

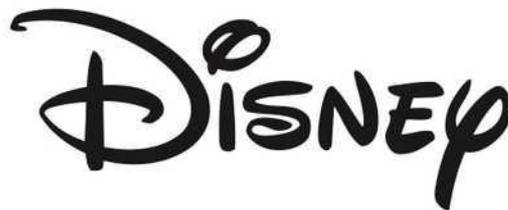
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam produksi film *hollywood* kebanyakan film barat melatar belakangi suasana, budaya, dan tempat di antara dua benua yaitu Eropa dan Amerika. Namun, dengan berkembangnya zaman yang telah membuka mata masyarakat lokal suatu negara, dapat menembus pasar-pasar antar negara dan membuat seakan-akan semua warga didunia adalah tetangga sebelah rumah yang dapat memangkas jarak antar negara (Estuningtyas, n.d.). Sehingga masyarakat di negara barat mendapatkan lebih banyak kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengenal budaya Asia khususnya Asia Tenggara.

Banyak dari rumah produksi film yang berbasis di Amerika mulai mengangkat tema dan latar belakang budaya dari benua-benua di dunia salah satunya adalah budaya Asia. Banyak bagian dari benua Asia yang telah diangkat latar belakang budayanya ke dalam film *hollywood* dan tidak jarang menjadi latar belakang utama dari film *hollywood* tersebut. Salah satu rumah produksi dunia yang mengangkat dan membawa nama Asia ke dalam kancah *hollywood* adalah karya dari rumah produksi *Disney*.



Gambar 1.1 Logo *Disney*

(sumber: waltdisneystudios.com)

Disney terkenal dengan film animasi yang juga film yang dapat ditonton oleh keluarga. Lalu *Disney* menjadi yang paling populer untuk

menghasilkan film keluarga yang takkan terlupakan dalam sejarah dilansir dari website resmi *Disney* di *waltdisneystudios.com*. *Disney* sudah berdiri selama lebih dari 90 tahun berawal dari tahun 1923 di saat pendirinya *Walt Disney* tiba di *Kansas City, California* dan membuat kartun “*Alice’s Wonderland*” sebagai proyek *pilot* nya untuk dijual ke distributor dan sukses. Pada tanggal 16 Oktober 1923 adalah awal berdirinya perusahaan *Disney* (*The Walt Disney Studios*, n.d.-a). Perusahaan *Disney* yang awalnya hanya memproduksi film animasi sekarang lebih dikenal dengan nama *Walt Disney Animation* yang dinaungi oleh *The Walt Disney Company* dengan beberapa rumah produksi lainnya seperti *PIXAR* dan *MARVEL STUDIOS* (*The Walt Disney Studios*, n.d.-b).



Gambar 1.2 Logo *Walt Disney Animation Studios*

(sumber: *waltdisneystudios.com*)

Walt Disney Animation yaitu rumah produksi pembuatan film animasi di bawah naungan *The Walt Disney Company* merilis film animasi penuh pertamanya pada tahun 1937 yaitu “*Snow White and the Seven Dwarfs*” yang memelopori hiburan baru dalam keluarga. *Walt Disney Animation* terus berinovasi untuk menghormati dan memberikan film animasi yang menggabungkan artistik yang indah, *storytelling* yang hebat, dan teknologi yang inovatif. Oleh karena itu, *Walt Disney Animation* terus berinovasi dalam mengembangkan kualitas film animasinya agar dapat dinikmati oleh masyarakat di dunia tidak hanya di Amerika atau Eropa saja seperti yang telah diproduksi *Disney* pada awal-awal tahun berdirinya. Semakin berkembangnya

globalisasi, visi dan misi *Walt Disney Animation* yang di mana mengatakan bahwa mereka terus berinovasi melakukan dan membawa wajah baru ke dalam *Disney*. Film-film yang berlatarkan budaya-budaya Asia, Afrika, dan budaya lainnya yang bukan dari budaya Amerika-Eropa mulai diangkat oleh *Walt Disney Animation*. Salah satunya adalah film terbaru karya *Walt Disney Animation* yang baru dirilis pada tanggal 5 Maret 2021 yaitu “*Raya and The Last Dragon*”.

