

REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA DALAM FILM “RAYA AND THE LAST DRAGON”

Oleh :

¹Ansyira Aliffianda, ²Freddy Yusanto
^{1,2}Universitas Telkom

¹Email:ansyiraa@student.telkomuniversity.ac.id,
²fredyusanto@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Film “Raya and The Last Dragon” karya Disney Animation Studios mengangkat budaya Asia Tenggara sebagai latar belakang budaya dalam film tersebut. Hal ini menimbulkan pertanyaan apakah benar dalam film tersebut terdapat budaya Indonesia dan apakah budaya tersebut merepresentasikan budaya Indonesia itulah yang menjadi tujuan dari penelitian ini yaitu, untuk membongkar makna representasi dari budaya Indonesia yakni artefak budaya, karakter orang Indonesia, dan juga kuliner Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode Semiotika Sosial M.A.K Halliday yaitu 3 (tiga) ciri konteks situasi antara lain Analisis Medan Wacana yang menjelaskan latar belakang masuknya budaya Indonesia, Analisis Pelibat Wacana yang menjelaskan tokoh-tokoh yang terlibat dalam proses masuknya budaya Indonesia, dan Analisis Sarana Wacana yang menjelaskan media dalam merepresentasikan budaya Indonesia. Hasil penelitian dalam Analisis Medan Wacana bahwa tim Disney yang berada di balik film “Raya and The Last Dragon” melakukan research langsung ke Indonesia untuk melihat dan merasakan langsung budaya Indonesia, dalam Analisis Pelibat Wacana yang di mana orang yang terlibat langsung dalam proses pengenalan budaya Indonesia yaitu konsultan budaya khusus Indonesia, dan yang terakhir dalam Analisis Sarana Wacana terdapat artefak budaya, karakter orang Indonesia, dan kuliner Indonesia yang terlihat dalam beberapa adegan di film “Raya and The Last Dragon”. Kesimpulan dari penelitian ini dengan tiga ciri konteks situasi antara lain dalam Analisis Medan Wacana mengungkapkan latar belakang proses masuknya budaya Indonesia dalam film “Raya and The Last Dragon”, dalam Analisis Pelibat Wacana bahwa tokoh yang terlibat melakukan research dengan memperhatikan dan mencatat dengan detail setiap budaya Indonesia yang terlihat, yang terakhir dalam Analisis Sarana Wacana, pada artefak budaya hanya merepresentasikan secara makna tingkat pertama tapi tidak dengan makna tingkat kedua, pada karakter orang Indonesia merepresentasikan makna tingkat pertama dan kedua, dan yang terakhir kuliner Indonesia merepresentasikan hanya makna tingkat pertama saja.

Kata Kunci: Film, Representasi, Budaya Indonesia

1. PENDAHULUAN

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. *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).

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 belakangi budaya Asia Timur, *Pocahontas* yang melatar belakangi budaya dari Afrika, *Aladdin* yang melatar belakangi budaya dari Asia Tengah, dan yang terakhir dan terbaru adalah *Raya and The Last Dragon* yang melatar belakangi 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).

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 Sakalot 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.

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"*.

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.

Berdasarkan 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"* dengan tujuan untuk mengetahui apakah budaya tersebut benar merepresentasikan budaya Indonesia melalui artefak budaya, karakter orang Indonesia, dan kuliner Indonesia. 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*).

