

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini, film animasi menarik minat dan perhatian penggemar film dari berbagai kalangan. Animasi yang identik dengan warna-warna cerah dan karakter yang lucu tidak hanya digandrungi anak-anak saja, namun juga kalangan dewasa. Karakter animasi tidak hanya sekedar menghibur tetapi sarat akan makna. Salah satu film animasi bahkan secara gamblang menampilkan *scene* dengan unsur budaya yang mengandung makna budaya dari berbagai negara termasuk Indonesia seperti halnya dalam film *Raya And The Last Dragon*.

Film *Raya* merupakan film animasi dengan tema petualangan dengan aksi laga yang dirilis tahun 2021 di Negara Amerika Serikat produksi Walt Disney, yang berlatar tempat di negeri fantasi Kumandra dan mengisahkan petualangan seorang tokoh putri pendekar bernama Raya, yang berkelana mencari keberadaan Sisu sang naga terakhir dengan misi untuk mengusir Druun sang roh jahat untuk mendamaikan dan menyelamatkan tanah Kumandra (Antara, 2021). Dalam film animasi ini banyak menyuguhkan berbagai unsur unik dengan menampilkan nuansa asri dan indah dari budaya Indonesia akan kekayaan alamnya.



Gambar 1.1 Poster Film *Raya And The Last Dragon*

(Sumber: Walt Disney, 2021)

Film animasi garapan sutradara Carloz LZ dan Don Hall ini ditulis oleh 2 orang talenta muda berdarah Asia Tenggara, Adele Lim dan Qui Nguyen sebagai penulis naskah. Film ini terilhami dan terinspirasi dari kekayaan akan kebudayaan-kebudayaan tradisional yang ada di Asia Tenggara, yaitu Indonesia, Malaysia, Thailand, Filipina, Myanmar, Kamboja, Vietnam, dan Laos. Pembuat film dan tim produksi *Raya And The Last Dragon* melakukan perjalanan ke semua Negara diatas, kecuali Myanmar dan Malaysia untuk melakukan penelitian akan unsur budaya yang ada dimasing-masing negara (Tempo, 2021).

Film adalah sebuah gambar yang bergerak, sebuah media sarana hiburan yang pertama ada dibandingkan dengan radio dan televisi (Elvinaro, 2012). Film juga digunakan sebagai bagian untuk menanamkan pemahaman tentang kemanusiaan ke dalam versi gambar bergerak (Nurul Ezzati, 2020). Sedangkan

kata Animasi berawal dari kata Anima istilah latin yang mengandung arti jiwa, hidup, dan semangat. Sedangkan Film karya tangan yang bergerak, bentuk gambar 2D dan 3D yang bergerak dapat berupa objek nyata seperti manusia ataupun seperti binatang adalah film animasi. Di Indonesia perkembangan animasi sudah cukup lama dan bersejarah. Gambar wayang batu pada relief dinding candi menjadi salah satu ciri animasi tertua yang ada di Negara Indonesia (Suantari, 2016).

Kebudayaan dari Asia Tenggara yang menjadi inspirasi cerita dalam alur film *Raya* dimaksudkan sang sutradara agar para penikmat film bisa menikmati suguhan secara visual kekayaan juga keindahan budaya dari Asia Tenggara dengan maksud untuk memberikan penghormatan kepada budaya-budaya yang ada di Asia Tenggara yang kental akan rasa kebersamaannya melalui cerita film tersebut (VOA, 2021).

