

# Lomban Jepara Sebagai Inspirasi Penciptaan Film

**Philipus Nugroho Hari Wibowo<sup>1</sup>**

Jurusan Teater, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Jl. Parangtritis KM 6,5 Sewon, Yogyakarta. Tlp. 0274-375380, Kotak Pos 1248 Yogyakarta 55001.  
E-mail: philipus.bowo@isi.ac.id

## Abstract

*The creation of this film inspiring on the idea of the Lomban ceremony in Jepara Regency. Lomban is a buffalo head barrel ritual in the middle of the sea as an expression of gratitude. The creation of Andini's Dream combines fiction film and Visual data from Lomban Research packed with a visual anthropological approach. The Lomban story is presented with the perspective of a woman named Andini, a sad buffalo owner who lost her buffalo because it was used for the Lomban ceremony.*

**Key words :** *Lomban, Fiction, Visual Antropology, Andini's Dream*

## 1. Pendahuluan

Perkembangan film Indonesia hingga awal tahun 2019 ini menunjukkan kemajuan yang pesat. Hal ini terlihat dalam kurun waktu tiga tahun banyak dijumpainya karya-karya yang mendapatkan penghargaan di kancah dunia internasional, seperti halnya Film *Kado* (Venice International Film Festival (IFF) 2018), Film *Ziarah* (Salamindanaw Film Festival 2016, ASEAN International Film Festival 2017). Film *Turah* (Geber Award dan Netpac Award dalam Jogja-Netpac Asian Film Festival 2016). Film *The Murderer in Four Acts* (Tokyo Filmex International Film Festival 2017), dan masih banyak lainnya. Beberapa film karya sineas Indonesia ini bahkan bisa menembus Festival Film Cannes, Sundance Film Festival, serta Toronto International Film.

Keberhasilan film-film tersebut tidak hanya terletak pada kelebihan unsur sinematik dan naratif saja, akan tetapi juga ide yang original. Tidak dipungkiri film-film tersebut juga menghadirkan beragam budaya Indonesia. Begitu banyaknya budaya Indonesia menjadikan pembuatan film berdasarkan budaya Indonesia tidak mungkin habis. Ide sebuah film bisa lahir ada apa saja, jika merujuk pada semangat adaptasi, Linda Hutcheon mengatakan bahwa apapun bisa dijadikan ide untuk diadaptasi menjadi sebuah film, baik novel, berita, video Games, mitos, folklore, budaya, masyarakat, biografi, apapun bisa diadaptasi dijadikan ide sebuah film (Hutcheon, 2006, p. 11).

Upacara *Lomban* adalah salah satu warisan budaya Jepara yang lekat dengan sedekah laut. *Lomban* diadakan pada 7 Syawal atau 1 minggu setelah Idul Fitri. Acara ini berupa larung kepala kerbau ketengah laut kemudian diperebutkan oleh para nelayan yang mengikuti *Lomban*. Nelayan meyakini dengan melakukan ini dan membasuhkan air bekas larungan ke lambung kapal akan mendapat berkah dan rezeki ketika melaut. Teks seperti ini menarik untuk ditelaah lebih jauh, mengingat teks ini hadir di masyarakat pesisir yang kuat dengan budaya Islam di masyarakat pesisir Jepara.

Kehidupan Masyarakat Pesisir Pantai Utara khususnya nelayan Jepara lekat dengan perkembangan Agama Islam di Indonesia. Mengingat kemunculan dan perkembangan Agama Islam dibawa oleh para pedagang Gujarat, Arab, India dan Persia pertama kali masuk ke Indonesia melalui pantai Utara. Hal ini dikarenakan Indonesia menjadi *Jalur Sutra* perdagangan internasional penghubung antara Asia- Eropa dan Timur tengah, seperti yang diungkapkan oleh Ferdinand Von Ritthofen seorang *geographer* dari Jerman.

Pada saat Agama Islam masuk di Indonesia masyarakat Indonesia masih memeluk agama Hindu dan Kepercayaan (Animisme dan Dinamisme). Seiring perkembangan waktu, terjadi akulturasi budaya

dan agama sehingga menghasilkan berbagai kepercayaan, baik Islam, maupun masyarakat yang menggabungkan antara Islam dan Hindu ataupun kepercayaan Animisme dan Dinamisme. Salah satunya adalah *Lomban*.

