

## REPRESENTASI SUKU ANAK DALAM MELALUI BOARDGAME 'ORANG RIMBA: THE FOREST KEEPER'

Shella Subagia<sup>1)</sup>, dan Brian Alvin Hananto<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Pelita Harapan

Shella\_phan@yahoo.com

<sup>2)</sup>Universitas Pelita Harapan

brian.hananto@uph.edu

### ABSTRACT

*The Anak Dalam tribe is one of the native tribes of Indonesia that was once represented in several popular media. The Anak Dalam tribe had also inspired the creation of a board game, 'Orang Rimba: The Forest Keeper' by Anggraeni Pratiwi. Through a visual analysis by comparison of the visuals of the game and several literature reviews, it was concluded that the illustration of the boardgame had several misrepresentations of the Anak Dalam tribe. This was considered a loss when we understand that misrepresentation can create a different image that was intended. Therefore after the conclusion of this paper, the author also recommended a re-representation of the illustrations of Anak Dalam Tribe for the 'Orang Rimba: The Forest Keeper' boardgame.*

Keywords: Visual Representation, Board Game, Anak Dalam Tribe, Orang Rimba

### ABSTRAK

*Suku Anak Dalam adalah suku di Indonesia yang sempat mengalami sorotan ketika direpresentasikan dalam beberapa medium populer. Suku Anak Dalam ini juga menginspirasi pembuatan papan permainan yang bernama, 'Orang Rimba: The Forest Keeper' oleh Anggraeni Pratiwi. Setelah melalui analisa visual dan membandingkannya kepada studi literatur yang ada, ditemukan bahwa representasi Suku Anak Dalam dalam permainan 'Orang Rimba: The Forest Keeper' ini kurang tepat. Hal ini disayangkan mengingat representasi yang tidak tepat dapat membangun pemahaman atau citra yang tidak tepat juga mengenai entitas yang coba direpresentasikan. Setelah memaparkan hasil analisa dalam makalah ini, penulis merekomendasikan adanya perancangan ulang visual yang diharapkan dapat menghasilkan representasi visual yang lebih tepat.*

Kata Kunci: Representasi Visual, Papan Permainan, Suku Anak Dalam, Orang Rimba

### PENDAHULUAN

Suku Anak Dalam atau biasa disebut Orang Rimba adalah suku lokal yang mendiami kawasan Taman Nasional Bukit Duabelas (TNBD) Provinsi Jambi. Mereka merupakan suku bangsa minoritas dengan perkiraan jumlah populasi sekitar 1.300 orang dan tersebar di Kawasan Taman Nasional Bukit Dua Belas (berdasarkan survey WARSI tahun 1997) (Manurung 2013, 9-10). Di tengah-tengah perkembangan ekonomi, teknologi, pengetahuan dan perubahan zaman yang sudah semakin modern, Orang Rimba masih hidup berkelompok dalam *rombong* dan berpindah-pindah tempat atau nomaden. Mereka memenuhi kebutuhan sehari-hari dengan cara-cara yang primitif seperti berburu dan meramu sehingga tradisi, budaya, dan nilai-nilai kehidupan masih menjadi sebagian besar tujuan hidup mereka. Ini mengapa kehidupan mereka menjadi sangat tergantung dengan lingkungan di sekitarnya.

Terutama dalam segi sumber makanan, Orang Rimba mengkonsumsi buah-buahan dan umbi-umbian dari tanaman yang tumbuh begitu saja di hutan. Mereka juga berburu hewan liar di hutan atau menangkap ikan di sungai. Sebagai tempat

tinggal sementara Suku Anak Dalam menggunakan pondok kecil yang disebut *Sudung / susudongan*. Sedangkan dalam segi berbusana kebanyakan Orang Rimba tidak menggunakan pakaian mereka menggunakan kain yang dibentuk menjadi *cawat* dan kembangan untuk menutupi kemaluannya. (Manurung 2013, 11).