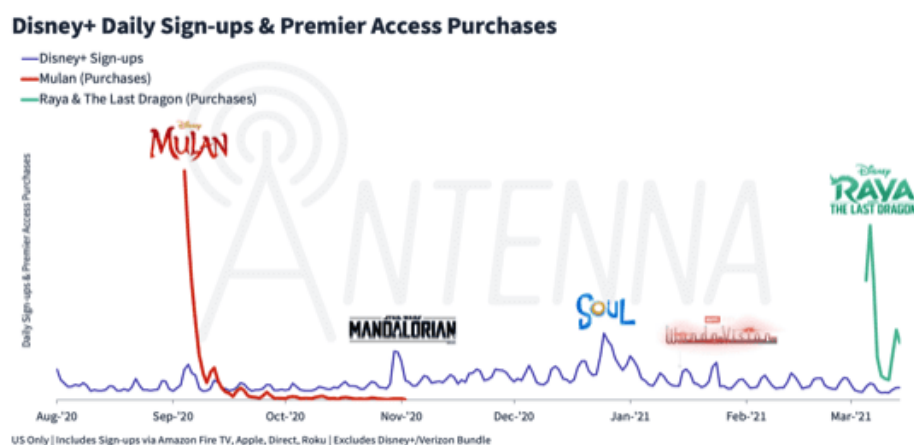
Kebudayaan Indonesia yang terdapat pada setiap *scene* film *Raya* sangat menarik perhatian penonton Indonesia termasuk peneliti, disepanjang film penonton akan disuguhkan dan dimanjakan oleh tampilan audio visual dengan referensi kebudayaan dari Indonesia yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Kebudayaan dari daerah Jawa Barat, Jawa, Tengah, Jawa Timur, dan Sumatra Barat terdapat dalam *scene-scene* di film *Raya And The Last Dragon*. Seperti *scene* wayang, pertunjukkan kesenian wayang, gambang, tarian jawa dan bali, senjata keris, kegiatan membatik, batik mega mendung, bela diri silat, menampi beras dengan nyiru, dan rumah gadang.

Banyaknya unsur-unsur kebudayaan Indonesia yang terdapat dalam beberapa adegan tidak terlepas dari peran kru dan konsultan budaya yang berasal dari Indonesia selain visual development artist yakni Griselda Sastrawinata, Is Yuniarto, dan Luis Loam sebagai story artist juga melibatkan penggiat lainnya dalam film animasi Disney tersebut. Juliana Wijaya, Konsultan budaya ahli bahasa Amerika Serikat merupakan orang Indonesia yang terlibat dalam produksi film *Raya And The Last Dragon*, pengambilan nama untuk tokoh pemeran utama ini diputuskan oleh Juliana (VOA, 2021).

Sebagai keakuratan referensi budaya dalam film animasi ini, Dewa Putu serta Emiko Susilo sebagai seniman di kota Gianyar, Bali dan mendirikan serta memimpin Sanggar Seni Cudamani yang juga telah berdiri di California, AS menjadi konsultan tim animasi dalam bidang seni tari dan seni musik gamelan (VOA, 2021). Tim kru juga mengikutsertakan pemain musik dan penari tradisional, antropolog, arsitek, linguis, Indonesia untuk memberikan wawasan budaya dan adat setempat dalam proses penggarapan film.

Budaya atau kebudayaan berasal dari kata *Budhhayah* artinya budi atau akal, yang berkaitan dengan manusia. Unsur-unsur dari kebudayaan salah satunya ialah kesenian, sedangkan film, lagu dan koreografi termasuk kedalam jenis seni modern. Dapat dipahami bahwa kebudayaan adalah sesuatu yang kompleks dan selalu berkaitan dengan manusia, Koentjaraningrat, 1993:9 (Indra Tjahyadi, 2019).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di lapangan, salah satu produk dari media massa yang dalam proses untuk menyampaikan pesan dinilai baik dan efekti adalah film. Film memiliki pengaruh, efek kekuatan serta kemampuan untuk mencapai beragam aspek sosial termasuk budaya yang efektif, sama halnya dalam film *Raya* bahwasannya film tersebut mampu digunakan oleh pembuat film sebagai media untuk memperkenalkan budaya dari suatu Negara ataupun Daerah lain kepada publik melalui adegan yang terdapat dalam cuplikan-cuplikan film dan dikemas dengan audio visual yang apik.