Seorang antropologi Visual dan pembuat Film, Jean Rouch menggabungkan etnografi, teknik sinematografi dan konstruksi film fiksi dalam film-filmnya. (Fauzanafi, 2012, p. 7) Sineas Indonesia belum banyak yang membuat film fiksi yang berbalut peristiwa budaya/ fenomena, mungkin baru Garin Nugroho yang sering mengedepankan konsep etnografi pada beberapa filmnya. Pada beberapa adegan filmnya Garin sengaja menciptakannya dalam sebuah peristiwa kebudayaan, seperti film *Surat Untuk Bidadari* (Upacara pembantaian kuda di Sumba), dan film *Daun Diatas Bantal* (kirab budaya di Yogyakarta). Shinji Yamasitha dalam Tulisannya berjudul *Manipulating Ethnic Tradition: The Funeral Ceremony, Tourism, and Television among the Toraja of Sulawesi* sempat menyinggung film Dokumenter tentang pemakaman Bangsawan Toraja yang akhirnya dikisahkan dari sudut pandang seorang “Anak Kerbau” (*Buffalo- Boy*) yang sedih ketika melepas kerbau yang dicintainya, karena cucu perempuan bangsawan tersebut menolak berperan sebagai tokoh pembawa cerita yang urbanis (Yamasita, 1994, p. 75).

Terinspirasi oleh Garin dan melihat masih sedikitnya pola-pola seperti ini dalam film-film Indonesia serta film Dokumenter *Buffalo- Boy*, maka penulis bermaksud menggabungkan antara film Fiksi dengan data Visual sebuah kebudayaan (*Lomban* Jepara). Penciptaan Film ini menghadirkan Upacara *Lomban* dengan sudut pandang diluar orang kebanyakan. Sudut pandang seorang perempuan (Andini) yang harus kehilangan kerbau kesayangannya karena upacara *Lomban*. Sejauh pengamatan penulis baru ada kajian-kajian yang mengupas tentang *Lomban* Jepara sebagai Obyeknya seperti (Alamsyah, 2013), (Ningsih, 2017) dan (Indrahti *et al.*, 2018), Kajian tersebut seputar tentang nilai kearifan lokal, kuliner hingga mengkomparasinya dengan *Lomban* sebelumnya (abad 19), belum ada Film yang mengambil Upacara *Lomban* Jepara sebagai Ide dasarnya.

## 2. Metode

Antropologi visual adalah bentuk lain dari antropologi yang lebih tepat untuk mengkaji tema-tema tertentu, mempunyai metode, teori, bentuk pengetahuan yang dihasilkan, dan sistem validasi tertentu yang tidak bisa diukur kesahihannya oleh sistem validasi yang lain (Dougall, 2006, p. 268). Meskipun menggunakan media visual dalam penyampaiannya, Jay menjelaskan bukan berarti menempatkan yang Visual lebih utama. Visual atau penglihatan adalah bagian dari tubuh yang setara dengan indera yang lainnya pendengaran, penciuman, rabaan (Jay, 1994)

Secara metodologis antropologi visual merupakan proses perekaman fenomena visual atau sesuatu yang tampak (*visible*) dengan merekamnya menjadi data visual. Dalam kaitannya dengan film, dengan menampilkan rangkaian visual yang menggambarkan fenomena/ data-data secara visual hal ini berarti data-data tentang fenomena sudah dimunculkan. Meskipun faktor visual menjadi hal yang penting, M Zamzam menjelaskan bahwa antropologi visual tidak muncul untuk menggantikan antropologi yang berbasis kata-kata dan tulisan ataupun kebalikannya (Fauzanafi, 2012, p. 12). Dalam menghasilkan visual yang baik secara estetika, tentunya akan berkaitan erat dengan *Mise en scene* yang ada di dalam film. *Mise en Scene* bisa diartikan segala sesuatu yang berada di depan kamera seperti halnya *setting*, *lighting*, aktor, kostum dan bahkan suara. *Mise en Scene* erat kaitannya dengan sinematografi. Joseph V Mascelli menjelaskan bahwa ada 5 hal penting dalam sinematografi, yaitu kamera angle, Kontinuiti, Editing, Close Up, dan Komposisi (Mascelli, 2005). Film Fiksi adalah film naratif yang mengisahkan cerita Fiktif/rekaan dengan mempertimbangkan hubungan kausal (sebab akibat). Film fiksi memiliki tema, alur, penokohan, dan *setting* yang jelas.

Dengan pendekatan Antropologi visual, data-data (visual ) tentang peristiwa budaya (*Lomban* Jepara), akan dibingkai dengan narasi fiksi beserta kaidah-kaidahnya. Film ini akan mengkombinasikan visual pengadeganan yang disusun berdasarkan kaidah-kaidah sinematografi dengan data-data visual tentang Peristiwa budaya (*Lomban* Jepara) tanpa adanya rekayasa (Original). Dengan begitu film ini nantinya bisa menyatakan pernyataan tentang dunia. Seperti yang disampaikan oleh Margaret Mead bahwa film bukan salinan dari dunia, melainkan pernyataan tentang dunia (Fauzanafi, 2012, p. 6).

