



Representasi Budaya Nusantara di Indonesia dalam Film Animasi *Raya And the Last Dragon*

Shelma Saba¹, Nanang Ganda Prawira², Gumilar Pratama³

¹Desain Komunikasi Visual, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

²Desain Komunikasi Visual, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

³Desain Komunikasi Visual, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

Korespondensi: nananggandaprawira62@upi.edu

ABSTRAK

Negara Indonesia memiliki banyak sekali budaya, dari bahasanya, pakaian, tarian, makanan hingga kegiatan-kegiatan khusus yang biasa dilakukan oleh masyarakatnya. Budaya-budaya tersebut tidak lepas dari budaya Nusantara, yaitu sebuah Negara yang mengangkat konsep Majapahit. Budaya-budaya yang ada di Indonesia sendiri perlu dilestarikan dan diperkenalkan kepada dunia. Salah satu memperkenalkan budaya Indonesia yaitu melalui film animasi, seperti film "*Raya and the Last Dragon*" dari Disney. Dalam film animasi tersebut terdapat beberapa tanda atau simbol yang mengisyaratkan bahwa film tersebut berlatarkan di kawasan Asia Tenggara, termasuk Indonesia. Adapun tujuan dibuatnya kajian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana budaya Nusantara direpresentasikan dalam film animasi "*Raya and the Last Dragon*", khususnya yang ada di wilayah Indonesia. Metode yang diterapkan dalam kajian ini yaitu metode kualitatif dengan analisis isi. Kajian ini menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Hasil dari kajian ini terdapat beberapa adegan yang menampilkan budaya-budaya Nusantara yang ada di Indonesia. Harapannya dengan adanya kajian ini akan semakin banyak yang termotivasi untuk membuat karya yang dapat memperkenalkan budaya Indonesia kepada dunia.

ARTICLE INFO

Article History:

Received 10 Jan 2022

Revised 14 Feb 2022

Accepted 23 Mar 2022

Available online 1 Apr 2022

Keyword:

Budaya, Indonesia

Film Animasi

Semiotika, Peirce

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan Negara yang kaya akan budaya. Banyak anak muda Indonesia saat ini berlomba-lomba dalam memperkenalkan budaya Indonesia. Banyak cara dilakukan dalam hal ini, ada yang melalui lagu, video vlog, musik video, dan lainnya. Gencarnya masyarakat Indonesia dalam memperkenalkan budaya Indonesia, ternyata tidak sedikit juga karya hasil luar negeri yang sudah memperkenalkan Indonesia. Contohnya pada film *Anaconda 2* yang menceritakan latar pulau Kalimantan. Kemudian dalam film fantasi *Alice in Wonderland*, dimana terdapat adegan Alice menunjuk peta Indonesia dan berkata bahwa ayahnya akan melanjutkan berdagang di Sumatera dan Kalimantan. Pada film animasi keluarga pun seperti *Rise of the Guardian* dari *Dreamworks*, terdapat adegan dimana peta Indonesia ditampilkan sangat jelas.

Meskipun begitu, kita sebagai warga Negara Indonesia sebaiknya belum cukup puas dengan hasil tersebut. Masyarakat Indonesia maupun pemerintah harus tetap mengupayakan memperkenalkan budaya Indonesia salah satunya melalui media perfilman. Seperti yang tertera pada UURI No. 5 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan, pada pasal 1 no. 3, yaitu "Pemajuan Kebudayaan adalah upaya meningkatkan ketahanan budaya dan kontribusi budaya Indonesia di tengah peradaban dunia melalui Pelindungan, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Pembinaan Kebudayaan". Dalam undang-undang tersebut juga menjelaskan tujuan dari pemajuan kebudayaan yang dijelaskan pada pasal 4.