Dalam 90 tahun *Walt Disney Company* berdiri, akhirnya *Disney* membuat film animasi dengan mengangkat latar belakang budaya Asia Tenggara yang menampilkan benang merah dari budaya Asia Tenggara yang juga terdapat budaya Indonesia di dalamnya. *Disney* yang biasanya mengangkat latar belakang Amerika-Eropa dari sebagian besar film animasi yang mereka buat, akhir-akhir ini *Walt Disney Animation* kerap membuat ulang beberapa film animasi yang berlatar belakang budaya-budaya di luar dari budaya Amerika-Eropa seperti *Mulan* yang melatar belakang budaya Asia Timur, *Pocahontas* yang melatar belakang budaya dari Afrika, *Aladdin* yang melatar belakang budaya dari Asia Tengah, dan yang terakhir dan terbaru adalah *Raya and The Last Dragon* yang melatar belakang benang merah dari budaya Asia Tenggara.

Dalam judul artikel berita yang dilansir oleh *theverge.com* yaitu “*With Disney’s Raya and the Last Dragon, I feel seen. For too long, Southeast Asians have been invisible in media*” menunjukkan bahwa Asia Tenggara sangat tidak terlihat di media Amerika terutama industri film *hollywood*, dan film “*Raya and The Last Dragon*” mampu membuka mata kepada penikmat film *Disney* dan juga film-film buatan *hollywood* terhadap budaya-budaya di Asia Tenggara itu sendiri (Calma, 2021).



Gambar 1.3 Poster Film “Raya and The Last Dragon”

(sumber: twitter.com/DisneyRaya)

Film “*Raya and The Last Dragon*” menceritakan bagaimana seorang putri *warrior* yang tinggal disalah satu wilayah negeri Kumandra yang terpecah belah yang disebut “Hati”. 500 tahun yang lalu di saat manusia hidup berdampingan dengan naga, ada sebuah wabah jahat yang disebut “*Druun*” menyerang negeri Kumandra yang lahir dari perpecahan manusia, saat itu negeri Kumandra akhirnya diselamatkan oleh Sisu si naga terakhir dengan permata yang dibuat dari kekuatan naga-naga terhebat di negeri Kumandra, Sisu sendiri akhirnya menyembunyikan diri disalah satu ujung sungai di negeri Kumandra. Permata itu menyelamatkan negeri Kumandra, namun membuat perpecahan antara seluruh wilayah di Kumandra hingga terbagi menjadi 5 bagian yaitu, Hati, Ekor, Cakar, Tulang, dan Taring. Seluruh wilayah berlomba-lomba memperebutkan permata terakhir yang disembunyikan di “Hati” hingga 500 tahun kemudian permata itu jatuh dan terbagi menjadi 5 bagian, *Druun* muncul kembali mengganggu kehidupan negeri Kumandra yang memakan banyak orang termasuk Ketua Benja atau Ayah Raya yang berubah menjadi patung. Raya seorang putri dari “Hati” dan juga seorang *warrior* yang awalnya ingin menyelamatkan ayahnya dari kutukan wabah jahat “*Druun*” akhirnya bertualang mengelilingi seluruh negeri untuk mencari bantuan Sisu si naga terakhir. Sampai dalam perjalanannya, ia bertemu banyak orang yang

kehilangan keluarganya karena “Druun”. Raya mengubah niatnya dari yang hanya ingin menyelamatkan ayahnya, juga ingin menyatukan kembali wilayah di negeri Kumandra agar bisa bersatu kembali.