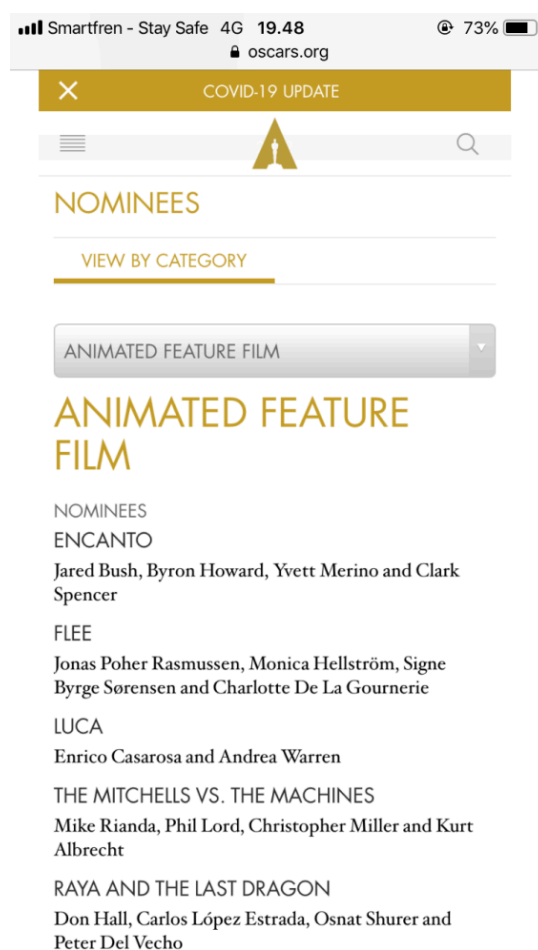


Grafik 1.1 Sale on Disney+ Hotstar

(Sumber: entertainmentstrategyguy.com, April 2021)

Berdasarkan data pada grafik 1.1, menunjukkan data hasil survey yang dilakukan oleh Entertainment Strategy sejak Mei 2021 film *Raya* produksi Walt Disney dirilis oleh Disney+ Hotstar. Dalam grafik menunjukkan bahwa pembelian terlaris pertama dalam Disney+ Hotstar ditempati oleh film animasi *Mulan*, urutan kedua dari animasi *Raya* produksi Walt Disney, urutan ketiga film animasi *Soul* dan urutan keempat yaitu film animasi fiksi ilmiah *Mandalorian*. Pembelian film

Raya And The Last Dragon mendapatkan respon cukup baik dari pengguna Disney+ Hotstar. *Raya And The Last Dragon* menduduki peringkat kedua dan hampir menyamai posisi film *Mulan* tahun 2020 yang lebih dulu dirilis dan film *Raya And The Last Dragon* mengalahkan rating pembelian dari film *Soul* dan *Mandalorian*. Streaming dan pembelian yang diperoleh oleh film *Raya And The Last Dragon* menjadi pertanda baik untuk Disney karena film ini dirilis ketika dunia perfilman dan bioskop di seluruh dunia mati suri karena wabah pandemik. *Raya And The Last Dragon* bisa menjadi awal yang baik untuk dunia film .

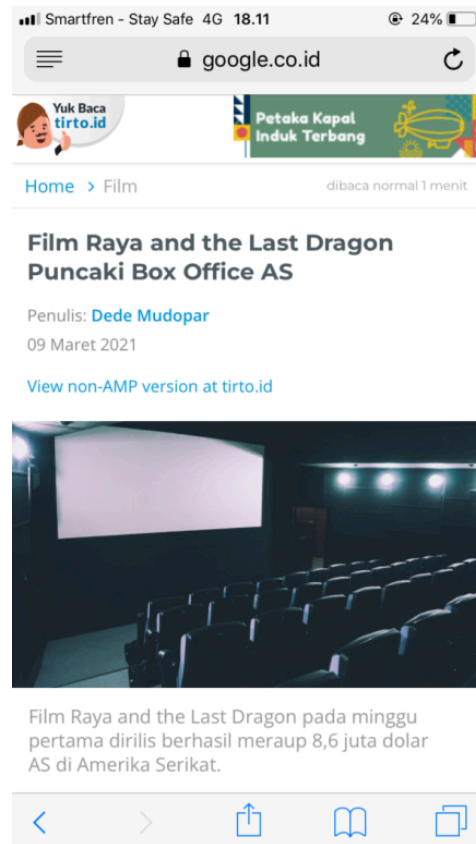


Gambar 1.2 Oscar Nominasi Best Animated Feature

(Sumber: oscar.org, Maret 2022)

Berdasarkan data pada gambar 1.2, menunjukkan bahwa *Raya* berhasil masuk deretan salah satu nominasi Oscar dan piala Oscar dapat menjadi suatu kebanggaan untuk film animasi yang baru setahun dirilis ini karena Oscar ialah pionir ajang apresiasi industri perfilman bergengsi di AS untuk menghargai karya dalam industri film sejak 1929. Nominasi film animasi terbaik 2022 dalam kategori Oscar ialah film animasi *Encanto* produksi Walt Disney, film animasi *Flee* produksi Vice Studios, Film animasi *Luca* produksi Walt Disney, film animasi *The Mitchells Vs. The Machines* produksi Sony Pictures Animation.