Salah satu cara memperkenalkan budaya Indonesia yaitu dengan media film. Lewat media film dapat menampilkan budaya secara visual dan audio. Seperti yang ditampilkan dalam film animasi "*Raya and the Last Dragon*" dari Disney. Dalam film tersebut menampilkan latar belakang budaya. Budaya yang ditampilkan dalam Animasi ini terinspirasi oleh budaya Asia Tenggara termasuk Indonesia. Meskipun begitu dalam beberapa visualnya tidak digambarkan secara jelas merujuk kepada satu budaya. Hal ini dikarenakan film ini bergenre fantasi dan latar pada animasi tersebut terinspirasi dari kawasan Asia Tenggara, dimana pada setiap wujudnya harus mencangkup keseluruhan dari Asia Tenggara.

Budaya Indonesia tidak terlepas dari budaya Nusantara. Nusantara merupakan penggambaran sebuah Negara yang mengangkat konsep Majapahit. Kata tersebut tertera dalam sastra bahasa Jawa Tengah pada abad ke-12 sampai ke-16. Wilayah Nusantara mencangkup wilayah Indonesia, Malaysia, Singapura, Brunei, dan sebagian kecil Filipina Selatan. Dilihat dalam sejarahnya, hal ini menyebabkan kemiripan atau kesamaan budaya pada wilayah Asia Tenggara.

Dalam film animasi "*Raya and the Last Dragon*", banyak penggambaran simbol dan bentuk yang terinspirasi dari Asia Tenggara termasuk Indonesia yang akan dibahas atau diungkapkan melalui tinjauan Semiotika model Charles Sanders Peirce. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan unsur budaya Nusantara yang ada di Indonesia yang terdapat dalam film animasi "*Raya and the Last Dragon*". Selain itu, simbol-simbol yang mempresentasikan budaya Nusantara yang ada di Indonesia juga akan ditafsirkan maknanya dan dideskripsikan.

Subjek ini dibahas karena saat ini Indonesia membutuhkan penulis analisis dalam industri kreatif bidang animasi. Kepala BPSDMI (Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Industri) Kemenperin, Eko S.A. Cahyanto, dalam siaran pers Kemenperin (2020), menuturkan bahwa potensi animasi harus dioptimalkan. Perkembangan animasi dapat dilihat dari bertambahnya animasi lokal yang ditayangkan. Diantaranya banyak juga film animasi buatan Indonesia yang sudah dibuat dan mengangakat kekayaan Indonesia.

Animator Indonesia pun banyak yang sudah diakui dunia dan dapat memicu atau memotivasi perkembangan animasi dalam negeri.

1.1. KAJIAN LITERATUR

Penelitian mengenai analisis semiotika pada film sudah banyak dilakukan. Beberapa penelitian tersebut dijadikan rujukan dalam kajian ini, diantaranya:

Ronald Wibisana (2021) melakukan penelitian serupa terhadap sebuah film dengan judul “Representasi Keberagaman Budaya dalam Film *Raya and The Last Dragon*”. Penelitian ini menggunakan semiotika teori Roland Barthes. Pembahasan dari penelitian ini yaitu tentang keberagaman budaya yang terdapat pada film yang membentuk wawasan baru kepada audiens. Hasil dari penelitian ini yaitu menunjukkan tiga representasi budaya, yaitu *unity*, *identity*, dan *diversity*. Representasi budaya tersebut memunculkan nilai-nilai, adat istiadat, dan kebiasaan dari sifat penduduk pada film.

Penelitian selanjutnya yang serupa terhadap film yang dilakukan Dewi Insari (2015) melakukan penelitian yang serupa dengan judul penelitian “Representasi Nilai Budaya Minangkabau Dalam Film “Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck” (Analisis Semiotika Film)”. Penelitian mengenai analisis semiotika menggunakan teori Charles Sanders Peirce terhadap sebuah film. Penelitian ini mengungkapkan makna dari simbol-simbol yang ditampilkan dalam film yang berkaitan dengan budaya Minangkabau. Hasil penelitian menyatakan bahwa budaya Minangkabau dalam film tersebut ditampilkan melalui penggunaan bahasa, pakaian, dan adat.