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan paradigma kritis. Paradigma kritis meyakini realitas yang terjadi merupakan hasil dari sistem yang telah dikonstruksi. Peristiwa atau fenomena yang terjadi juga telah dikontrol oleh pihak yang berkuasa yang di mana tidak berjalan secara alami atau bahkan kebetulan. Tetapi memang sudah dirancang sedemikian rupa untuk membentuk sebuah realitas. Sebagai langkah untuk dapat menyusun suatu penelitian atau karya ilmiah yang membutuhkan banyak sumber dan referensi untuk diketahui agar hasil yang di inginkan tercapai dengan maksimal (Subakti et al., 2021). Maka dari itu, untuk menganalisis bagaimana budaya Indonesia dalam film "*Raya and The Last Dragon*" ditampilkan dan diposisikan, dan juga mengapa budaya Indonesia seperti Artefak Budaya, Karakter orang Indonesia, dan Kuliner Indonesia yang dipilih menjadi salah satu latar belakang dari film "*Raya and The Last Dragon*" dapat membantu memperkuat budaya Indonesia yang telah disajikan dalam film. Melalui paradigma kritis ini, dapat membantu penulis dalam membuktikan dan menganalisis bagaimana budaya Indonesia diposisikan dalam film "*Raya and The Last Dragon*" maupun secara realitasnya. Metode penelitian penulis gunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan analisis semiotika sosial. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian berlandaskan pada filsafat post-positivisme, digunakan untuk meneliti objek yang alami, di mana peneliti adalah instrumen kunci. Pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowbaal*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2015).

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai macam cara yaitu wawancara, kuesioner, observasi, dan gabungan ketiganya (Sugiyono, 2015). Maka dari itu, penulis memperoleh data melalui dua data, yaitu: (1) Data primer, merupakan data utama yang digunakan oleh penulis, antara lain adalah film "*Raya and The Last Dragon*" yang penulis unduh di platform *Disney+* Hotstar secara legal. Selain film, penulis juga akan menggunakan hasil wawancara dengan salah satu konsultan budaya dari film "*Raya and The Last Dragon*"; (2) Data sekunder, merupakan data tidak langsung atau data pendukung dari data primer. Penulis menggunakan studi literatur seperti buku, karya ilmiah, jurnal, skripsi, dan artikel-artikel dari situs resmi dan terpercaya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Medan Wacana

a. Artefak Budaya

Banyak artefak budaya Indonesia yang terlihat dalam film "*Raya and The Last Dragon*", dapat

dilihat di awal film terdapat *scene* yang menunjukkan wayang, tujuan *scene* itu adalah untuk memperkenalkan awal mula dari kisah yang terjadi dalam film "*Raya and The Last Dragon*". Wayang tersebut merupakan wayang Bali, dari gambar wayang yang terlihat pada film cenderung lebih bulat-bulat dibandingkan dengan wayang-wayang lain di Indonesia, yaitu Jawa Tengah atau Jawa Barat. Dapat diketahui bahwa wayang Bali terkesan lebih bulat-bulat, beda halnya dengan wayang Jawa yang cenderung lebih lancip dan tegas. Selain wayang Bali yang terlihat pada awal film, pada tokoh Raya sendiri, juga terlihat adanya artefak budaya Indonesia yang ia gunakan sepanjang film dari awal hingga akhir. Tidak lain adalah senjata yang Raya pakai, yaitu keris. Seperti yang sudah penulis jelaskan di atas perihal budaya Indonesia yang terlihat dalam film "*Raya and The Last Dragon*" merupakan budaya yang sebagian besar budaya Bali, maka keris yang digunakan Raya merupakan keris yang menyerupai keris Bali. Selain wayang dan keris, ada juga batik yang terlihat pada awal film, batik yang terlihat pada awal film lengkap dengan canting dan peralatan batik lainnya merupakan artefak budaya Indonesia yang ada dalam film "*Raya and The Last Dragon*".