### 3. Hasil dan Pembahasan

Penciptaan Film *Mimpi Andini* melalui 3 ( tiga) tahapan, yaitu Pra produksi, Produksi dan pasca Produksi. Riset awal menjadi hal penting yang dilakukan sebelum proses penciptaan film dimulai. Riset dilakukan untuk mendalami obyek penciptaan yang dipilih, baik melalui studi teks (pustaka) dengan melakukan pelacakan juga pembacaan literasi buku dan literasi *on line* dan langsung mendekati obyek penciptaan dengan terjun kelapangan (wawancara). Data-data yang didapat selanjutnya akan diolah menjadi Skenario. Skenario menjadi hal yang penting karena Skenario merupakan bagian paling awal dan rancangan atau kerangka untuk membuat sebuah film (Wibowo, 2015).

Setelah proses penulisan skenario film selesai, tahapan selanjutnya adalah pra produksi, Produksi dan Pasca Produksi. Pada proses pra produksi, terdapat sebuah tahapan yang dikenal dengan istilah *triangle system* yang meliputi Produser, Penulis Skenario dan Sutradara. Ketiganya berkolaborasi untuk mewujudkan film yang sudah disepakati sebelumnya dalam sebuah konsep sesuai dengan tugasnya masing-masing. Skenario digunakan untuk mem-*breakdown* semua kebutuhan pembuatan Film baik secara teknis, artistik maupun managerial. Hal yang menjadi catatan penting adalah film yang akan dihasilkan merupakan gabungan antara fiksi dan data visual dari riset, dimana data visual (Video) itu akan menghadirkan tokoh utama film yang meluruh dalam kegiatan *Lomban*, perlu adanya perhitungan yang serius yang dilakukan oleh *triangle system*.

Konsep visual Film *Mimpi Andini* dibagi menjadi tiga, pertama **Kesedihan Andini**, Andini meluruh, berbaur dan ikut serta dalam upacara *Lomban*, adegan ini memperlihatkan kesedihan Andini, dan diambil bersamaan dengan upacara *Lomban*. Kedua **Memori Andini dan Mahesa**; memperlihatkan kedekatan Andini dan Mahesa, adegan ini diambil di rumah pemilik kerbau. Ketiga **Mengenang Mahesa**, adegan ini memperlihatkan saat-saat Andini mengenang Mahesa yang telah pergi meluruh dengan semesta (laut), adegan ini diambil dengan setting Pantai.

Film ini mengisahkan tentang seorang perempuan bernama Andini yang kehilangan kerbau yang merupakan sahabatnya bernama Mahesa. Mahesa dipilih untuk *Lomban* tahun ini. Meskipun Andini berusaha menolak, akan tetapi ia tak kuasa, Andini sadar bahwa *Lomban* diselenggarakan untuk kesejahteraan masyarakat banyak (Nelayan). Ego pribadinya harus kalah dengan kepentingan yang lebih besar, kepentingan masyarakat (Nelayan). Meskipun berat hati, Andini tetap ikut dalam arak-arakan dan penyembelihan untuk melepas Mahesa. Melalui sebuah prosesi, Kepala Mahesa kemudian ditempatkan disebuah kapal bersama *uborampe*, kemudian dibawa ke tengah laut. Kepala Mahesa di larung ketengah laut bersama kapal dan *uborampe*. Alur cerita dibuat maju mundur dengan menggunakan konsep kilas balik (*flashback*).



Gambar -1. Foto Persipan Arak-arakan Kerbau.  
(Foto oleh Philipus, 2019 )

#### 3.1. Kesedihan Andini

Rangkain Acara *Lomban* Jepara tahun ini jatuh pada tanggal 11-12 Juni 2019. Prosesi *Lomban* terdiri dari dua tahapan, yaitu arak-arakan kerbau dan Larung kepala kerbau. Acara ini biasanya di

lanjutkan dengan upacara Kupat Lepet. Arak-arakan kerbau diselenggarakan pada tanggal 11 Juni 2019. Acara ini dimulai di TPI ( Tempat Pelelangan Ikan) Jepara. Tokoh Andini hadir dalam arak-arakan kerbau, mengikuti tahapan demi tahapan dengan kesedihannya.