Kategori nominasi lainnya yang diraih *Raya* berkat audio visual dan segmen lainnya, berhasil memboyong 10 nominasi di ajang Annie Awards ajang bergengsi Amerika untuk mengapresiasi prestasi animasi sejak 1972. 10 Nominasi yang berhasil diraih diantaranya desain dari karakter, desain dari produksi, segi penulisan cerita, kategori animasi karakter, pengisi suara *Raya* oleh Kelly Marie Tran, musik oleh James Newton dan penulis lagu Jhene Aiko, storyboard, FX, dan editing (Kompas, 2021).



Gambar 1.3 Berhasil Puncaki Box Office di AS

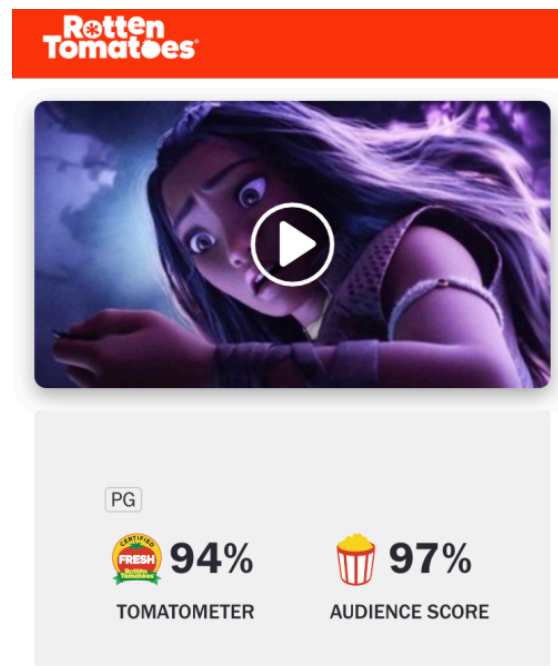
(Sumber: tirto.id, Maret 2021)

Berdasarkan data pada gambar 1.3, Raya yang dirilis Walt Disney pada 3 Maret di Indonesia dan 5 Maret di Amerika Serikat 2021 berhasil menduduki rekor di posisi pertama Box Office Amerika Serikat pada 7 Maret 2021 dengan meraih 8,6 juta dolar AS dengan pemutaran film di 2.045 bioskop berhasil mendapatkan penghasilan sebesar 26 juta dolar AS. Berkat keberhasilan mencapai puncak pada BO Amerika Serikat bisa menjadi penyemangat dan memberikan secercah harapan untuk sektor perfilman di seluruh dunia yang telah lama menurun akibat pandemi Covid-19 (Tirto.id, 2021).

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan, maka yang menjadi fokus masalah dalam penelitian yakni bagaimana unsur kebudayaan Indonesia yang ditampilkan dalam film *Raya* yang film produksi Walt Disney. Bagaimana makna konotasi, makna denotasi serta mitos yang terkandung dalam setiap adegan ataupun cuplikan-cuplikan dalam film *Raya And The Last Dragon*. Penelitian ini pada akhirnya akan menjelaskan makna unsur kebudayaan Indonesia yang terdapat dalam film.

Peneliti tertarik melakukan penelitian ini karena film animasi *Raya And The Last Dragon* ini mengandung unsur kebudayaan dari Indonesia, dalam proses pembuatan filmnya pun banyak melibatkan kru ataupun orang Indonesia sebagai konsultan dan penggiat budaya dari Indonesia. Film animasi yang diteliti oleh peneliti adalah bukan film khusus dan dibuat untuk menampilkan cerita tentang kebudayaan Indonesia, tetapi yang menarik, secara tidak langsung film ini ingin memperkenalkan dan mengangkat unsur-unsur budaya dari beberapa negara di Asean termasuk Indonesia dalam satu film. Peneliti ingin membuktikan kebenaran dari setiap adegan yang ditampilkan apakah memuat unsur kebudayaan Indonesia dan ingin menjelaskan terkait makna unsur kebudayaan Indonesia dalam makna konotasi, denotasi serta mitos dalam film animasi tersebut.