Dalam Film “*Raya and The Last Dragon*” menampilkan berbagai macam visual budaya dari negara-negara di Asia Tenggara. Untuk beberapa visual yang disajikan antara lain: (1) Senjata yang selalu digunakan Raya yaitu pedang berbentuk keris yang berasal dari Indonesia. (2) Topi yang selalu digunakan Raya atau dapat disebut *Salakot* yang berasal dari Filipina. *Salakot* terbuat dari bambu, kelapa, dan rotan. *Salakot* memiliki sedikit perbedaan dari caping atau topi yang biasa dipakai oleh petani di Indonesia, yaitu berbentuk kerucut di tengah lalu datar dan lebar di bagian bawahnya (Morales, 2020), sedangkan caping hanya berbentuk kerucut dari atas sampai bawah topi. (3) Pakaian yang dipakai Raya berasal dari berbagai macam negara di Asia Tenggara salah satunya adalah atasan yang dipakai Raya dapat disebut dengan kain *Sabai*. *Sabai* adalah kain yang digunakan di Kamboja dan Thailand. (4) Dan, makanan sup *Tom Yum* yaitu sup hangat, asam, dan pedas yang berasal dari Thailand. Sup tersebut muncul pada pengenalan awal film. Pada adegan tersebut, Ayah Raya memasukkan beberapa bumbu ke dalam sup tersebut, antara lain: Rebung (tunas muda bambu), cabai rawit, dan gula aren, yang di mana bumbu-bumbu tersebut terinspirasi dari Sup *Tom Yum* Thailand.



Gambar 1.4 Pakaian Raya dalam Film “*Raya and The Last Dragon*”

(sumber: twitter.com/DisneyRaya)



Gambar 1.5 Sup yang menyerupai *Tom Yum* dari Thailand

(sumber: twitter.com/DisneyRaya)

Setiap aspek budaya visual yang ditampilkan dan digunakan dalam film “*Raya and The Last Dragon*” itu memiliki masing-masing makna di dalamnya sehingga dapat merepresentasikan budaya Asia Tenggara.

Dilansir dari VOA Indonesia, Juliana Wijaya mengungkapkan, bahwa film ini tidak bermaksud untuk mengangkat secara spesifik suatu budaya dalam negara Asia Tenggara tertentu, namun film ini lebih mengarah dan lebih ingin menonjolkan benang merah dari budaya Asia Tenggara. Itu semua terjadi karena dasar dari film “*Raya and The Last Dragon*” sendiri adalah film animasi fantasi yang di mana seluruh cerita dari segi artistik maupun visual tidak terlalu menunjukkan budaya-budaya tertentu. Contoh adegan film ini yang menunjukkan benang merah dari budaya Asia Tenggara itu sendiri adalah ketika ayah Raya menjamu tamu dengan makanan, yang di mana disebutkan oleh Adele Lim yaitu Asisten Penulis Naskah dari film “*Raya and The Last Dragon*” dalam artikel berita yang dilansir oleh [bbc.com](https://www.bbc.com) bahwa menjamu tamu dengan makanan adalah salah satu kebiasaan dari orang-orang Asia Tenggara. Dengan ini terbukti bahwa film “*Raya and The Last Dragon*” mengambil benang merah dari budaya-budaya di Asia Tenggara (Dwiastono & Iman, 2021).

Dalam film *Disney “Raya and The Last Dragon”* mengusahakan untuk menampilkan benang merah dari Asia Tenggara, berdasarkan hal itu maka penulis ingin menganalisis visual-visual yang mewakili budaya Indonesia. Dalam film ini terdapat berbagai macam budaya Indonesia antara lain, artefak budaya Asia Tenggara, macam-macam karakter orang Asia Tenggara, dan kuliner-kuliner dari Asia Tenggara. Budaya Asia Tenggara yang bermacam-

macam itulah lalu dirangkum menjadi satu dalam film ini. Dilansir dari VOA Indonesia, pembuatan dan pengambilan budaya-budaya Asia Tenggara pada film dibuat dengan serius dan totalitas, kru dan tim dari film "*Raya and The Last Dragon*" melakukan penelitian survei langsung datang ke negara-negara di Asia Tenggara seperti Indonesia, Malaysia, Singapura, Filipina, Vietnam, dan negara-negara di Asia Tenggara lainnya untuk mengetahui, merasakan, dan juga melihat langsung budaya masing-masing dari negara di Asia Tenggara, sehingga segala aspek visual yang ditampilkan dalam film "*Raya and The Last Dragon*" terdapat benang merah budaya-budaya di Asia Tenggara (Dwiastono & Iman, 2021).

