

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Permasalahan

Sebagai makhluk sosial, manusia yang hidup bermasyarakat tidak bisa lepas dari informasi dan komunikasi. Salah satu media penyampaian informasi dan komunikasi tersebut adalah media massa. Film adalah sarana yang paling efektif dalam menyampaikan suatu pesan maupun informasi kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu (McQuail, 2010).

Sebagai salah satu produk media massa, film juga merupakan sarana pembelajaran budaya yang efektif. Penonton banyak belajar tentang budaya, baik budaya masyarakat di mana ia tinggal maupun budaya masyarakat lain, ketika mereka menonton film. Sama seperti yang dikatakan Sobur (2003), penonton dapat belajar dengan mudah mengenai budaya orang lain dengan biaya yang murah dan waktu yang tidak mengikat. Oleh karena itu film mengambil kedudukan sangat penting sebagai penyampaian representasi sebuah budaya. Melihat dampak yang dibawanya, sering kali film digunakan sebagai alat penyampaian budaya yang baik. Bahkan film dijadikan alat komunikasi lintas bangsa dan benua.

Merupakan media komunikasi visual yang dapat memberikan beragam pesan, Film mampu memberi pesan informasi, hiburan maupun pendidikan (McQuail, 2010). Hal ini karena film memiliki sifat yang audio visual, yaitu gambar dan suara yang hidup. Dengan ini film mampu memberikan banyak cerita dalam waktu yang singkat. Saat menonton sebuah film, penonton seolah dapat menembus ruang dan waktu yang bisa menceritakan kehidupan, memberi informasi dan bahkan dapat mempengaruhi penonton.

Film sebagai hiburan yang dapat dinikmati oleh masyarakat bebas memiliki efek yang akan di terima oleh para penontonya. Menurut (Barthes,

1972) Film membuat dan memunculkan kembali realitas berdasarkan dari ideologi, konvensi dan simbol-simbol dari kebudayaan. Representasi dalam film memakai mekanisme symbol-simbol yang ada pada pemikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya. Representasi film dapat menciptakan paradigma baru, yang secara tidak langsung akan mempengaruhi pola pikir penontonnya. Film juga bisa dimaknai sebagai representasi pada kondisi asli di masyarakat seperti yang dikutip Turner dalam (Sobur, 2013). Realitas di masyarakat mampu dibentuk dan dihadirkan kembali oleh film melalui ideologi tertentu. Hal ini menimbulkan adanya pemaknaan baru terhadap suatu kondisi realitas di masyarakat.

Seiring perkembangan zaman, film terus bergenerasi menjadi sebuah hiburan menarik yang dapat khalayak nikmati. Selain itu film mampu untuk menjangkau seluruh populasi dalam jumlah besar dengan sangat cepat dalam suatu tempat tertentu. Dengan alasan tersebut film dengan mudah menjadi media komunikasi untuk menyampaikan pesan terhadap massa akan apa yang sedang terjadi di dalam masyarakat itu sendiri (Sobur, 2003).

Melihat dari industri perfilman yang juga ikut berkembang, menjadikan film sebagai bahan penelitian komunikasi. Penelitian tentang film memfokuskan pada hubungan antara film dan masyarakat secara *linier*, di mana film dapat mempengaruhi dan membentuk suatu pola pikir masyarakat berdasarkan muatan pesan di baliknya. Perspektif ini kemudian memunculkan kritik atas argumen-argumen yang telah disampaikan. Hal ini dikutip Sobur (2003) yang mengatakan bahwa film merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan memproyeksikannya ke atas layar.

Dalam duni perfilman sering kali mengangkat latar belakang sebuah kebudayaan. Namun tidak semua kebudayaan yang berkembang di tiap tiap negara diangkat, melainkan hanya kebudayaan dari masyarakat di negara-negara

besar saja yang ditampilkan dalam film. Tak dapat dipungkiri, budaya yang sering dimunculkan dalam film adalah budaya yang berakar pada negara-negara Barat.