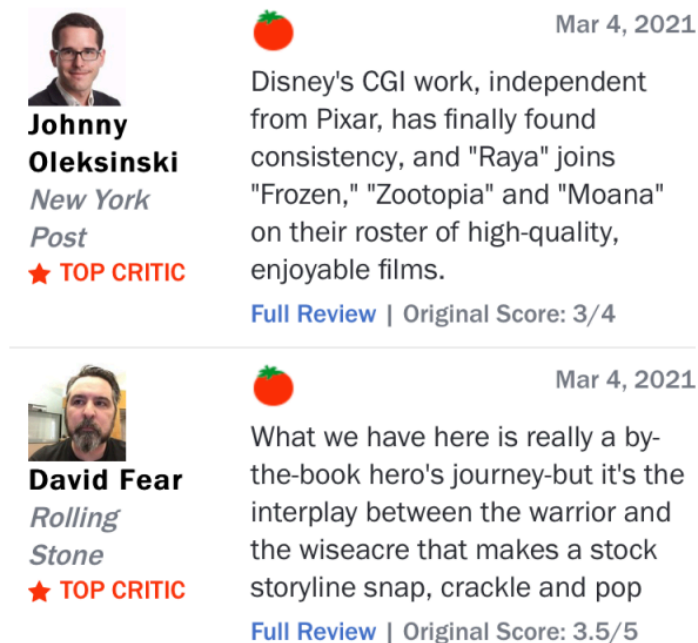
Dalam situs Rotten Tomatoes, yakni situs web yang terpercaya dan tidak asing bagi para penggemar film untuk mencari informasi mengenai ulasan dari film di seluruh dunia dan ulasan secara lengkap mengenai aktor/aktris, sutrada, musikus dan lain sebagainya yang terlibat dalam film tersebut. Dalam situs Rotten Tomatoes menampilkan hasil rating yang bagus dari *review* yang diperoleh *Raya*.



Gambar 1.4 Tomatometer & Audience score Raya And The Last Dragon

(Sumber: rottentomatoes.com, Maret 2021)

Berdasarkan data pada gambar 1.4, *Raya* berhasil meraih *certified fresh* sebesar 94% penilaian. Penilaian *certified fresh* tersebut diberikan oleh rotten tomatoes berdasarkan hasil penilaian atau ulasan yang diberikan oleh kritikus dan staf tim penilai dari Rotten Tomatoes dengan skor yang diberikan sebesar 70-100%, dan juga mampu mendapatkan skor dari penonton film dari nilai 60-100% dengan bintang 3,5 dari 4 bintang dan gambar pop corn penuh tersebut sebagai tanda tingkat kesegaran dari film tersebut. Artinya bahwa film ini menjaadi tontonan yang menarik minat dan perhatian dari penggemar film diseluruh dunia dan juga dari berbagai kalangan (Tomatoes, 2021).



Gambar 1.5 Ulasan film *Raya And The Last Dragon*

(Sumber: [rottentomatoes.com](https://www.rottentomatoes.com), Maret 2021)

Berdasarkan data pada gambar 1.5, ulasan yang positif berhasil diraih *Raya*, dan merupakan *top critic* pengulas Johnny Oleksinski dari New York Post mengomentari bahwa karya CGI Disney akhirnya menemukan konsistensi dan *Raya And The Last Dragon* masuk kedalam daftar film berkualitas tinggi dan menyenangkan. Kedua David Fear dari Rolling Stone mengomentari bahwa cerita tentang tokoh petualangan pahlawan biasanya ada didalam buku, namun film *Raya And The Last Dragon*, memiliki tokoh Raya seorang pejuang yang mempunyai sifat bijaksana yang membuat alur cerita layaknya asli. Ulasan yang diberikan rata-rata memberikan skor bintang 3 dari 4 bintang. Simbol tomat berwarna merah diatas menunjukkan bahwa pengulas memberikan nilai lebih dari 60% ke atas untuk *Raya* sebagai tontonan film yang *recommended*.

Berdasarkan pemaparan yang sudah dijelaskan, maka teori yang akan peneliti gunakan ialah teori semiotika dari Roland Barthes. Dengan fokus yang dituju ialah menggali akan tanda yang muncul disekitar manusia. Tanda-tanda yang hadir di kehidupan manusia merupakan sebuah tanda yang sudah seharusnya kita beri makna (Hoed, 2011). Dan tanda bisa dikatakan segala sesuatu yang mewakili suatu hal tertentu yang memiliki makna (Ancheta, 2016).