Gambar-2. Foto Arak-arakan Kerbau.  
(Foto oleh Philipus, 2019 )

Kerbau kemudian diarak menuju Tempat Pemotongan Hewan Jepara. Masyarakat antusias mengikuti acara ini. Acara ini juga menjadi salah satu daya tarik wisata yang membuat orang-orang berkunjung ke Jepara. Alat-alat musik tradisional seperti terbangun ikut mengiringi arak-arakan kerbau. Tokoh Andini tampak ikut mengiringi Mahesa sepanjang jalan. Hatinya makin sedih dan pilu ketika mendekati Tempat pemotongan Hewan. Setelah diikat, Mahesa dijagal dan roboh. Kemudian disembelih. Andini tak berdaya menyaksikannya.



Gambar-3. Foto Prosesi Penyembelihan Kerbau.  
(Foto oleh Philipus, 2019 )



Gambar-4. Foto Prosesi Penyembelihan Kerbau.  
(Foto oleh Philipus, 2019 )

Acara larung kepala Kerbau di mulai dari TPI Jepara pada tanggal 12 Juni 2019 jam 07.30 pagi. Setelah prosesi- prosesi ritual dan doa, Kepala kerbau yang sudah di letakkan diatas kapal siap dibawa ke Dermaga untuk dibawa ketengah laut dengan Perahu. Di Dermaga sudah siap Kapal yang akan membawa kepala kerbau ini ketengah laut. Kapal yang membawa kepala kerbau diikuti oleh kapal-kapal nelayan menuju ketengah laut.

Banyak sekali warga (nelayan) yang antusias mengikuti prosesi ini, hingga ketengah laut. Kapal-kapal nelayan terus mengikuti prosesi, hingga kapal yang membawa kepala kerbau berada ditengah laut. Pada titik kordinat yang ditentukan, kapal berhenti. Kapal-kapal nelayan mendekat mengerumuni kapal pembawa kepala kerbau. Hingga akhirnya Petugas melarung kepala kerbau ke laut. Nelayan terjun kelaut, berlomba untuk mendapatkan berkah dengan berebut *uborampe* yang terdapat di kapal, bersamaan dengan itu para nelayan yang lain membasuh lambung kapal dengan air laut.



Gambar-5. Kapal dan Kepala Kerbau.  
(Foto oleh Philipus, 2019 )



Gambar-6. Foto Kapal yang mengikuti Lomboan.  
(Foto oleh Philipus, 2019 )

### 3.2. Memori Andini dan Mahesa

Untuk menghadirkan adegan masa lalu antara Andini dengan Mahesa, tentang kedekatan mereka berdua, maka dihadirkan adegan keseharian antara Andini dengan Mahesa di sawah. Grabag Magelang Jawa Tengah menjadi pilihan untuk adegan tersebut. Pemilihan Grabag selain menarik secara visual (artistik) dengan sawah-sawah hijau dan berundak-undak, Grabag juga merupakan salah satu pemasok /penyuplai kerbau di Provinsi Jawa Tengah. Mencari pemilik kerbau yang sesuai dengan kriteria tidak mudah, karena selain harus jinak, Kerbau haruslah yang memiliki Gudel dan sering dipakai untuk kegiatan yang berhubungan dengan sawah (menanam padi).



Gambar-7. Andini bersama Kerbau  
(Foto oleh Philipus, 2019 )



Gambar-8. Andini Bersama Mahesa kecil  
(Capture Film Mimpi andini oleh Philipus, 2019 )



Gambar 09. Andini Bersama Mahesa kecil  
(Capture Film Mimpi Andini oleh Philipus, 2019 )



Gambar 10. Andini Bersama kerbau  
(Capture Film Mimpi Andini oleh Philipus, 2019 )

### 3.3. Mengenang Mahesa

Pada bagian ini, adegan menceritakan tentang Andini yang sedang mengenang Mahesa. Andini berdiri di pinggir pantai, matanya menerawang jauh kedepan. Ia dengan sabar menunggu Ombak datang dan segera menaburkan bunga-bunga. Doa- doa ia Panjatkan seiring ombak membawa kelopak-kelopak bunga ketengah laut. Ada rasa rindu dan bangga dari wajah dan sorot matanya.

Pantai dipilih sebagai latar (seting) adegan ini. Pantai merupakan tempat yang paling dekat dengan laut, tempat dimana Mahesa dilarung. Pantai dimaknai sebagai titik tengah dan pertemuan antara laut dan daratan. Pantai dianggap sebagai tempat yang netral dan suci.

