

Penggunaan Animasi Stop-Motion sebagai Metode Etnografi Reflektif Bersama Orang Rimba, Komunitas Pemburu-Peramu di Sumatra

Butet Manurung

University of Amsterdam, Belanda
E-mail: butet_manurung@sokola.org

ABSTRAK

Setiap komunitas pemburu-pengumpul kontemporer di dunia menghadapi tantangan yang sama: dunia yang berubah dengan cepat, yang dahsyat mengganggu sistem “Becoming” (Menjadi) bekal bertahan hidup mereka. Penelitian ini bertujuan untuk menekankan peran pemuda Orang Rimba dalam menggunakan metode multimodal untuk menilai sendiri pengalaman mereka berada di situasi pelik. Pada akhirnya, untuk mengevaluasi bagaimana pendekatan ini berkontribusi pada produksi pengetahuan yang diciptakan bersama tentang konsep "Becoming" (Menjadi) mereka saat ini.

Saya akan terlebih dahulu mengupas penelitian-penelitian yang ada tentang metode multimodal dan produksi pengetahuan dalam masyarakat pemburu-pengumpul kontemporer yang berada di antara keadaan kontras (hutan, bukan hutan, Perkebunan, pedesaan, perkotaan) dan mengidentifikasi kekurangan dan peluang riset-riset tersebut. Riset saya memilih anak-anak dan pemuda, sebagai target utama riset “Becoming” ini, karena mereka sering kali kurang terwakili atau dianggap sebagai objek belaka dalam penelitian etnografi mengenai pemburu-pengumpul kontemporer. Meskipun ontologi (nilai dan kebenaran) lokal mungkin diadopsi, sering terjadi kekurangan keterlibatan aktif atau kepemimpinan yang lemah dari komunitas setempat.

Pada bagian awal, saya akan mengeksplorasi “Becoming” atau perkembangan individu yang dilakukan secara budaya dari generasi ke generasi termasuk adaptasi budaya mereka (seperti upacara jemban budak di kebun sawit, misalnya). Saya menekankan penggunaan metode Multimodal, yang target akhirnya adalah produksi animasi stop motion. Saya akan membahas alasan pentingnya menggunakan metode multimodal yang mengarah pada produksi pengetahuan yang diciptakan bersama, memungkinkan peserta untuk menilai sendiri, merefleksikan, dan memahami tantangan mereka.

Metode multimodal digunakan peneliti untuk menawarkan berbagai cara (dalam konteks riset etnografi) menangkap ekspresi dan suara komunitas. Kata-kata kunci dan tema yang kerap muncul dalam riset disaring dan diulas dalam analisa. Sampai tahap ini, saya melakukan hal yang sama, namun kata dan tema kunci (keywords) saya gelar untuk didebat dan didiskusikan. Aktivitas ko-kreasi saya pilih untuk memberikan ruang yang luas, dan kontrol serta kepemimpinan yang merdeka berpendapat dan mewujudkannya dalam pesan cerita. Cerita-cerita akan didebatkan dan diputuskan bersama, diwujudkan ke dalam animasi pendek, dipilih dan digunakan sebagai media diskusi di forum komunitas. Tujuannya untuk mereka memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang kehidupan mereka. Saya akan mendokumentasikan proses-proses ini sebagai bagian penting dari penelitian saya. Yang menjadi fokus penelitian saya adalah analisa komprehensif proses pembuatan stop motion, bagaimana agensi anak-anak dan pemuda dalam proses tersebut, artinya mereka juga adalah peneliti (yang meneliti komunitas mereka) di dalam riset saya ini. Fokus pada proses ini akan membantu menentukan apakah faktor-faktor ini (baik budaya maupun teknologi baru dari luar) mendorong pemahaman kolektif dan produksi bersama pengetahuan.

Kata kunci: *co-creation, reflective ethnography, stop-motion animation, Orang Rimba, pendidikan masyarakat adat*