodologi-antropologi-sastra.pdf>. Diakses pada sabtu, 3 Juni 2023.
- Endraswara, Suwardi. 2018. *Antropologi Sastra Lisan: Perspektif, Teori, dan Praktik Pengajaran*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia: Yogyakarta. [https://slims.radenfatah.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=2509keywords=](https://slims.radenfatah.ac.id/index.php?p=show_detail&id=2509keywords=). Diakses pada sabtu, 3 Juni 2023.



- Hego M. 2021. *Unsur Lokalitas Nusa Tenggara Timur Dalam Kumpulan Puisi, " Adonara Sebuah Prolog dan Adonara Tanah Mahar Gading " Karya Bara Pattradja*. Skripsi. Universitas Nusa Cendana: Kupang. [http://skripsi.undana.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id.=3072keywords](http://skripsi.undana.ac.id/index.php?p=show_detail&id.=3072keywords). Diakses pada Sabtu, 3 Juni 2023.
- Handini, R. (2019). *KUBUR BATU SEBAGAI IDENTITAS DIRI MASYARAKAT SUMBA: BUKTI KEBERLANJUTAN BUDAYA MEGALITIK DI ANAKALANG, SUMBA TENGAH*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Arkeologi Vol 37(1).06-19
- Hartono. (2015). *Warna Lokal Jawa dalam Novel Indonesia Periode 1980-1995*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press. <https://journal.uny.ac.id/index.php/litera/article/view/7212> Diakses pada Selasa, 1 Agustus 2023.
- Kusuma M. 2019. *Roman Le Meneur De Loups Karya Alexandre Dumas: Kajian Dari Antropologi Sastra*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang: Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/40007/>. Diakses pada Sabtu, 3 Juni 2023
- Maulidiah N, dkk. 2018. *Kajian Antropologi Sastra Dan Nilai Pendidikan Dalam Cerita Rakyat Kalantika Serta Relevansinya Sebagai Bahan Ajar Di Smp*. BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia dan Pengajarannya. Volume 6 Nomor 1 2018. Universitas Sebelas Maret: Solo. <https://jurnal.uns.ac.id/Basastra/article/view/37714>. Diakses pada Sabtu, 3 Juni 2023.
- Mambor, V. C. 2000. *Satu Abad Gambar Idoep di Indonesia*. Jakarta. <https://ejournal.ars.ac.id/index.php/wacadesain/article/view/191>. Diakses pada Minggu, 4 Juni 2023.
- Nurhuda A. 2023. *Mitos Kebudayaan Jawa Dalam Novel Delusi Karya Supaat I. Lathief (Kajian Antropologi Sastra)*. Jurnal Lazuardi - Volume 6 No.1: Universitas Nusa Cendana: Kupang. <https://ejournalpendidikanbahasaundana.com/index.php/lazuardijournal/article/v9> Diakses pada Sabtu, 3 Juni 2023.
- Sitompul, E. & Simaremare, J. 2017. *Analisis Fungsi, Nilai Budaya Dan Kearifan Lokal Dalam Film Sinamot Karya Sineas Muda Medan: Kajian Antropolinguistik*. JURNAL Suluh Pendidikan FKIP-UHN Volume-4, Edisi-2, September 2017 Halaman 24-37: Medan. <http://repository.unj.ac.id/17248/8/DAFTAR%20PUSTAKA.pdf> . Diakses pada Minggu, 4 Juni 2023.
- Sairin, S. (2002). *Perubahan Sosial Masyarakat Indonesia: Perspektif Antropologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. <https://onsearch.id/Author/Home?author=Sairin%2C+Sjafri> Diakses pada Selasa, 1 Agustus 2023.
- Surezky, A. (2021). *REPRESENTASI BUDAYA SUMBA PADA FILM MARLINA SI PEMBUNUH DALAM EMPAT BABAK (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)*. Fakultas Ilmu Komunikasi. Universitas Budi Luhur
- Zuhdi A. 2018. *Lokalitas Sumba Dalam Novel Loge Dan Nama Saya Tawwe Kabota Karya Mezra E. Pellondoau (Kajian Antropologi Sastra)*: Yogyakarta. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/basi/article/view/9582>. Diakses pada Sabtu, 3 Juni 2023.