Semiotika Roland Barthes mencakup gagasan *Two Order Of Sinification* yaitu mengkaji makna denotasi yaitu makna penandaan yang menjelaskan makna sebenarnya sesuai dengan kamus, sedangkan konotasi yaitu penggambaran yang dilihat ditambah dengan perasaan atau emosional pembaca dan juga dapat berasal dari pengalaman kultural atau personal. Selain itu Roland juga menambahkan satu segmen lain yang juga menjadi sebuah tanda dalam masyarakat yaitu mitos, dimana mitos ini dapat menjadi tanda dalam suatu masyarakat yang kejelasannya akan dibongkar melalui berbagai kajian kebudayaan (Rohmaniah, 2021).

Peneliti memilih dan menggunakan model analisis semiotika dari Roland Barthes karena teori ini akan mampu untuk menjelaskan mengenai unsur kebudayaan Indonesia dalam film *Raya And The Last Dragon* dari segi makna yaitu dengan makna denotasi, konotasi serta mitos yang terkandung dalam film.

Berdasarkan pemaparan yang telah dijelaskan, maka penelitian ini sejalan dengan penelitian yang diteliti oleh Febriani I, Tolapa M, dan Nua PS dengan judul Analisis Semiotika Unsur-Unsur Budaya Jawa Timur Dalam Film Bumi Manusia (Inda Febriani, 2022). Fokus masalah dalam penelitian terdahulu ini

adalah adanya tanda-tanda kehidupan dalam masyarakat adat budaya Jawa yang terdapat dalam adegan film Bumi Manusia, para peneliti ingin menganalisa tanda budaya Jawa dalam film Bumi Manusia dengan makna konotasi, denotasi dan mitos pada tanda kehidupan budaya masyarakat Jawa pada film Bumi Manussia.

Hasil dari penelitian menunjukkan gambaran dari setiap makna yang terkandung serta menjadi pedoman juga pelajaran hidup untuk bagi manusia dalam film Bumi Manusia. Seperti lilitan kain yang diibaratkan dapat mencerminkan sikap lemah lembut dalam bertutur maupun bertindak bagi seorang wanita, arti kesucian dan tatakrama bagi wanita yang menggunakan kebaya sebagai pakaian sehari-hari, sikap bersimpuh seorang anak yang digambarkan sebagai sikap untuk merendahkan dan menghormati serta memuliakan orang tua. Dalam adegan, makna-makna tersebut mampu menjelaskan makna konotasi, denotasi dan mitos oleh peneliti dalam film Bumi Manusia.

Penelitian kedua oleh Fransiska Desiana Setyaningsih dengan judul Makna Simbolis Ekspresi Budaya Dalam Film Denias, Senandung Di Atas Awan (Setyaningsih, 2019). Fokus masalah dalam penelitian terdahulu ini adalah adanya tokoh dalam film tersebut yang bernama Denias, seorang anak yang menunjukkan keberagaman adegan dari seorang manusia Papua dalam menjalani kehidupannya yang dipenuhi berbagai macam sisi budaya seperti budaya potong jari dan mandi lumpur sebagai tanda berduka yang ada dalam budaya Papua.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dari film Denias, Senandung Di Atas Awan menampilkan berbagai suguhan seperti penggunaan bahasa yang

menjadi bahasa sehari-hari sang tokoh, kebudayaan yang menjadi adat serta istiadat masyarakat. Dari film menampilkan ekspresi budaya yang dicerminkan oleh kehidupan seorang anak dalam hari-harinya yang tidak terlepas dari lingkungan yang kental akan ritual-ritual dan adat istiadat di tempatnya. Seperti misalnya ritual pemotongan jari dan mandi lumpur untuk memperingati hari duka atau tanda berkabung, adanya upacara pemasangan koteka, mitos suanggi, pemisahan Hanoi yang merupakan adat dilingkungan tersebut, itulah yang merupakan 4 ekspresi budaya dalam film.

Perbedaan penelitian ini terletak pada objek yang diteliti oleh peneliti. pada penelitian Febrianni I, meneliti mengenai beragam unsur budaya masyarakat Jawa dalam film Bumi Manusia dan Fransiska Desiana Setyaningsih meneliti mengenai ekspresi dari budaya yang terdapat makna secara simbolis dari film Denias, Senandung Di Atas Awan. Sedangkan pada penelitian ini penulis ingin meneliti mengenai makna dari unsur kebudayaan Indonesia dalam film animasi *Raya* sebagai objek penelitian yang digunakan. Perbedaan juga terletak pada aspek yang diteliti, dimana aspek yang ingin diteliti oleh peneliti dalam objek bukan sekedar satu kebudayaan sahaja namun berbagai daerah yang ada di Indonesia dalam satu film yaitu film *Raya And The Last Dragon*.