Dari hasil tinjauan penelitian terdahulu, bahwa penelitian tentang representasi budaya Indonesia pada film “*Raya and the last dragon*” belum pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian terhadap film ini masih terbilang sedikit dikarenakan film ini baru saja rilis pada tahun 2021. Penelitian ini membahas representasi budaya Indonesia yang ditampilkan dalam film “*Raya and the last dragon*” juga membahas makna dari simbol-simbol budaya tersebut. Ditemukan pula penelitian sebelumnya yang topiknya hampir sama. Namun perbedaannya dengan penelitian yang akan dibahas ini adalah dalam menggunakan teori semiotika dan budaya yang dibahas. Penelitian sebelumnya menggunakan teori semiotika Roland Barthes, sedangkan untuk penelitian yang ini menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Budaya pada penelitian sebelumnya mengungkapkan budaya *unity*, *identity*, dan *diversity*, sedangkan untuk penelitian ini mengungkapkan unsur budaya Indonesia.

2. METODE

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang menghasilkan data deskriptif, bisa berupa tulisan, ucapan, serta perilaku yang diamati, agar mendapatkan pemahaman yang bersifat umum dari sudut pandang partisipan (Bogdan & Biklen, s, 1992: 21). Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk memahami fenomena yang dialami oleh subyek penelitian secara menyeluruh dengan cara deskripsi. Hal ini berkaitan dengan penelitian persepsi, perilaku, dan tindakan subjek (Moleong, 2007: 6). Penelitian kualitatif dipakai untuk melihat kondisi objek alamiah, dimana posisi peneliti selaku instrument kunci. Jenis penelitian ini memahami fenomena sosial dari persektif partisipan (Sugiono, 2012: 9).

Mulyana dalam bukunya yaitu Metode Penelitian Komunikasi, mengatakan penelitian kualitatif bersifat interpretatif (Mulyana, 2007: 5).

Penelitian ini bersifat interpretatif (menggunakan penafsiran) sehingga subjek yang diteliti berasal dari sudut pandang partisipan penulis yang menghasilkan data deskriptif. Subjek yang akan diteliti merupakan beberapa adegan dalam film animasi *“Raya and the Last Dragon”*. Metode penelitian kualitatif digunakan karena dalam penelitian ini sifatnya non-hitung dan menggunakan teori sebagai landasannya. Analisis isi digunakan untuk meneliti data yang berupa teks, gambar, simbol, dan sebagainya. Teori semiotika dari Charles Sanders Peirce dipakai dalam menginterpretasikan tanda-tanda yang ada di dalam beberapa adegan film. Hal ini digunakan agar dapat memahami representasi budaya Nusantara yang ada di Indonesia yang terdapat dalam visual film *“Raya and the Last Dragon”*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL

“Raya and the Last Dragon” dari Walt Disney Studios Motion Pictures adalah sebuah film animasi petualangan fantasi yang disutradarai oleh Don Hall, Carlos López Estrada, Paul Briggs dan ditulis oleh Qui Nguyen, Adele Lim, dan Paul Briggs. Film animasi ini dirilis di bioskop Amerika Serikat pada tanggal 5 Maret 2021. Secara bersamaan film ini tersedia di Disney+ Premier Access sebagai akibat dari efek pandemi COVID-19 di bioskop. Film yang berdurasi 1 jam 54 menit ini animasi ini menceritakan seorang putri bernama Raya yang mencari naga terakhir dengan harapan dapat mengembalikan permata naga yang hancur, dan mengembalikan ayahnya yang menjadi batu akibat roh jahat yang dikenal sebagai Druun.