b. Karakter orang Indonesia

Dengan adanya *celebrating uniqueness*, nilai-nilai dan karakter orang Indonesia seperti kerukunan dan kebersamaan juga ditonjolkan dalam film "*Raya and The Last Dragon*". Karakter yang di mana sebagai makhluk sosial kita tidak bisa hidup sendiri, yang di mana orang Indonesia juga cenderung hidup bertetangga atau berkelompok, juga ditampilkan dalam film "*Raya and The Last Dragon*" dan menjadi salah satu nilai penting yang dapat diambil dari film ini. Kerukunan dan kebersamaan dalam film "*Raya and The Last Dragon*" digambarkan dan diibaratkan oleh Dr. Juliana Wijaya seperti perayaan ogoh-ogoh dalam budaya Bali. Ogoh-ogoh sendiri merupakan spirit yang menyerap aura negatif dari lingkungan dan alam sekitar lalu dimusnahkan dengan cara dibakar, sehingga lingkungan dan alam sekitar menjadi bersih kembali dari energi negatif dan kembali membawa kedamaian dalam hidup, maka ogoh-ogoh diibaratkan dapat membawa kedamaian dunia (seluruh negeri) pada film "*Raya and The Last Dragon*".

c. Kuliner Indonesia

Adanya kuliner Indonesia di sini merupakan hasil *research* dari tim *Disney* yang di mana penulis telah sampaikan di atas bahwa tim *Disney* yang ditemani oleh Dr. S. Steve Arounshack dan juga konsultan budaya Indonesia untuk film "*Raya and The Last Dragon*" yaitu Emiko Susilo dan Dewa Putu Berata, melihat dan merasakan secara langsung budaya Indonesia tepatnya di Bali, Indonesia. Hasil dari *research* mendalam tersebut lah yang menjadi bahan dasar adanya budaya-budaya

Indonesia dalam film *"Raya and The Last Dragon"* terkait makanan yang ditampilkan dalam film.

2. Analisis Pelibat Wacana

a. Artefak Budaya

Prof. S. Steve Arrounsack yang merupakan visual antropologi, Emiko Susilo dan Dewa Putu Berata yang merupakan konsultan budaya, koreografi atau gerakan, Drs. Juliana Wijaya yang merupakan seorang linguistik yang berperan menjadi ahli bahasa Asia Tenggara, Tatan seorang arsitek yang berasal dari Thailand, dan beberapa peranan lainnya yang termasuk dalam tim *Southeast Asian Story Trust* dalam film *"Raya and The Last Dragon"*.

Dalam perjalanannya dalam melakukan *research* ke berbagai negara-negara di Asia Tenggara, tim *Disney* ditemani oleh Prof. S. Steve Arrounsack dalam perjalanannya ke Laos, Kamboja, Malaysia, Indonesia, dan negara di Asia Tenggara lainnya. Dalam perjalanan *research* di Indonesia sendiri, *Southeast Asian Story Trust* memiliki tim konsultan budaya khusus Indonesia yaitu Emiko Susilo dan Dewa Putu Berata yang merupakan seorang seniman yang memiliki sanggar tari dan gamelan sendiri yang juga berbasis di Bali. Untuk mengetahui budaya Indonesia, tim *Disney* merasakan dan melihat langsung budaya Indonesia di Bali melalui pertunjukkan secara langsung dan privat atau tidak terbuka secara umum yang dikhususkan untuk tim *Disney*.

b. Karakter orang Indonesia

Dalam perjalanan dalam melakukan *research*nya ke berbagai macam di negara Asia Tenggara, tim *Disney* banyak sekali menemukan dan melihat budaya-budaya Indonesia yang ditemani dan dibimbing langsung oleh Emiko Susilo dan Dewa Putu Berata konsultan budaya khusus Indonesia yang tergabung dalam tim *Southeast Asian Story Trust*. Seperti yang kita ketahui bahwa tim *Disney* ditemani oleh Emiko Susilo dan Dewa Putu Berata melihat dan merasakan secara langsung budaya Indonesia khususnya Bali.