Maka dari itu, sangat menarik untuk mengkaji sebuah film dengan mengangkat budaya baru sebagai informasi dan pengetahuan mempelajari budaya yang lain selain budaya Barat pada umumnya. Saat ini banyak sutradara-sutradara Hollywood yang merangkul budaya lokal dari negara-negara berkembang (setting lokasi, pemain lokal, fashion lokal, maupun alur cerita yang sangat khas nuansa kelokalannya) merupakan cara baru Amerika dalam menyebarkan supremasinya ke negara berkembang seperti di Asia Tenggara.

Munculnya film-film berlatar belakang keberagaman budaya di dalam dunia perfilman Hollywood beberapa tahun terakhir ini memperlihatkan suatu gebrakan yang berbeda dari biasanya. Mengikuti Hollywood, Walt Disney juga menghadirkan representasi keberagaman budaya nonBarat dalam film barunya yang berjudul “Raya and The Last Dragon”. Dari informasi yang ada saat perilisannya, film ini terinspirasi oleh cerita mitologi negara berkembang seperti negara Thailand, Vietnam dan Indonesia. Film Raya and The Last Dragon memiliki kemiripan dengan film Moana, yang kisahnya berdasarkan budaya dari wilayah tertentu di dunia. Hal tersebut disampaikan tim produksi Disney dalam acara D23 expo di Anaheim, California, pada tanggal 24 Agustus 2019.

Film Raya and The Last Dragon merupakan film ke 59 produksi Disney. Berbeda dari film-film sebelumnya, hal ini menjadi kali pertama Walt Disney memproduksi film animasi yang berlatar belakang dan terinspirasi oleh keberagaman budaya non-Barat. “Raya and The Last Dragon” merupakan film fantasi aksi animasi komputer yang diproduksi oleh Walt Disney Pictures dan di distribusikan oleh Walt Disney Studios Motion Pictures.

Film Raya and The Last Dragon menjadikan tokoh utama Raya yang membawa budaya baru sebagai tokoh dan karakter yang berbeda dari sebelumnya.

Hal ini menjadi gebrakan baru bagi Disney, Khususnya Disney Princess yang menampilkan karakter-karakter utama wanita sebagai tokoh utama. Disney Princess sendiri lahir tahun 1990-an oleh The Walt Disney Company. Adapun Disney Princess diantaranya: *Snow White, Cinderella, Aurora, Ariel, Belle, Jasmine, Pocahontas, Mulan, Tiana, Rapunzel, Merida, Moana, Elsa* dan Saudarinya *Anna*. Dengan demikian Disney Princess membawa keberagaman budaya baru dan ia adalah seorang *warrior-princess*.

Menjadi film Disney Princess dengan membawa keberagaman budaya lain dari sebelumnya, Film *Raya and The Last Dragon* banyak menampilkan audio visual di film ini yang tak asing bagi masyarakat Indonesia. Film ini menampilkan beberapa kesenian dan ibudaya yang mirip dengan budaya yang terdapat di Indonesia, diantaranya gamelan, wayang kulit, atap rumah gadang, hingga pedang panjang yang menyerupai kris milik tokoh utama Raya. Masing-masing kebudayaan memiliki ciri khas dari berbagai wilayah dari keberagaman budaya.

Film *Raya and The Last Dragon* menampilkan gambaran fantasi imajinasi tentang keadaan seperti apa latar belakang cerita yang diangkat. Nampak jelas bahwa cuplikan keberagaman budaya terlihat di film ini. Misalnya, tampilannya tokoh utama yang bernama Raya yang memakai topi mirip dengan Salakot yang merupakan tutup kepala tradisional dari negara Filipina. Peliharaan sekaligus alat transportasi Raya yang bernama Tuk-Tuk, yang dalam realita nyata merupakan sebutan untuk becak yang merupakan moda transportasi populer di Thailand. Cara bertarung Raya menggunakan teknik yang terinspirasi oleh seni bela diri tradisional Indonesia dan Malaysia yaitu Silat. Sedangkan *rivalnya* Namaari menggunakan gaya bertarung yang terinspirasi dari muay Thai dan krabi-krabong dari Thailand.



Gambar 1.1 Poster Film Raya and The Last Dragon.