Dalam film "*Raya and The Last Dragon*" ini banyak menampilkan berbagai macam budaya Asia Tenggara yang di antaranya terdapat budaya Indonesia yang ditampilkan berupa Artefak Budaya seperti wayang kulit pada awal film, Karakter orang Indonesia seperti di saat raya membuka sepatu sebelum masuk ke tempat suci, dan Kuliner Indonesia yang terlihat seperti sate ayam pada akhir film. Dalam keseluruhan budaya Indonesia dalam film tersebut, maka penulis membagi ke dalam tiga jenis budaya yaitu Artefak Budaya, Karakter orang Indonesia, dan Kuliner Indonesia. Menurut penulis, tiga unsur budaya Indonesia tersebutlah yang paling sering ditampilkan dalam film "*Raya and The Last Dragon*".

Kata artefak menurut ilmu sosial sendiri Artefak budaya adalah benda yang ketika ditemukan akan mengungkap informasi yang berharga tentang masyarakat yang membuat atau yang menggunakannya. Kualifikasi benda sebagai artefak budaya antara lain logam, gerabah, telepon atau lainnya yang membuktikan adanya organisasi sosial, politik, ekonomi dan agama dari orang yang tergabung untuk bisa dianggap sebagai artefak budaya (Juli, 2014). Artefak budaya Indonesia sendiri pada film "*Raya and The Last Dragon*" memiliki makna tersendiri dalam menggambarkan dan menyampaikan pesan kepada penonton.

Karakter sendiri merupakan tindakan psikis dalam berpikir dan bertindak sesuai dengan perilaku dari diri sendiri dengan kondisi yang berbeda-beda. Karakter dapat dijadikan ciri untuk mengidentifikasi seseorang berdasarkan penilaian subjektif terhadap moral dan mental. Kata karakter sendiri berasal dari Yunani yang artinya menandai dan memfokuskan dalam

mengaplikasikan nilai dan norma dalam bentuk tindakan dan tingkah laku. Menurut Ramayulis (dalam Rohmah, 2017), dalam psikologi karakter adalah watak perilaku sifat dasar yang kekal yang dapat dijadikan ciri untuk mengidentifikasi seseorang. Karakter dari tokoh dalam film “*Raya and The Last Dragon*” banyak menunjukkan kesamaan dalam menunjukkan dan menampilkan karakter orang Indonesia yang di antaranya kebersamaan, gotong royong, serta ramah-tamah.

Kata kuliner berasal dari bahasa Inggris yaitu *Culinary*. Menurut *Cambridge Dictionary*, Kuliner adalah yang berhubungan dengan masakan atau makanan. Kuliner merupakan hasil dari olahan makanan (masakan) yang berupa lauk pauk, pangan dan minuman. Di Indonesia sendiri memiliki kuliner khasnya masing-masing yang dapat menjadi ciri khas dari suatu daerah tersebut. Kuliner merupakan hal yang melekat pada setiap orang karena dibutuhkan sehari-hari untuk dimakan dengan proses olahan yang baik.

Dalam penelitian sebelumnya Ronald Wibisana (2021) yang serupa juga mengangkat film “*Raya and The Last Dragon*” sebagai objek penelitian, dengan judul “Representasi Keberagaman Budaya dalam film “*Raya and The Last Dragon*” menggunakan keberagaman budaya sebagai subjek dan fokus penelitian yang hasil penelitiannya adalah menunjukkan bahwa film “*Raya and The Last Dragon*” ini merepresentasikan unity, identity, dan diversity pada film. Selain itu penelitian tersebut menggunakan semiotika Roland Barthes sebagai teori dan metode analisisnya. Yang dimana perbedaannya dengan penelitian ini adalah penulis menggunakan Budaya Indonesia dengan spesifik Artefak Budaya, Karakter orang Indonesia, dan Kuliner Indonesia sebagai subjek dan fokus penelitian, yang tujuannya adalah untuk membongkar makna representasi dari Budaya Indonesia tersebut dengan menggunakan semiotika sosial M.A.K Halliday dengan tiga konteks situasi.