GAMBAR 1. Menit 08:17

[Sumber: Capture film *“Raya and the Last Dragon”*]

1. Representamen: Bunga Kamboja
2. Objek: Seseorang sedang menaburkan bunga pada sebuah tempat persembahan. Objek berupa simbol.
3. Interpretan: Penulis mengidentifikasi adegan tersebut berdasarkan unsur kebudayaan berupa sistem religi. Bunga Kamboja seringkali digunakan sebagai persembahan bagi para dewa dalam beribadah umat Hindu. Dalam agama Hindu, bunga Kamboja memiliki arti pengabdian. dan dalam agama Budha bunga ini memiliki arti keabadian. Bunga ini sangat populer di Bali, masyarakatnya banyak yang menanam bunga ini disudut rumah dan pura.



GAMBAR 2. Menit 08:19

[Sumber: *Capture film "Raya and the Last Dragon"*]

1. Representamen: Menampi beras
2. Objek: Seseorang sedang menampi beras. Cara menampi beras yaitu dengan melempar beras keatas dan ditangkap lagi menggunakan tampi, kemudian tampi digoyangkan ke kiri, kanan, depan, dan belakang. Objek berupa indeks.
3. Interpretan: Penulis mengidentifikasi adegan tersebut berdasarkan unsur kebudayaan berupa organisasi sosial. Nasi merupakan makanan pokok sebagian besar dari masyarakat Indonesia. Sebelum nasi dimasak, kebanyakan ibu-ibu khususnya dipedesaan, menampi beras agar nasi bersih dari sisa gabah yang tersisa setelah proses.



GAMBAR 3. Menit 08:20

[Sumber: *Capture film "Raya and the Last Dragon"*]

1. Representamen: Membuatik
2. Objek: Seseorang yang sedang membuatik. Objek berupa simbol.
3. Interpretan: Penulis mengidentifikasi adegan tersebut berdasarkan unsur kebudayaan berupa sistem peralatan hidup dan teknologi, kesenian, dan sistem mata pencarian hidup. Kegiatan membuatik pada gambar diatas disebut juga nglowong. Konsep dari nglowong ini adalah proses melekatkan malam lilin yang sudah dicairkan menggunakan canting pada kain dan mengikuti motif pola yang duah dibuat.



GAMBAR 4. Menit 13:15

[Sumber: Capture film "Raya and the Last Dragon"]

1. Representamen: Makan duduk dilantai
2. Objek: Raya dan Namaari yang akan makan bersama dengan posisi duduk dilantai. Objek berupa simbol.
3. Interpretan: Penulis mengidentifikasi adegan tersebut berdasarkan unsur kebudayaan berupa organisasi sosial. Makan dengan posisi duduk dilantai di Indonesia biasa disebut lesehan. Masyarakat Indonesia sering kali makan dengan berlesehan, dan ada banyak tempat kuliner di Indonesia yang menyediakan tempat untuk lesehan.



GAMBAR 5. Menit 14:12

[Sumber: Capture film "Raya and the Last Dragon"]

1. Representamen: Isi gulungan
2. Objek: Raya dan Namaari melihat isi dari gulungan yang menampilkan gambar naga. Objek berupa ikon.
3. Interpretan: Penulis mengidentifikasi adegan tersebut berdasarkan unsur kebudayaan berupa kesenian. Gambar tersebut memiliki kemiripan dengan motif dari batik Megamendung. Batik Megamendung berasal dari daerah Cirebon, Jawa Barat, Indonesia. Batik ini memiliki ciri khas bentuk yang menyerupai awan yang cenderung lancip, lonjong, dan segitiga. Warna pada batik ini menggunakan warna biru dengan 7 gradasi warna sebagai warna orisil. Warna merah sebagai warna dasarnya. Motif Megamendung sejarahnya mengarah kepada bangsa Cina yang datang ke Cirebon, dengan membawa benda seni seperti piring, kain, dan keramik yang bergambar bentuk awan. Megamendung berasal dari dua kata, mega dan mendung. Mega memiliki arti awan, dan mendung memiliki arti sejuk. Dalam kemajuannya, corak ini mengalami banyak variasi dan *modifikasi* sesuai dari

permintaan pasar. Batik sendiri merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang diakui oleh UNESCO pada 2 Oktober 2009.