Ada berbagai macam budaya dalam wilayah latar belakang yang menimbulkan pertanyaan apa sebenarnya identitas negara keberagaman budaya dan dapatkah Disney Princess dengan keberagaman budaya baru ini dapat mewujudkan dan mempersatukannya. Munculnya film Raya and The Last Dragon mendapat sambutan hangat dari banyak pihak. Dilihat dari kapasitas Disney yang dapat menjangkau berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa melalui berbagai macam cara yang telah ditampilkan, Menjadikan Disney sebagai salah satu kekuatan besar dalam industry perfilman.

Disney dan film mereka adalah aspek penting dalam perfilman dilihat dari fakta bahwa cerita mereka telah membawa pengaruh besar bagi anak-anak. Para kritikus film mengapresiasi pengembangan karakter Raya hingga penggambaran negeri fantasi Kumandra. Selain memunculkan fantasi tentang sebuah negara, film Raya and The Last Dragon juga menampilkan mahluk mitologi yang terlihat asing bagi kehidupan masyarakat.

Mahluk mitologi merupakan mahluk yang keberadaanya dituturkan dalam kisah-kisah mitologis, legenda maupun fabel. Contoh dari mahluk mitologi tersebut seperti kraken maupun medusa yang mana mahluk mitologi tersebut berasal dari kebudayaan bangsa Yunani kuno, (Armstrong Karen, 2006). Namun keberadaan mahluk mitologi tersebut masih diragukan dan masih jadi legenda semata, id berbagai macam budaya juga mempercayai adanya mahluk mitologi tersebut, kepercayaan mahluk mitologi ini tersebar di seluruh negara-negara di wilayah seluruh dunia dan berselimutkan beragam budaya setempat.

Hal ini tentu saja membuat film *Raya and The Last Dragon* menjadi menarik untuk ditonton, dan membuat film ini sangat hidup. Apalagi film ini mengedepankan tema yang sangat mendalam akan identitas etnik dan keberagaman budaya. Karena beberapa sektor film besar Hollywood dan Disney didominasi oleh film Barat. Film ini adalah reproduksi standar keberagaman budaya dari pandangan orang kulit putih Amerika dan mengkhususkan esensi identitas selain budaya barat yang segar dan dapat dinikmati, dengan merepresentasikan tokoh beragam dari keberagaman budaya yang dapat dilihat dari motif, warna, arsitektur, makanan hingga nilai, kebiasaan dan adat istiadat. Dengan menonton film ini, penonton dapat merasakan perpaduan baru dari identitas dan keberagaman budaya selain budaya Barat saja.

Film *Raya and The Last Dragon* menarik karena memiliki wajah baru dan gambar baru dalam dunia perfilman Disney, Film ini juga mampu menghadirkan representasi baru keberagaman budaya. yang menunjukkan kepercayaan dan kekayaan alam yang luar biasa. Meskipun film ini menampilkan karakter kartun dengan keberagaman budaya yang baru, film *Raya and The Last Dragon* memiliki struktur naratif dan mekanisme operasional di bawah model perfilman Disney. Jelas terlihat bahwa kelompok

produksi film tersebut secara strategis menaiki gelombang sosiokultural untuk pembuatan *Raya and The Last Dragon* menjadi acara simbolis tentang representasi keragaman budaya.

Raya and The Last Dragon memang bisa dibilang sebagai salah satu film dengan sudut pandang baru yang melihat Keberagaman budaya lain. Budaya Barat yang sering dipandang sebagai mayoritas budaya yang ditampilkan dalam perfilman karena dianggap sebagai trend dan juga perusahaan-perusahaan yang besar berada di wilayah tersebut. Seolah ingin memperbarui stereotip tersebut, film ini justru mengangkat kisah keberagaman budaya lain yang diangkat dalam layar lebar.