Mayoritas Orang Rimba berkepercayaan Animisme. mereka percaya akan banyak dewa-dewa yang mendukung kelestarian dan perdamaian. Kepercayaan ini sedikit banyak memengaruhi kegiatan sehari-hari dan tradisi Orang Rimba seperti nyanyian Rimba dan mantra-mantra yang kerap mereka lantukan jika hendak melakukan sebuah kegiatan atau tradisi turun temurun. Banyak sekali hal-hal dari Suku Anak Dalam yang dapat di pelajari termasuk bagaimana mereka mempertahankan nilai-nilai tradisi, budaya dan kebiasaan luhur yang sudah ditinggalkan sebagian besar masyarakat kota. Banyak media yang berupaya merepresentasikannya melalui berbagai media dan salah satunya *Board game* 'Orang Rimba: *The Forest Keeper*'.

Menurut Stuart Hall dalam bukunya '*Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*' representasi adalah bagian penting dari proses memproduksi makna dan budaya yang melibatkan penggunaan bahasa, tanda dan gambar untuk mewakili suatu benda yang ingin di representasikan. Dalam bukunya, Hall juga mengutip etimologi kata representasi menurut kamus Bahasa Inggris Oxford yakni merepresentasikan sesuatu berarti mendeskripsikan atau meng gambarkannya, memunculkannya dalam pikiran melalui deskripsi, potret atau imajinasi untuk menempatkannya di hadapan, di dalam pikiran atau indera kita. Parmentier menjelaskan representasi sebagai sebuah upaya mem-presentasikan sesuatu (*represent*) yang tidak bisa mempresentasikan dirinya sendiri, atau sebuah tindakan menghadirkan kembali (*re-present*) sesuatu yang pernah hadir (Parmentier, 2015).

Menurut Eriyanto Representasi memiliki arti bagaimana seseorang, suatu kelompok, gagasan, atau pendapat tertentu menampilkan suatu hal sebagaimana mestinya (Eriyanto, 2001, 113). Artinya, representasi itu dibentuk oleh individu atau sekelompok orang mengenai suatu hal. Dari beberapa definisi tersebut Representasi dapat diartikan sebagai proses seseorang atau kelompok dalam memahami makna dan nilai pada realitas dan mendeskripsikan atau meng gambarkannya kembali melalui Bahasa, tanda atau gambar.



Gambar 1. Kemasan sisi depan Board Game Orang Rimba  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2019

'Orang Rimba: *The Forest Keeper*' merupakan salah satu *board game* dari Indonesia yang dirancang oleh Anggreini Pratiwi dan diilustrasikan oleh MH. Bahroen. 'Orang Rimba' diterbitkan oleh Hompimpa Games, sebuah penerbit permainan yang berfokus pada konten-konten Nusantara dan nilai-nilai positif dari kebudayaan Indonesia yang sarat akan edukasi dan bisa menjadi sarana yang menyenangkan untuk menyampaikan nilai di dalamnya (Hompimpa Games 2017).

Permainan ini bercerita tentang perjuangan Suku Anak Dalam atau 'Orang Rimba' dalam melawan adanya perubahan cara hidup, termasuk perkembangan ekonomi dan industri dimana Habitat Orang Rimba dieksploitasi secara berlebihan oleh

oknum yang tidak bertanggung jawab. Hutan menjadi rusak dan sumber daya alam terancam punah. Permainan yang dapat dimainkan dua sampai empat orang ini mengajak pemain untuk berperan menjadi Orang Rimba, menjaga hutan dari para pembalok liar agar tetap lestari serta dapat hidup memanfaatkan kekayaan alam dengan bijak (Hompimpa Games 2017).

Dengan konsep permainan yang demikian selain baik untuk mendorong pemikiran yang kreatif, memupuk nilai-nilai kerja sama, kompetisi dan tanggung jawab, *board game* Orang Rimba juga bertujuan merepresentasikan nilai-nilai budaya dan tradisi pada kehidupan nyata sehingga dapat mengedukasi audiens mengenai salah satu kebudayaan Indonesia yang sangat berharga ini.

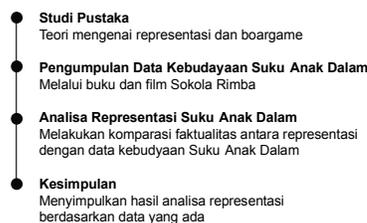
Sebagai suatu medium atau sarana representasi, boardgame dapat dengan baik menyampaikan pesan kepada audiens. Sambil bermain audiens dapat belajar mengenai hal-hal baru dengan cara yang interaktif. Hal itu dicapai karena permainan dapat membantu orang-orang-orang untuk ‘mengalami’ hal-hal baru (Schlichting, 2016; Hananto, 2019); dengan demikian, boardgame memberikan peran bagi audiens / pemain untuk masuk kedalam konsep besar permainan melalui simulasi dalam kaitannya dengan relitas. Para pemain di tuntut untuk memiliki empati terhadap konten dan cerita pada permainan sehingga secara langsung representasi menjadi fokus pemain.