GAMBAR 6. Menit 15:20

[Sumber: *Capture film "Raya and the Last Dragon"*]

1. Representamen: Melepas sandal

2. Objek: Raya dan Namaari melepas alas kakinya yang berupa sandal ketika memasuki tempat yang dianggap keramat. Objek berupa simbol.

3. Interpretan: Penulis mengidentifikasi adegan tersebut berdasarkan unsur kebudayaan berupa organisasi sosial dan sistem religi. Indonesia memiliki tradisi atau kebiasaan melepas alas kaki pada tempat-tempat yang dikeramatkan, tempat ibadah, bahkan dirumah sendiri. Hal ini untuk menghormati suatu tempat agar tetap bersih dan suci.



GAMBAR 7. Menit 1:10:00

[Sumber: *Capture film "Raya and the Last Dragon"*]

1. Representamen: Bunga Kamboja

2. Objek: Raya memberikan bunga kamboja kepada ayahnya yang menjadi batu. Objek berupa simbol.

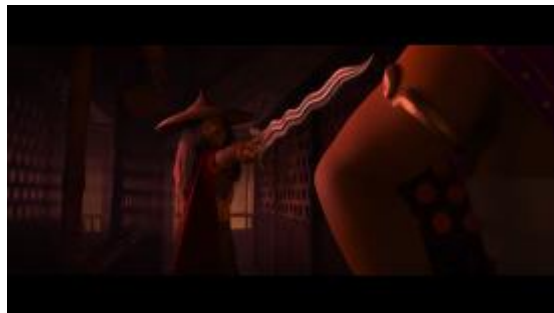
3. Interpretan: Penulis mengidentifikasi adegan tersebut berdasarkan unsur kebudayaan berupa sistem religi. Konsep bunga kamboja sebagai simbol mistis. Banyak masyarakat Indonesia yang masih mempercayai bunga kamboja dengan hal-hal yang berbau mistis. Hal ini dikarenakan pohonnya yang banyak tumbuh di pemakaman.



GAMBAR 8. Menit 45:02

[Sumber: Capture film "Raya and the Last Dragon"]

1. Representamen: Buah naga
2. Objek: Tiga ekor kera yang ingin memberikan buah naga kepada trenggiling yang bernama tuktuk pada filmnya. Objek berupa simbol.
3. Interpretan: Penulis mengidentifikasi adegan tersebut berdasarkan unsur kebudayaan berupa bahasa. Buah naga atau dalam bahasa Inggrisnya *pitaya* merupakan buah dari beberapa jenis kaktus. Buah naga seringkali dimunculkan dalam film animasi ini dikarenakan buah tersebut memiliki nama naga dalam bahasa Indonesia, dimana film ini menceritakan tentang naga didalamnya. Buah ini diberi nama buah naga dikarenakan pada kulit buahnya terdapat jumbai-jumbai yang direpresentasikan sebagai sisik naga.



GAMBAR 9. Menit 48:35

[Sumber: Capture film "Raya and the Last Dragon"]

1. Representamen: Senjata Raya
2. Objek: Raya menodongkan senjata kepada lawannya. Objek berupa ikon.
3. Interpretan: Penulis mengidentifikasi adegan tersebut berdasarkan unsur kebudayaan berupa sistem peralatan hidup dan teknologi. Senjata Raya memiliki kemiripan dengan senjata khas Indonesia yaitu Keris. Keris merupakan senjata tikam yang bilahnya meliuk-liuk. Keris juga merupakan warisan budaya yang diakui oleh UNESCO sejak tahun 2005. Dari perwujudannya, keris yang dimiliki Raya dalam film mirip dengan Keris Nagasasra. Keris ini memiliki persamaan bentuk, terdapatnya ukiran bentuk kepala naga dan memiliki garis putih pada tengah keris. Keris Nagasasra merupakan benda pusaka peninggalan raja Majapahit.