Adapun skenario film *Raya and The Last Dragon* ditulis oleh Adele Lim yang sebelumnya sukses menggarap film *Crazy Rich Asians*, Adele Lim sendiri lahir dan besar di Singapura. Film ini disutradarai oleh Don Hall dan Carlos Lopez Estrada, Latar belakang film ini diselimiuti dengan keberagaman budaya yang jarang ditampilkan yaitu budaya yang berbeda dengan budaya Eropa. representasi itu tercermin dalam motif, warna, arsitektur, makanan, hingga nilai, kebiasaan dan adat istiadat yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat sekitar. Dengan banyaknya keragaman budaya di film ini mengedepankan nilai moral yaitu *Unity in Diversity* yang berarti “bersatu dalam perbedaan”, mirip seperti semboyan negara Indonesia “*Bhineka Tunggal Ika*” yang memiliki arti “Berbeda-beda Tetapi Tetap Satu Jua”.

Tercatat pada 21 Maret 2021, film *Raya and The Last Dragon* memperoleh pendapatan USD 23,5 juta di Amerika Serikat dan Kanada, sedangkan di wilayah lain sebesar 47,8 juta. Sesuai yang dikutip oleh Wikipedia total keuntungan sementara di seluruh dunia mencapai USD 90 juta sejak hari pertama penayangan di Amerika Serikat pada 3 Maret 2021, menjadikan film ini tercatat dengan pendapatan kotor tertinggi keenam di tahun 2021, film *Raya and The Last Dragon* berada di posisi puncak box

office selama tiga pekan. Dimana seperti yang dilansir oleh Comicbook, film ini berhasil menggeser posisi film kartun Tom & Jerry yang sebelumnya berada diposisi puncak pada tahun 2021.

Terlepas dari tema yang disuguhkan dalam film ini berasal dari kerja keras dan demi mendapatkan elemen budaya, adat dan alam yang sesuai, para kru film Disney melakukan observasi dengan beberapa konsultan asal Indonesia bernama Juliana Wijaya yang merupakan ahli bahasa dan dua seniman Bali yang berbasis di California yang bernama Emiko Saraswati Susilo dan Dewa Putu Berata. Untuk lebih lagi mendalami cerita dan visual animasinya, tim Disney juga melakukan observasi perjalanan ke seluruh berbagai negaraidiantaranya ke Bali, Kamboja dan Laos. Setelah itu, para konsultan asal Indonesia mengadakan lokakarya di studio Disney di Los Angeles. Disana mereka mulai mempelajari keanekaragaman budaya direkam dan dilukis sebagai referensi film.

Dari situs agregator tentang ulasan film Rotten Tomatoes, mencatat film *Raya and The Last Dragon* mendapat 94% ulasan positif dari sekitar 250 kritikus film yang beropini, bahwa Disney mulai semakin memperhatikan representasi keberagaman budaya. Namun ulasan yang lain merasa kecewa dan beranggapan bahwa ada banyak unsur-unsur budaya yang hilang, dan representasi budaya yang tidak komprehensif dalam film tersebut, terlihat dari pengambilan cerita dan memilih potongan-potongan dari beberapa budaya dan digabungkan menjadi satu film. Tanggapan negatif ini langsung di klarifikasi oleh creator film tersebut yang beranggapan bahwa, jika film *Raya and The Last Dragon* menampilkan 100% kebudayaan yang terkandung, maka ada terlalu banyak kosakata dan beragam budaya yang harus dipelajari oleh penonton dan membuat penonton menjadi lelah untuk mempelajari hal tersebut.

Tokoh utama Raya dikisahkan sebagai wanita yang tangguh dan berjuang untuk rasa kepercayaan, bersama sahabat sejati sekaligus hewan peliharaannya Tuk Tuk yang merupakan setengah serangga dan armadillo yang memiliki kemampuan berguling menjadi bola sebagai moda transportasi. Mencari keberadaan Sisu sang naga dengan mematahkan teka-teki didalam peta kuno yang menunjukkan titik lokasi sang Naga terakhir yang tertidur didalam air. Dan beberapa teman yang ia temui selama diperjalanan dan bergabung berjuang. Diantaranya, Boun, Tong, Little Noi dan Ongis. Mereka bekerja sama untuk mengalahkan kekuatan jahat yang disebut Drunn. Dengan tujuan mempersatukan dan membuat kedamaian kembali di negeri Kumandra.