Pernyataan ini diperkuat dengan pernyataan Schlichting dimana melalui suatu medium permainan seseorang terbantu untuk bermain dalam pola-pola tertentu, lebih banyak eksperimen, eksplorasi, koneksi, ekspresi dan yang terpenting adalah sentuhan, kontak atau biasa di sebut manipulasi fisik objek. Manipulasi fisik objek ini memiliki dampak penting pada perkembangan otak. Berdasarkan penelitian Dr. Stuart Brown (pendiri National *Institute for Play*) dan ahli saraf terkenal Dr. Frank Wilson, manipulasi fisik objek ini membuat koneksi saraf pada sirkuit otak menjadi kuat sehingga dapat mengembangkan pikiran dan juga keterampilan motorik (Schlichting. 2016, 13).

Sebagai *board game* yang Edukatif, representasi melalui media boardgame ini selayaknya memberikan pengetahuan baru yang tepat sesuai fakta kepada audiens. Untuk itu, representasi pada Board Game Orang Rimba haruslah tepat. Kekeliruan informasi yang disampaikan melalui representasi dapat menimbulkan kekeliruan edukasi. Hal ini mendorong penulis untuk melakukan analisis terhadap representasi Suku Anak Dalam melalui Board Game ‘Orang Rimba’ ini.

## METODOLOGI DESAIN

Dalam menganalisis representasi Suku Anak Dalam melalui Board Game ‘Orang Rimba’ penulis melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:



Gambar 2. Tahap penelitian penulis  
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020.

Studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan sejumlah buku literatur, jurnal dan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan masalah dan tujuan

penelitian. Hal ini dilakukan untuk mengungkapkan berbagai teori-teori yang relevan sebagai bahan rujukan dalam pembahasan dan penelitian.

Pengumpulan data baik non visual maupun visual mengenai kebudayaan, tradisi dan kehidupan Suku Anak Dalam di dapatkan melalui beberapa studi pustaka dan dokumentasi lainnya yaitu Buku dan Film Sokola Rimba. Buku Sokola Rimba merupakan dokumentasi yang menceritakan perjuangan Butet Manurung seorang sarjana dan master Antropologi yang bertahun-tahun mendekati orang-orang dan anak-anak Rimba agar mereka mendapat pendidikan. Buku ditulis berdasarkan catatan harian Butet mengenai kisah kehidupan, nilai-nilai budaya dan tradisi saat tinggal Bersama Orang Rimba (Manurung 2013, xv). Dalam bukunya Butet menekankan bahwa seluruh penggambaran dalam buku ini diusahakan sama persis dengan catatan harian yang di tulisnya. Pada November 2013 buku Sokola Rimba kemudian difilm-kan oleh sutradara Riri Riza.

Analisa faktualitas representasi Suku Anak Dalam dilakukan dengan metode komparasi yakni meng-*cross check* atau membandingkan kembali apakah ilustrasi pada keseluruhan komponen permainan sesuai dengan realitas yang terekam dalam dokumentasi kehidupan Suku Anak Dalam.

Adapun hal-hal yang menjadi perhatian dalam menganalisa tingkat kesesuaian representasi terhadap data-data Suku Anak Dalam yang sudah dikumpulkan antara lain:

1. Detail tanda visual pada pakaian dan perlengkapan Suku Anak Dalam
2. Perawakan dan gestur Suku Anak Dalam
3. Latar waktu dan wilayah tempat tinggal Suku Anak Dalam
4. Penggambaran adegan tradisi dan kegiatan sehari-hari Suku Anak Dalam tanpa melupakan nilai-nilai, aturan dan kebiasaan yang berlaku.
5. Pemilihan objek-objek yang muncul pada ilustrasi

Akhir penelitian ditutup dengan kesimpulan berdasarkan pengumpulan data dan analisa yang ada.