GAMBAR 10. Menit 1:07:13

[Sumber: *Capture film "Raya and the Last Dragon"*]

1. Representamen: Bangunan

2. Objek: Menampilkan sebuah bangunan diatas bukit, dimana tempat permata naga berada. Objek berupa simbol.

3. Interpretan: Penulis mengidentifikasi adegan tersebut berdasarkan unsur kebudayaan berupa sistem religi. Bangunan tersebut merepresentasikan dari candi. Di Indonesia banyak sekali ditemukan candi dan masih banyak yang belum terungkap asal-usulnya. Candi merupakan bangunan peninggalan dari peradaban Hindu-Budha sebagai ritual tempat ibadah. Candi di Indonesia yang terkenal adalah candi Borobudur. Candi Borobudur merupakan candi Budha yang terletak di Magelang, Jawa Tengah, Indonesia. Candi Borobudur ditetapkan sebagai warisan dunia oleh UNESCO pada tahun 1991.



GAMBAR 11. Menit 1:11:26

[Sumber: *Capture film "Raya and the Last Dragon"*]

1. Representamen: Pertunjukan wayang

2. Objek: Ibu Namaari sedang bercerita kepada anak-anak desa Taring tentang bagaimana desa Taring dapat bertahan dengan serangan. Media berceritanya menggunakan pertunjukan wayang. Objek berupa ikon.

3. Interpretan: Penulis mengidentifikasi adegan tersebut berdasarkan unsur kebudayaan berupa sistem pengetahuan dan kesenian. Pertunjukan wayang merupakan pertunjukan klasik asal Indonesia. Indonesia memiliki banyak jenis wayang yang berasal dari beberapa daerah. Wayang dalam bahasa Jawa memiliki arti bayangan. Hal ini dikarenakan penonton bisa menikmati acara wayang hanya dengan melihat bayangannya saja, khususnya pada wayang kulit. Wayang dimainkan oleh dalang sebagai pembawa cerita dan diiringi musik

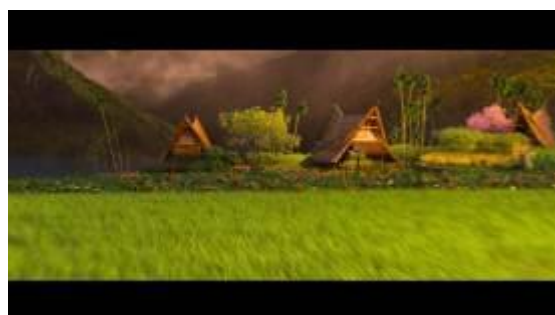
gamelan. Wayang juga sudah diakui UNESCO sebagai warisan mahakarya dunia yang tak ternilai dalam seni tutur pada tanggal 7 November 2003.



GAMBAR 12. Menit 1:19:28

[Sumber: Capture film "Raya and the Last Dragon"]

1. Representamen: Gerakan bertarung Raya
2. Objek: Raya bertarung melawan Namaari. Objek berupa simbol.
3. Interpretan: Penulis mengidentifikasi adegan tersebut berdasarkan unsur kebudayaan berupa organisasi sosial. Raya memakai gaya bertarung pencak silat. Pencak Silat adalah istilah umum untuk kelas seni bela diri Indonesia. Pencak Silat diakui sebagai Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity dari Indonesia oleh UNESCO pada 12 Desember 2019.



GAMBAR 13. Menit 1:31:51

[Sumber: Capture film "Raya and the Last Dragon"]

1. Representamen: Bangunan
2. Objek: Menampilkan pemandangan dengan terdapat dua bangunan. Objek berupa indeks.
3. Interpretan: Penulis mengidentifikasi adegan tersebut berdasarkan unsur kebudayaan berupa sistem mata pencarian hidup. Konsep saung terdapat pada bangunan tersebut. Saung menurut KKBI adalah bangunan kecil seperti rumah yang sederhana, lokasinya berada di sawah atau di kebun. Saung merupakan tempat istirahat bagi para petani. Hal ini menandakan sebagian besar penduduk bekerja sebagai petani.