Dengan latar belakang cerita tersebut muncul sebuah gambaran dari keberagaman budaya yang bersatu padu, film ini diselimuti oleh autentik etnik. Suasana pasar terapung di Negeri suku Talon terinspirasi oleh pasar terapung dan pasar malam yang dikunjungi tim Disney di seluruh negeri yang mereka kunjungi. Hal ini di perlihatkan dalam setiap alur dalam film, seperti pesta makan yang menghadirkan makanan khas suatu negara yang berbentuk seperti Tom Yum yang merupakan makanan dari Thailand. dan masih ada banyak lagi yang selanjutnya akan dibahas dalam penelitian ini.

Selanjutnya dalam alur cerita yang ditampilkan, tidak hanya menampilkan keseruan dan ketegangan, film *Raya and The Last Dragon* juga menampilkan beberapa adegan lucu, dan humoris. Meski begitu, Raya kembali belajar tentang rasa kepercayaan dari Sisu sang naga dan kembali mempersatukan Kumandra. Rasa percaya antara sesama termasuk dengan orang yang berkhianat, terus menerus ditampilkan dalam film ini. Dan kepercayaan merupakan inti cerita dalam film *Raya and The Last Dragon* yang berdurasi hampir 2 jam.

Dari kisah yang disuguhkan, film ini mampu mempengaruhi para penontonnya dengan jalur cerita yang mendalam dan memiliki banyak nilai

salah satunya representasi keberagaman budaya. Hal ini sama seperti yang disebut dengan *narrative transportation* atau transportasi narasi adalah keadaan di mana penonton merasa sangat terlibat dalam alur sebuah cerita. Yang membuat penonton membayangkan sebuah cerita yang ditontonnya terjadi di dalam kehidupannya (Green, 2004).

Green dan Clark memberikan tiga cara transportasi naratif bekerja untuk mengubah keyakinan:

1. Orang-orang merasa kurang niat untuk membujuk.
2. Orang mengidentifikasi dan menyukai karakter dan kemudian mengadopsi keyakinan karakter tersebut.
3. Orang mungkin mengingat peristiwa dalam cerita sebagai milik mereka sendiri.

“Efek transportasi bekerja dengan mengurangi pertengkarannya, menciptakan koneksi (identifikasi dan kesukaan) dengan karakter dan meningkatkan persepsi realisme dan keterlibatan emosional,” menurut Green dan Clark dalam buku (Green, 2004). Saat kita berpikir tentang bagaimana membangun cerita dengan niat, termasuk karakter yang dapat dikenali orang, yang memicu empati dan menyertakan gambar dan bahasa yang jelas dapat menjadi sangat kuat dalam menarik perhatian dan memengaruhi keyakinan.

Dapat dikatakan bahwa cuplikan dari film seringkali mengandung sebuah pesan informasi, makna, hiburan, persuasif, dan nilai pendidikan. Menurut Turner (Sobur, 2013). Pesan film tersebut tidak sekedar merupakan gambaran dari realitas, atau dengan kata lain film tidak semata matai “memindah” suatu realitas ke atas layar tanpa mengubah realitas tersebut. Sebaliknya, film merupakan representasi idari realitas dalam kehidupan masyarakat.

Fenomena terkait film diatas merupakan fenomena yang sangat menarik untuk dikaji, khususnya bagi mereka yang mempelajari media. Peneliti tertarik

pada penelitian ini karena adanya komplikasi representasi dalam penggambaran dan kesinambungan serta perubahan dalam kiasan, pola, dan fungsi representasi keberagaman budaya. Menurut (Brouwer 1984, p. 3) fenomena dilihat sebagai metode pemikiran, cara pandang bagaimana “melihat sesuatu”.

Fenomena dilihat sebagai dasar dan gejala untuk semua aktivitas ilmiah. Apa yang bersembunyi di balik ini tampaknya positif dan gambaran berbagai orang di belahan dunia. Cara halus dan terbukanya tujuan untuk menggambarkan dan banyak referensi keberagaman budaya yang mengglobal di Film *Raya and The Last Dragon* dengan menyoroti betapa terjalannya negara ini dengan kapitalisme global yang mungkin mulai membubarkan Biner Timur / Barat yang didirikan oleh Orientalisme.