## PEMBAHASAN

Representasi tradisi, budaya dan nilai-nilai kehidupan Suku Anak Dalam melalui Board Game 'Orang Rimba: The Forest Keeper' ini di wujudkan dalam bentuk ilustrasi pada komponen-komponen permainan meliputi kemasan, pion karakter, papan permainan, papan pemain, kartu, buku peraturan hingga token-token permainan.

Terdapat beberapa ilustrasi yang merepresentasikan budaya Suku Anak Dalam melalui adegan kehidupan mereka seperti contohnya pada kartu misi dibawah ini:



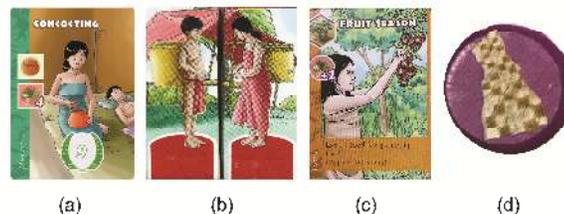
Gambar 2. (a) Kartu misi Melantak Rapah, (b) Kartu misi berburu  
Sumber: Dokumentasi penulis, 2019.

Ilustrasi pada kartu misi Melantak Rapah (gambar 2a) menggambarkan adegan seorang anak laki-laki paruh baya sedang memanjat pohon yang sangat tinggi pada siang hari dengan detail batang pohon berwarna coklat dan daun yang lebat. Pada kenyataannya *Melantak Rapah* merupakan tradisi Orang Rimba untuk mengambil madu pada pohon Sialang. Sialang merupakan pohon yang sangat tinggi mencapai 40 meter dengan batang yang tidak berwarna coklat tetapi berwarna putih susu dan daun yang tidak terlalu lebat. Pohon tersebut merupakan tempat para lebah membuat sarang atau rumah yang disebut *bambing*. *Melantak Rapah* juga tidak dilakukan pagi atau siang hari melainkan dilakukan tengah malam sekitar pukul 00.00 hingga 03.00. Pohon Sialang yang tinggi menjulang dipanjat dengan menggunakan *lantak* (tangga) dari kayu pisang berukuran serupa tongkat estafet yang ditancapkan.

Proses ini dianggap sebagai kegiatan yang sakral dimana saat memanjat pohon, lelaki rimba harus menghadapi hantu kayu yang dapat menyebabkan Orang Rimba jatuh dari pucuk pohon sehingga tradisi ini harus dilaksanakan sambil dibacai mantra dan lantunan lagu-lagu. *Melantak Rapah* hanya dilakukan oleh laki-laki rimba yang sudah dewasa dan dianggap sebagai keahlian yang jantan, bukan dilakukan anak kecil atau paruh baya. Sambil memanjat, laki-laki ini akan mengobarkan api *tunom* (obor) untuk mengusir lebah-lebah. Api *tunom* akan jatuh bertaburan ke tanah, lalu mati seperti kembang api ini juga menambah suasana dramatisnya tradisi Melantak Rapah. (Manurung 2013, 15-20).

Ilustrasi pada kartu misi ini tidak merepresentasikan tradisi *Melantak Rapah* yang dilakukan Suku Anak Dalam dengan baik karena menggambarkan latar yang salah dan detail visual yang tidak sesuai dengan kenyataannya. Representasi juga mengabaikan detail-detail tradisi yang sakral ini sehingga nilai-nilai utama yang berbau kepercayaan dan tradisi Suku Anak Dalam tidak tampak.

Pada kartu misi kedua (gambar 2.b) kegiatan berburu Suku Anak Dalam digambarkan dengan adegan seorang laki-laki sedang bersembunyi di balik rumput, sambil menargetkan seekor rusa sebagai hewan buruannya. Laki-laki tersebut memegang sebuah pisau dari logam dengan pegangan kayu. Tampak sebuah pohon yang diikatkan perangkap menyerupai tali pada latar belakangnya. Jika dibandingkan, ilustrasi pada kartu ini tidak merepresentasikan kegiatan berburu yang dilakukan Suku Anak Dalam sehari-harinya. Pada buku dan film Sokola Rimba, adegan berburu yang dilakukan Orang Rimba tidaklah demikian. Saat berburu Orang Rimba selalu membekali diri dengan berbagai macam peralatan yang dibawa dalam keranjang dipunggungnya seperti tombak yang sangat panjang, pisau dan jerat dari rotan. Berburu umumnya tidak dilakukan Suku Anak Dalam sendiran tetapi berkelompok antara dua sampai tiga orang. Latar Berburu dilakukan di tengah hutan yang lebat.