Adegan mengenang Mahesa diletakkan di awal Film, tengah dan Akhir, adegan ini menjadi bingkai penceritaan film Mimpi Andini dengan konsep kilas balik



Gambar 11 Foto Pengambilan gambar di Pinggir Pantai  
(Foto : Udin - 2018)



Gambar 12 Foto Pengambilan gambar di Pinggir Pantai  
(Foto : Udin - 2018)

### 4. Simpulan

Penciptaan Film Mimpi Andini Terinspirasi dari upacara *Lomban* Jepara telah melalui tahapan-tahapan yang sistematis. Hasil karya akhir berupa Film pendek berdurasi 10 menit berjudul "Mimpi Andini" beserta skenario film final draft. Penciptaan film ini memperlihatkan sudut pandang lain dari

upacara *Lomban* Jepara. Penciptaan Film ini menghadirkan realitas Teks budaya tentang *Lomban* Jepara dengan proses arak-arakan kerbau, pembegalan (penyembelihan) kerbau hingga larung kepala kerbau di tengah laut

Hasil penciptaan Film ini diharapkan dapat memberikan kecemburuan positif, stimulus, inspirasi bagi sineas Indonesia untuk membuat Film berlatar peristiwa Budaya. Pembuatan film dengan menggunakan upacara/ritual Budaya seperti *Lomban* ini membutuhkan perencanaan yang matang, mengingat moment budaya tidak akan terulang lagi. Dengan menghadirkan teks-teks budaya Indonesia sebagai ide penciptaan film, maka hal ini akan semakin memperkaya khasanah perfilman Indonesia bahkan ikut mengenalkan kebudayaan Indonesia. Penciptaan ini diharapkan memberikan wacana baru, sumbangan ilmu dalam perkembangan film Indonesia. Film ini diharapkan memberikan kecemburuan positif, stimulus, inspirasi kepada pembuat film baik yang profesional maupun tidak untuk kemudian menciptakan karya film berlatar peristiwa Budaya.

Film ini memuat data-data visual tentang Upacara *Lomban* tanpa direkayasa, meskipun dihadirkan tokoh Andini (pemeran) selama upacara *Lomban* berlangsung. Tidak ada perekayasaan gambar inilah yang membedakan karya Antropologi Visual dengan karya-karya Film lain khususnya dokumenter. Meskipun mencoba menghadirkan data-data Visual seperti halnya prinsip Antrovisual, penulis menyadari bahwa Karya Film Ini belum seutuhnya bisa disebut sebagai karya Antropologi Visual.

Perlu adanya konsep distribusi dalam penciptaan karya kedepan. Sehingga setelah karya film ini selesai akan terus bisa diapresiasi di ruang-ruang apresiasi yang lain, baik pemutaran Film secara personal maupun Festival Film baik nasional maupun internasional sehingga budaya Indonesia bisa dikenal masyarakat luas. Pada akhirnya hasil Film ini diwujudkan sebagai salah satu upaya untuk mencari alternative dalam mencari ide dalam penciptaan film.

## Referensi

- Alamsyah. 2013. 'Budaya Syawalan Atau *Lomban* Di Jepara: Studi Komparasi Akhir Abad Ke-19 dan Tahun 2013', *Majalah Ilmiah Masalah-Masalah Kemanusiaan*, 18(2). doi: 10.14710/humanika.18.2.
- Dougall, M. 2006. *Corporeal Image; Film, Ethnography, and The Senses*. Princenton University Press.
- Fauzanafi, M. Z. 2012. *Melampaui Pengelihatan*. Yogyakarta: Rumah Sinema.
- Hutcheon, L. 2006. *Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
- Indrahti, S. *et al.* (2018) 'The Existence of Culinary at *Lomban* Festival in Jepara: Comparative Study of the Dutch East Indies and Reformation Period', *Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 10(1), pp. 25–33. doi: 10.15294/komunitas.v10i1.10971.
- Jay, M. 1994. *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth Century French Thought*. University of California Press.
- Mascelli, J. V. 2005. *The Five C's of Cinematography*. Silman-James Press.
- Ningsih, D. P. 2017. 'NILAI KEARIFAN LOKAL DALAM TRADISI LOMBAN MASYARAKAT JEPARA', *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), pp. 173–180.
- Wibowo, P. N. H. 2015. 'Novel Gadis Pantai Karya Pramodya Ananta Toer Sebagai Dasar Penciptaan Skenario', *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, dan Animasi*, 11(1), pp. 53–68. doi: 10.24821/rekam.v11i1.1291.
- Yamasita, S. 1994. 'Manipulating Ethnic Tradition: The Funeral Ceremony, Tourism, and Television among the Toraja of Sulawesi', *Cornell's journal Indonesia*, 58, Oct, pp. 69–82. doi: 10.2307/3351103.