Film ini masih hangat diteliti karena, baru tayang pada tahun 2021 tepatnya pada 3 Maret di bioskop Indonesia. dan masih belum banyak penelitian yang membahas film ini. *Raya and The Last Dragon* berada di posisi puncak box office selama tiga pekan setelah perilisannya. Selain tampil di bioskop-bioskop, karena dirilis pada saat pandemi Covid-19, film *Raya and The Last Dragon* juga dapat dinikmati melalui layanan streaming milik Disney yaitu aplikasi Disney Plus. Metode ini sama dengan perilsan film “Mulan” (*life action*) yang juga dapat dinikmati ditonton dari aplikasi tersebut.

Dalam film ini, peneliti akan membahas mengenai representasi keberagaman budaya dengan mengambil pendekatan Roland Barthes. Dalam semiotika dari Barthes, film *Raya and The Last Dragon* yang menggunakan budaya sebagai model denotatif dan konotatif, makna denotasi dapat dilihat dari analisis diatas yaitu makna langsung yang terjadi dalam cerita di film ini tentang seluruh gambaran komunikasi antar budaya, mulai dari penampilan sampai peran para tokoh di film tersebut. Selanjutnya makna konotatif dapat dilihat dari seluruh cerita film *Raya and The Last Dragon*.

Representasi budaya yang diambil dalam film ini ada hubungannya dengan gambaran terjadi dalam kehidupan masyarakat sosial di budaya-budaya yang berbeda. Akibat perbedaan antar budaya, banyak rencana yang terhambat untuk mencapai suatu tujuan. Oleh karenanya kemenarikan di atas, maka tesis ini akan mengangkat mengenai film ini, khususnya hal-hal yang terkait tentang representasi budaya dalam film ini.

Dalam penulisan tesis ini peneliti melihat beberapa penelitian sebelumnya dan akan di cantumkan dalam penelitian ini sebagai acuan dan untuk melakukan pengembangan penelitian. Dari 6 penelitian sebelumnya, peneliti akan membaginya menjadi 3 kategori. Berikut beberapa penelitian yang memiliki kesamaan dengan judul penelitian ini antara lain :

Pertama, penelitian dengan judul “Representasi Kearifan Lokal Budaya Timur Tengah Dalam Film “Aladdin (2019)” Produksi Walt Disney Pictures”. Ditulis oleh Nada Salsabila, Diah Ayu Candraningrum dari Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Taruma Negara. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif teori Semiotika Charles Sanders Peirce. Dari penelitian ini diharapkan masyarakat mengetahui budaya Timur Tengah apa saja yang ditampilkan dalam film ini seperti arsitektur bangunan, pakaian dan lain-lain.

Kedua, penelitian dengan judul “Main Character’s Personality Conflict In Aladdin Movie”. Ditulis oleh Nolen Nolen dan Tomi Ariantodari Universitas Putera Batam. Penelitian ini menggunakan metode penelitian teori psikologi Sigmund Freud yang menyatakan ada tiga stuktur yang dapat membentuk watak seseorang, Penelitian mengkaji bahwa tokoh utama dalam film Aladdin menunjukkan id, ego dan superegonya yang terdapat di saat Aladdin bermimpi ingin menjadikan hidupnya lebih baik dan watak Aladdin yang tegar meskipun dihina oleh orang-orang disekitarnya. Hasilnya dapat menjadi referensi dari peran tokoh utama dalam film Aladdin.

Ketiga, penelitian dengan judul “Are You Carzy and Rich Enough To Be Asian? Analyzing The Representation of Asians and The Asian Landscape in Crazy Rich Asians (2018)”. Ditulis oleh Rayana Jaime Weller dari Whitman College penelitian ini menggunakan teori dari New Century, Elisabeth Bronfen and Misha Kavka. Gender and Culture Series. dari penelitian ini mengartikan retorika representasi orang Asia dan Asia lanskap di Film Crazy Rich Asians.