Gambar 3. (a) Kartu misi Melantak Rapah, (b) Kartu misi berburu  
Sumber: Dokumentasi penulis, 2019.

Pada beberapa komponen permainan Suku Anak Dalam digambarkan menggunakan pakaian dari kain polos dengan warna-warna yang beragam seperti yang terlihat pada gambar 1 a-d. Representasi ini juga kurang tepat karena pada faktanya kain yang digunakan Orang Rimba sebagai pakaian merupakan kain

tekstil atau batik lukis Jambi dan pada saat ini sudah mulai berubah menggunakan kain batik yang dibawa oleh transmigran asal Jawa Tengah sekitar 1980-an.

Begitu pula dengan cara berpakaian mereka. Orang Rimba memang menggunakan kain yang dibentuk menjadi *cawat* dan kembangan untuk anak kecil dan remaja. Namun, ibu-ibu yang sudah memiliki anak dan sedang menyusui bayi umumnya bertelanjang dada. Mereka hanya mellitkan kainnya di pinggang, sebatas menutupi bagian bawah saja sedangkan pada ilustrasi tidak digambarkan demikian. Aksesoris khas Orang Rimba seperti gelang dan kalung manik-manik juga tidak ditampilkan pada representasi di *board game* ini.

Terdapat banyak sekali ketidak sesuaian representasi baik kebudayaan, tradisi dan nilai-nilai kebudayaan Suku Anak Dalam yang pada akhirnya menimbulkan kesalahan edukasi terhadap audiens. Ilustrasi pada komponen permainan 'Orang Rimba' seharusnya dapat merepresentasikan Suku Anak Dalam dengan lebih tepat lagi dengan gaya yang lebih menarik dan representatif.

### KESIMPULAN

Berdasarkan data-data yang bersumber dari studi literatur, buku dan film Sokola Rimba ditemukan beberapa ketidak tepatan representasi melalui ilustrasi pada komponen-komponen permainan seperti detail ciri visual pada pakaian, aksesoris, gestur, peralatan, tempat tinggal dan beberapa penggambaran adegan kegiatan mengenai tradisi atau adat Orang Rimba. Visualisasi ini kurang tepat dan tidak sesuai dengan realitasnya. Ini menyebabkan bergesernya pemahaman audiens terhadap kebudayaan, tradisi dan nilai-nilai kehidupan asli Suku Anak Dalam sehingga representasi visual tidak tercapai dengan baik. Ini bertolak belakang dengan tujuan *board game* 'Orang Rimba' yakni menjadi permainan yang Edukatif.

Dengan demikian, penulis merekomendasikan adanya perancangan ulang terhadap ilustrasi-ilustrasi yang dinilai kurang representatif. Hal ini dimaksudkan untuk dapat membuat representasi visual yang lebih tepat dari Suku Anak Dalam itu sendiri. Melalui representasi visual yang tepat dan baik, penulis harap kebudayaan yang ada di Indonesia dapat dipreservasi dengan baik dan dengan tepat untuk menjadi sebuah kekayaan bagi generasi mendatang.

### REFERENSI

- Eriyanto. 2001, '*Analisis Wacana*'. Yogyakarta: LkiS Yogyakarta, 113.
- Hall, Stuart. 2009, '*Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*', Sage: Thousand Oaks, Calif, 3.
- Hananto, Brian A. & Audiah, J.. 2019, 'Analisa Visual dari Elemen Permainan Kartu 'The Art of Batik'', *Jurnal Bahasa Rupa*, Vol. 2, No. 2, Hal. 136-137.
- "Hompimpa! Games", [website] (<https://www.playday.id/publisher/4/hompimpa-games>, diakses tanggal 25 Agustus 2019).
- Manurung, Butet. 2013, '*Sokola Rimba*', Jakarta: Kompas.
- M. Schlichting. 2016, '*Understanding Kids, Play and Interactive Design: How to Create Games Children Love*', California: Let's Play Press, 4-5.
- Parmentier, Richard J., 2015. *Representation, Symbol and Semiosis: Signs of a Scholarly Collaboration*, Signs and Society, Vol. 3. Ed. 1, 1-7.