GAMBAR 14. Menit 1:34:08

[Sumber: *Capture film "Raya and the Last Dragon"*]

1. Representamen: Gerakan tangan
2. Objek: Warga menyatukan tangan dengan jari tangan yang membentuk lingkaran. Objek berupa simbol.
3. Interpretan: Penulis mengidentifikasi adegan tersebut berdasarkan unsur kebudayaan berupa organisasi sosial. Representasi dari konsep pemberian salam. Masyarakat Indonesia biasa memberikan salam dengan menyatukan kedua telapak tangannya.

3.2. PEMBAHASAN

Film merupakan salah satu media penyampaian suatu pesan ke banyak khalayak. Film adalah sebuah karya ekspresi kesenian berupa audio visual sebagai komunikasi massa. Dalam film mengandung pesan yang ingin disampaikan tergantung tujuan dari pembuatan film tersebut (Effendy, 1986: 134). Sedangkan animasi adalah susunan berurutan dari gambar tetap yang direkam menggunakan kamera (Munir, 2013: 340). Animasi termasuk kedalam genre dari film menurut Cinemags edisi 171. Genre film diantaranya komedi, romantis, fantasi, thriller, musikal, horor, drama, dewasa, fiksi ilmiah, aksi, cult, dokumenter, dan animasi. Animasi juga memiliki jenisnya, yaitu animasi 2D, animasi 3D, *stop motion animation*, animasi tanah liat, animasi Jepang, dan animasi gif (Munir, 2013: 327).

Walt Disney Studios Motion Pictures merilis "*Raya and the Last Dragon*" di bioskop Amerika Serikat pada tanggal 5 Maret 2021. "*Raya and the Last Dragon*" adalah sebuah film animasi petualangan fantasi yang disutradarai oleh Don Hall, Carlos López Estrada, Paul Briggs dan ditulis oleh Qui Nguyen, Adele Lim, dan Paul Briggs. "*Raya and the Last Dragon*" didasarkan pada budaya tradisional Asia Tenggara, termasuk Indonesia didalamnya. Budaya merupakan berasal dari kata "*Buddhayah*", kata yang dari bahasa Sanskerta. Kata tersebut merupakan bentuk jamak dari *buddhi*. "*Buddhi*" memiliki arti "budi" atau "kekal". Jadi pengertian dari budaya yakni daya budi (cipta, karsa, dan rasa). Sedangkan kebudayaan adalah hasil dari daya budi tersebut (Koentjaraningrat. 2000: 181). Menurut C. Kluckhohn, ada 7 unsur yang terdapat dalam kebudayaan, diantaranya: (Koentjaraningrat. 2003:81)

1. Bahasa
2. Sistem pengetahuan
3. Organisasi sosial
4. Sistem peralatan hidup dan teknologi

5. Sistem mata pencarian hidup
6. Sistem religi
7. Kesenian

Dalam penelelitiannya, untuk mengetahui bagaimana budaya Nusantara direpresentasikan dalam film, khususnya yang ada di wilayah Indonesia, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan analisis isi. Representasi sendiri merupakan proses seseorang dalam merekam gagasan, ide, atau pesan. Dapat juga diartikan sebagai pengguna tanda untuk menampilkan ulang sesuatu yang diserap panca indera dalam bentuk fisik (Marcel Danesi, 2010:3).