Keempat, penelitian dengan judul “Racist Ideologies and Entertainment Media: An Exploration on How the Film Crazy Rich Asians Challenged Hollywood”. Ditulis oleh Lova Yazdani, dari California State University. Penelitian ini menggunakan teori Representasi Stuart Hall dan Analisis Bingkai Erving Goffman sebagai kerangka teoritis utama. Hasil dari penelitian ini yaitu memahami bagaimana kesuksesan Crazy Rich Asians berperan langsung memfokuskan lensa pada representasi Asia-Amerika dengan menantang ideologi rasis seperti yang didefinisikan oleh Hollywood.

Kelima, penelitian dengan judul “Representasi Perempuan Dalam Film Mulan”. Ditulis oleh Brilliant Fatryana dari Universitas Pelita Harapan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian analisis semiotik triadik peirce, yang mengungkapkan analisisnya berdasarkan pandangan para tokoh. Hasilnya dapat menggambarkan karakter perempuan yang berani bertindak, mampu mendobrak tradisi, berhasil meninggikan derajat keluarga serta meyakinkan keunggulan dalam tubuh perempuan.

Keenam, penelitian dengan judul “Representasi Perempuan dan Alam dalam Film Moana Karya Sutradara Ron Climents dan John Musker (Kajian Semiotika Roland Barthes)”. Ditulis oleh Dhian Bintariana (2018) Penelitian ini menggunakan teori Semiotika Roland Barthes. Hasil dari penelitian ini menggambarkan perempuan dan alam ditunjukkan mempunyai hubungan yang erat antara satu dengan yang lainnya. Hubungan ini didasari atas

hubungan psikologis, biologis dan sosiologis. Simbol-simbol yang terdapat dalam film menekankan hubungan manusia dengan alam yang saling berhubungan timbal balik antara satu dengan yang lainnya.

Dari enam penelitian sebelumnya, apabila dilihat dan jika dibandingkan, terdapat persamaan yang membahas tentang film berlatar kebudayaan dengan menggunakan analisa Semiotika, terdapat beberapa kritik untuk penelitian sebelumnya diantaranya, dari penelitian pertama dan kedua, dapat dilihat kesamaan penelitian terletak pada objeknya yaitu film Aladdin, kritik pada kategorisasi pertama sebenarnya penelitian akan lebih mendalam jika menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes yang melihat petanda dan penanda. (Roland Barthes, 2007). Dari penelitian ketiga dan keempat, dalam representasi keberagaman budaya bukan hanya tentang budaya saja namun dari keberagaman itu memiliki latar belakang mitologi yang berkembang menjadi sebuah fantasi. Dari penelitian kelima dan keenam terdapat kesamaan penelitian yang sedang diteliti saat ini yaitu teori yang digunakan semiotika Roland Barthes, penelitian ini memiliki kesamaan dengan memahami “penanda” dan “petanda” dalam film yang melihat semiotika berfokus kepada mitos yang terjadi dalam suatu film (Roland Barthes, 1972). Namun penelitian pada kategorisasi ketiga tidak membahas tentang kebudayaan yang terdapat dalam masing-masing film yang diteliti.

Dari kesamaan dan perbedaan penelitian sebelumnya, peneliti tertarik untuk menambahkan hal baru dari penelitian ini yang lebih spesifik dan mengarah pada pembahasan representasi keberagaman budaya yang dapat memberikan pandangan baru dengan melihat mitologi dan fantasi dalam kehidupan masyarakat sekarang ini. Dengan memeriksa dan mengintegrasikan fenomena ini dari beberapa sudut, peneliti akan berusaha menemukan bahwa upaya untuk merepresentasikan film ini kemudian dapat dilakukan melalui analisis semiotika Roland Barthes, sebuah metode analisis yang memberikan perangkat bagi peneliti untuk memahami “penanda” dan “petanda” dalam

film, yang melihat semiotika berfokus kepada mitos yang terjadi dalam film tersebut (Roland Barthes, 1972). Dengan demikian hasil penelitian yang diharapkan dapat menghasilkan sebuah penelitian dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes, yang melihat sisi baru yaitu fantasi dan mitologi, namun tetap fokus mendeskripsikan kebudayaan. Maka penelitian yang dihasilkan akan semakin terlihat nyata dan berguna sebagai cara pandang masyarakat terhadap film tersebut.