Maka dari itu, untuk membedah makna dan mengetahui mengapa artefak budaya, karakter, dan kuliner Indonesia ada pada film “*Raya and The Last Dragon*”, dan untuk mengetahui proses pembuatan dari sebuah teks, penelitian ini menggunakan semiotika sosial model M.A.K Halliday dengan menggunakan tiga ciri konteks situasi yaitu:

1. Medan wacana (*field of discourse*) yang di mana dalam hal ini penulis melakukan wawancara terhadap informan yang terlibat

sehingga penulis dapat mengetahui apa yang melatar belakangi hingga munculnya tiga jenis budaya Indonesia yang penulis angkat yaitu Artefak Budaya, Karakter orang Indonesia, dan Kuliner Indonesia dalam film “*Raya and The Last Dragon*”.

2. Pelibat wacana (*tenor of discourse*), apa sebuah peran pelibat dalam proses pembuatan atau produksi film “*Raya and The Last Dragon*” ketika budaya Indonesia dimasukkan ke dalam film “*Raya and The Last Dragon*”.
3. Sarana wacana (*mode of discourse*), di aplikasikan dalam bentuk teks dengan teori semiotika makna tingkat pertama (denotasi) dan makna tingkat kedua (konotasi) terhadap tiga jenis budaya Indonesia yang saya angkat yaitu Artefak Budaya, Karakter orang Indonesia, dan Kuliner Indonesia.

Yang di mana menurut M.A.K Halliday tiga ciri konteks situasi merupakan kerangka kerja yang memberikan proses muatan teks dan situasi atau konteks (Halliday & Hasan, 1992).

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa dua sumber, yakni berdasarkan teori dan riset yang dilakukan oleh penulis dan wawancara dengan salah satu tokoh yang terlibat dalam proses pembuatan film “*Raya and The Last Dragon*” yaitu Dr. Juliana Wijaya yang di mana peran beliau dalam film ini adalah salah satu dari *Southeast Asian Story Trust* sebagai konsultan budaya bagian bahasa Asia Tenggara.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis sampaikan di atas, fokus dari penelitian ini adalah membongkar dan membuktikan makna dari representasi budaya Indonesia antara lain artefak budaya, karakter, dan kuliner Indonesia dalam film “*Raya and The Last Dragon*” menggunakan semiotika sosial dengan tiga ciri konteks situasi dari M.A.K Halliday yaitu medan wacana (*field of discourse*), pelibat wacana (*tenor of discourse*), dan sarana wacana (*mode of discourse*).

1.3 Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian berdasarkan pemaparan latar belakang di atas sebagai berikut:

1. Apa makna dibalik representasi artefak budaya Indonesia dalam film “*Raya and The Last Dragon*”?
2. Apa makna dibalik representasi karakter dalam film “*Raya and The Last Dragon*”?
3. Apa makna dibalik representasi kuliner Indonesia dalam film “*Raya and The Last Dragon*”?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan fenomena yang penulis sudah sebutkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk membongkar makna dari representasi artefak budaya Indonesia dalam film “*Raya and The Last Dragon*”.
2. Untuk membongkar makna dari representasi karakter dalam film “*Raya and The Last Dragon*”.
3. Untuk membongkar makna dari representasi kuliner Indonesia dalam film “*Raya and The Last Dragon*”.

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, penulis mengharapkan penelitian ini akan bermanfaat bagi beberapa pihak dan juga peneliti selanjutnya. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk memberikan manfaat dan ilmu pengetahuan dalam kontribusi penelitian berkaitan dengan ilmu komunikasi yang berkaitan dengan representasi budaya Indonesia dalam sebuah film animasi.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini diharapkan penelitian ini dapat menjelaskan dan memberikan pemahaman dalam membongkar representasi mengenai budaya Indonesia dalam film “*Raya and The Last Dragon*”. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi

referensi bagi peneliti selanjutnya dalam penggunaan model semiotika sosial M.A.K Halliday.

1.6 Waktu dan Periode Penelitian

Tabel 1.1 Waktu dan Periode Penelitian

Kegiatan	Bulan																
	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agt	Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
	2021										2022						
Pengajuan Judul Proposal	■	■	■														
Pengumpulan Data		■	■	■	■	■	■										
Penyusunan Proposal			■	■	■	■	■	■									
Pendaftaran Seminar Proposal								■									
Pengumpulan dan Pengolahan Analisis Data							■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Sidang Skripsi																	■