Teori semiotika digunakan mengungkap tanda-tanda yang terdapat dalam beberapa adegan film. Istilahnya, semiotika adalah sebuah disiplin ilmu yang mempelajari mengenai tanda. Tanda sendiri adalah sesuatu yang dapat mewakili ide, perasaan, benda, maupun tindakan secara langsung dan alamiah (Chaer, 2012). Semiotika memiliki beberapa teori, salah satunya teori dari Charles Sanders Peirce. Charles Sanders Peirce mengatakan manusia hanya dapat bernalar melalui tanda. Terdapat tiga elemen semiotik menurut Peirce, yaitu tanda (*sign/respresentamen*), acuan tanda (*object*), dan penggunaan tanda (*interpretant*). Teori segitiga makna (*triangle meaning*) merupakan penyebutan bagi ketiga elemen tersebut. (Kriyantono, 2008:265). Peirce menyatakan sebuah tanda (*sign*) atau *respresentamen* memiliki hubungan "triadik" langsung dengan interpretan dan objek. (Indiawan, 2013:167).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai analisis Representasi Budaya Indonesia dalam film animasi "*Raya and the Last Dragon*" dengan menggunakan pendekatan semiotika model Charles Sander Peirce, penelitian ini menyimpulkan bahwa ditemukan banyak data yang menunjukkan kebudayaan Indonesia dalam film animasi tersebut. Budaya Nusantara yang ada di Indonesia dalam film animasi "*Raya and the Last Dragon*", disimbolkan melalui ke-7 unsur yang berada dalam budaya, yaitu bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencarian hidup, sistem religi, dan kesenian.

5. REFERENSI

- Ahmad, J. (2018). *Desain penelitian analisis isi (Content analysis)*. *Research Gate*, 5(9).
- Ayhie13. (2012). *Teori Kebudayaan*. URL: <https://ayhie13.wordpress.com/culture/teori-kebudayaan/> [Diakses pada 1 Desember 2021]
- Bogdan, R., & Biklen, S. (1992). *Qualitative Research For Education*. Boston: Allyn and Bacon.
- Chaer Abdul. (2012). *Linguistik Umum*. Yogyakarta: Rineka.
- Chris Barker. (2004). *The Sage Dictionary of Cultural Studies*. Australia: Sage. Hlm. 9
- Deddy Mulyana. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Onong Uchjana. (1986). *Dimensi-Dimensi Komunikasi*. Bandung: Rosda. Hlm. 134

- Indiawan Seto Wahyu. (2013). *Semiotika komunikasi: aplikasi praktis bagi penelitian dan skripsi komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Inrasari, D. (2015). *Representasi Nilai Budaya Minangkabau dalam Film "Tenggelamnya Kapal Van Der Wijck" (Analisis Semiotika Film)*. (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Cinemags. (2013). *The Greatest Movies of 13 Genres Through Generations*. Jakarta: Megindo Tunggal Sejahtera. Edisi 171.
- Kemenperin. (2020). *Kemenperin Kembali Gelar Diklat Animasi Bersertifikat dan Siap Kerja*. URL: <https://kemenperin.go.id/artikel/21877/Kemenperin-Kembali-Gelar-Diklat-Animasi-Bersertifikat-dan-Siap-Kerja> [Diakses pada 20 September 2021]
- Kriyantono, Rachmat. (2008). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Marcel, Danesi. (2010). *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jalasutra. Hlm. 3-4
- Moleong, Lexy J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2013). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Puspitasari, D. R. (2021). *Nilai Sosial Budaya dalam Film Tilik (Kajian Semiotika Charles Sanders Pierce)*. *Semiotika: Jurnal Komunikasi*, 15(1).
- Salinan UURI No. 5. (2017). *Tentang Pemajuan Kebudayaan*. URL: https://peraturan.go.id/peraturan/index.html?PeraturanSearch%5Bjenis_peraturan_id%5D=11e449f35c25e4d0b18e313231373039&PeraturanSearch%5Bnomor%5D=5&PeraturanSearch%5Btahun%5D=2017&PeraturanSearch%5Btentang%5D=pemajuan+kebudayaan [Diakses pada 1 Desember 2021]
- UNESCO. (2021). *Elements on the Lists*. URL: <https://ich.unesco.org/en/state/indonesia-ID?info=elements-on-the-lists> [Diakses pada 1 Desember 2021]
- Wibisana, R. (2021). *Representasi keberagaman budaya dalam film Raya and The Last Dragon*. (Doctoral dissertation, Universitas Pelita Harapan).