Dari semiotika Roland Barthes, fokus penelitiannya bertujuan untuk mengungkapkan mitos dibalik makna kebudayaan yang terkandung. Mitos dalam kenyataannya termasuk ke dalam wilayah umum, yang memiliki cakupan yang sama dengan linguistik, yakni semiologi. Semiologi adalah ilmu tentang bentuk-bentuk yang mempelajari pertandaan. Selanjutnya, mitos adalah suatu sistem yang janggal, karena dibentuk dari rantai semilogis yang telah eksis sebelumnya, mitos merupakan sistem semiologis tatanan kedua (*second order semiological system*). Dalam mitos terdapat dua pola dimensi yaitu penanda dan petanda (Roland Barthes, 1972).

Selanjutnya, peneliti akan mengambil tangkapan layar yang menggambarkan representasi keberagaman budaya yang diperlihatkan di dalam film, menggunakan sudut pandang penanda dan petanda dari semiotika Roland Barthes.

1.2 Fokus Penelitian dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas fokus pada penelitian ini ingin mendeskripsikan dan menganalisis untuk mengetahui bagaimana representasi keberagaman budaya yang dikonstruksikan pada film tersebut. Dengan mengamati tokoh utama Raya beserta alur ceritanya baik secara visual dan verbal dengan melihat tanda-tanda sebagai bentuk representasi yang terkandung di dalamnya.

Dengan demikian rumusan masalah dalam penelitian ini adalah melihat bagaimana representasi keberagaman budaya dalam film *Raya and The Last Dragon*.

1.3 Tujuan Penelitian

Terjadinya komunikasi di antara masyarakat yang memiliki beraneka ragam kebudayaan, dari situlah komunikasi antar budaya terjadi. Stewart L. Tubis mengatakan bahwa komunikasi antar budaya merupakan komunikasi yang terjadi antara orang-orang yang berbeda budaya. Pernyataan dari Stewart mempunyai arti bahwa perbedaan cara hidup yang dianut dan berkembang dalam kelompok-kelompok orang serta berlangsung secara turun temurun.

Dengan melakukan penelitian terhadap film yang mengangkat budaya baru menjadikan film sebagai produk industri dan ekonomi yang dapat menerapkan kontrol kulturalnya terhadap budaya lain melalui beragam cara yang kemudian tanpa disadari diterima sebagai bagian dari jargon budaya konsumsi.

Oleh karena itu, peneliti menganggap penting melihat fenomena budaya baru ini dengan melihat representasi budaya yang terjadi pada film *Raya and The Last Dragon* yang menggambarkan simbol-simbol yang muncul sebagai tanda budaya yang ditampilkan. Tujuan penelitian untuk memberikan gambaran bagaimana representasi keberagaman budaya dalam film *Raya and The Last Dragon*.

1.4 Signifikansi Penelitian

1.4.1 Signifikansi Akademis

Dalam aspek akademis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan perspektif yang lebih luas terkait representasi keberagaman budaya yang ditampilkan dalam film *Raya and The Last Dragon*. Peneliti juga berharap agar hasil penelitian ini dapat digunakan untuk melanjutkan

penelitian di bidang serupa, khususnya penelitian mengenai komunikasi massa yang membahas teori semiotika dan penyampaian makna atas objek-objek yang direpresentasikan dalam film tersebut.

1.4.2 Signifikansi Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberi kontribusi kepada masyarakat modern agar dapat berpikir kritis dalam menyikapi representasi budaya dalam film. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi pelajaran dan referensi yang lebih umum dan memberikan manfaat praktis kepada individu-individu yang tertarik mengembangkan potensi diri melalui komunikasi di media film. Penelitian ini pun diharapkan dapat bermanfaat bagi audiens, di mana keberagaman budaya yang ditampilkan dalam film *Raya and The Last Dragon* dapat memberikan gambaran mengenai adanya representasi budaya. Bagi media dan para pelaku perfilman diharapkan untuk dapat memanfaatkan berbagai objek film sebagai tanda yang dapat menyampaikan pesan-pesan kepada audiens.