Keunikan dari penelitian ini adalah penelitian ini asli bukan pengulangan dan baru, belum ada yang meneliti terkait unsur dari keberagaman kebudayaan Indonesia dalam film *Raya* dapat dikatakan bahwa penelitian ini bukan pengulangan. Keberagaman budaya yang diteliti oleh peneliti dalam film menjadi unsur pembeda. Peneliti meneliti film *Raya And The Last Dragon* yang terdapat

beragam unsur kebudayaan dari daerah-daerah yang ada di Indonesia dalam satu film. Kelebihan dari penelitian ini membuat para pembaca khususnya penggemar film untuk memahami makna denotasi, konotasi serta mitos dari unsur budaya Indonesia yang terdapat dalam film *Raya And The Last Dragon*.

Berdasarkan konteks penelitian yang sudah dijelaskan, alasan pemilihan topik yang dilakukan peneliti terkait dengan unsur kebudayaan Indonesia yang terdapat pada film *Raya* adalah untuk menggali penjelasan akan makna denotasi, konotasi serta mitos dari unsur kebudayaan Indonesia yang terdapat dalam film animasi *Raya and the Last Dragon* produksi Walt Disney. Maka peneliti memilih untuk meneliti masalah ini dari kacamata dan perspektif kualitatif dengan judul **“Analisis Semiotika Unsur Kebudayaan Indonesia Dalam Film Raya And The Last Dragon Produksi Walt Disney”**.

I.2 Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

I.2.1 Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian dari konteks penelitian yang telah diuraikan, maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah: “**Bagaimana unsur kebudayaan Indonesia dalam film *Raya And The Last Dragon* produksi Walt Disney?**”.

I.2.2 Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana makna denotasi unsur kebudayaan Indonesia dalam film *Raya And The Last Dragon* produksi Walt Disney?
2. Bagaimana makna konotasi unsur kebudayaan Indonesia dalam film *Raya And The Last Dragon* produksi Walt Disney?
3. Bagaimana makna mitos unsur kebudayaan Indonesia dalam film *Raya And The Last Dragon* produksi Walt Disney?

I.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

I.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini untuk menjelaskan unsur kebudayaan Indonesia dalam film animasi *Raya And The Last Dragon* produksi Walt Disney.

I.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan makna denotasi unsur kebudayaan Indonesia dalam film *Raya And The Last Dragon* produksi Walt Disney.

2. Untuk menjelaskan makna konotasi unsur kebudayaan Indonesia dalam film *Raya And The Last Dragon* produksi Walt Disney.
3. Untuk menjelaskan mitos unsur kebudayaan Indonesia dalam film *Raya And The Last Dragon* produksi Walt Disney.

I.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik dari segi teoretis maupun segi praktis.

I.4.1 Manfaat Teoretis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu komunikasi khususnya analisis semiotika dalam film yang menggunakan model analisis semiotika Roland Barthes.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian mengenai kebudayaan khususnya kebudayaan Indonesia dari berbagai daerah di Indonesia.
3. Memberikan penjelasan tentang unsur kebudayaan Indonesia dalam film animasi *Raya And The Last Dragon* produksi Walt Disney.

I.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini ditujukan kepada:

a) Bagi Penggemar Film Animasi

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini untuk penggemar Film Animasi yaitu:

Sebagai pemahaman dan memberikan informasi bagi penggemar film animasi terkait unsur-unsur kebudayaan Indonesia dalam film *Raya And The Last Dragon* produksi Walt Disney.

b) Bagi Praktisi Film

Dalam menciptakan sebuah karya khususnya film, para praktisi film dapat menggunakan budaya dengan memuat dan membuat film yang mengandung unsur-unsur kebudayaan dari daerah ataupun Negara lain yang nantinya akan menciptakan film sebagai media promosi budaya Indonesia kepada khalayak.

c) Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai dasar atau sumber informasi agar lebih baik lagi bagi peneliti selanjutnya.
2. Hasil dari penelitian yang diperoleh dari penelitian ini dapat menjadi acuan atau referensi bagi peneliti selanjutnya.
3. Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian kembali dengan meninjau aspek lainnya yang belum diteliti.