Drs. Juliana Wijaya juga menganggap jikalau kebersamaan dan kerukunan yang ditampilkan dalam film *"Raya and The Last Dragon"* ini merupakan penggambaran dari Ogoh-ogoh, ogoh-ogoh sendiri adalah merupakan perayaan tradisional yang berasal dari Bali, perayaan ogoh-ogoh sendiri dilakukan untuk mengambil energi dan aura negatif dari suatu tempat hingga akhirnya ogoh-ogoh tersebut dibakar yang di mana aura negatif tersebut hilang dan tergantikan oleh aura positif. Dalam film *"Raya and The Last Dragon"* hal tersebut digambarkan oleh munculnya karakter Druun yang tercipta karena perpecahan manusia, dan untuk memusnahkan Druun diperlukan kepercayaan, kesatuan, dan kerukunan dari umat manusia. Konsep kebersamaan dan kerukunan yang telah digambarkan dalam film *"Raya and The Last Dragon"* juga merupakan konsep yang sama pada konsep kerukunan dan kebersamaan dari Indonesia. Di Akhir film *"Raya and The Last*

Dragon", memperlihatkan bersatunya kembali negeri-negeri yang telah terpecah belah yang disebabkan oleh Druun yang muncul akibat perpecahan manusia. Konsep ini merupakan konsep *celebrating uniqueness* yang di mana sama halnya dengan Bhinneka Tunggal Ika. Konsep *celebrating uniqueness* dan Bhinneka Tunggal Ika dianggap sama karena sebuah perbedaan dari tiap negeri dalam film *"Raya and The Last Dragon"* bukanlah suatu alasan untuk sebuah perpecahan dan pemisah dari setiap negeri yang ada.

c. Kuliner Indonesia

Kuliner yang ditunjukkan dalam film merupakan kuliner yang tim *Disney* lihat dan merasakan secara langsung serta dukungan dari tim dari *Southeast Asian Story Trust* mengenai kuliner-kuliner yang muncul dalam film, terutama kuliner Indonesia. Pelibat langsung dari kuliner Indonesia antara lain adalah tim *research Disney*, dan konsultan budaya khusus Indonesia yaitu Emiko Susilo dan Dewa Putu Berata, yang turut serta membantu dalam menampilkan dan memperlihatkan budaya Indonesia secara langsung kepada tim *research Disney*.

Dilansir dari Liputan6.com menurut sutradara film *"Raya and The Last Dragon"* yaitu Don Hall, setiap detail yang ada pada film *"Raya and The Last Dragon"* diperhatikan sebegitu besarnya. Makanan yang ada dalam film merupakan salah satu bentuk visual yang sangat penting dalam membangun rasa percaya sebagai tema dalam film. Menurut Don Hall sendiri makanan dalam film ini disebut dapat menyatukan dan membangkitkan rasa kebersamaan dan kepercayaan antar satu sama lain. Tidak hanya arti dari makanan itu sendiri yang menjadi detail penting dalam film ini, namun dari penyajian makanan, dan berbagi makanan, serta makan bersama menjadi hal yang *iconic* dan dapat menyatukan rasa kepercayaan dan kebersamaan tersebut. Begitulah menurut Don Hall tentang bagaimana kuliner ditempatkan pada budaya Asia Tenggara. Di Indonesia sendiri, kuliner serta makanan dapat menjadi salah satu yang menyatukan suatu kelompok atau komunitas sendiri, hal tersebut menggambarkan orang Indonesia yang memiliki rasa percaya satu sama lain dalam hal membagikan makanan dan juga sebagai bentuk kebersamaan sesama umat manusia.

3. Analisis Sarana Wacana

Dalam analisis sarana wacana pada hasil penelitian ini, penulis menggunakan analisis semiotika dengan tanda level pertama atau makna tingkat pertama yang merupakan makna sebenarnya atau denotasi untuk mengetahui makna sebenarnya dari representasi atau tanda-tanda yang terlihat dalam film *"Raya and The Last Dragon"* terkait budaya Indonesia antara lain artefak budaya, karakter orang Indonesia, dan kuliner Indonesia. Selanjutnya penulis menggunakan analisis semiotika level kedua atau makna tingkat kedua yang merupakan makna konotasi untuk dapat mengetahui makna sebenarnya digambarkan yaitu budaya Indonesia digambarkan

dalam suatu *scene* yang menunjukkan adanya budaya Indonesia di dalamnya yaitu:

1. **Artefak Budaya:** wayang, ayakan beras, canting, dan kain batik, gamelan, tombak, keris, sesajen, kain tenun dan keranjang bambu, anyaman dinding, sampan, anyaman tikar, atap rumah gadang, dan baju prajurit majapahit.
2. **Karakter Orang Indonesia:** melepas alas kaki sebelum masuk ke tempat suci, persatuan dan bhinneka tunggal ika, menjamu tamu, hormat dengan leluhur, nyekar, saling membantu, gotong royong, makan bersama.
3. **Kuliner Indonesia:** buah durian, buah manggis, sate ayam, gorengan, dan lalapan.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa budaya Indonesia yang penulis angkat pada penelitian ini, tidak semuanya merepresentasikan budaya Indonesia dengan makna tingkat kedua atau konotasinya. Berikut merupakan kesimpulan mengenai artefak budaya, karakter orang Indonesia, dan juga kuliner Indonesia. Dalam film "*Raya and The Last Dragon*" secara tiga ciri konteks situasi yaitu (1) **Analisis Medan Wacana** yang mengemukakan latar belakang proses masuknya budaya Indonesia dalam film ini, dan juga (2) **Analisis Pelibat Wacana** yang di mana tokoh-tokoh yang terlibat dalam proses masuknya budaya Indonesia dalam film "*Raya and The Last Dragon*", dapat terbukti bahwa artefak budaya Indonesia benar-benar diperhatikan dengan baik oleh tim *Disney* yang melakukan proses *research* budaya di Indonesia, yang di mana mereka memerhatikan serta mencatat setiap detail yang ditunjukkan oleh konsultan budaya Indonesia, Emiko Susilo dan Dewa Putu Berata. Sedangkan dalam (3) **Analisis Sarana Wacana** atau media yang digunakan untuk menunjukkan budaya Indonesia dalam film yaitu representasi, berikut kesimpulan yang penulis simpulkan:

1. **Artefak Budaya** atau benda budaya Indonesia yang secara gamblang divisualisasikan ke dalam film. Namun, artefak tersebut hanya digambarkan dengan visual dalam film saja yang di mana tidak dijelaskan dan juga tidak ada perbincangan dalam film yang menggambarkan artefak budaya Indonesia tersebut. Hal itu dapat disimpulkan bahwa film "*Raya and The Last Dragon*" tidak mengangkat budaya Indonesia ke dalam film tersebut, melainkan hanya menjadikan artefak tersebut sebagai visual yang menunjukkan bahwa benda tersebut berasal dari Indonesia.
2. **Karakter orang Indonesia**, dalam film "*Raya and The Last Dragon*" tidak dilihat secara kearifan lokal yang biasanya kita lihat di Indonesia, namun diperlihatkan dalam bentuk suatu cerita yang membawa suasana pada adegan tersebut menjadi suatu karakter yang dapat dikenali dan ditemui di Indonesia itu sendiri.

Berdasarkan analisis sarana wacana yang menggunakan representasi sebagai media yang menampilkan budaya Indonesia, budaya karakter orang Indonesia dalam film "*Raya and The Last Dragon*" cukup merepresentasikan budaya karakter dalam segi cerita, visual, dan dialog yang ada dalam film.

3. **Kuliner Indonesia**, pada film "*Raya and The Last Dragon*" makna representasi dari budaya kuliner Indonesia diperlihatkan hanya dengan visualnya saja, dan tidak dijelaskan secara cerita atau dialog yang menunjukkan bahwa kuliner tersebut adalah kuliner yang berasal dari Indonesia. Dapat disimpulkan bahwa kuliner tersebut tidak merepresentasikan secara keseluruhan tetapi hanya melalui visual dalam film.

Saran

Saran dari penulis mengenai penelitian ini adalah penulis berharap untuk penelitian-penelitian yang akan datang dapat membuat penelitian yang berhubungan dengan representasi budaya Indonesia dalam film-film lainnya terkhususnya film-film barat yang di mana menyorot budaya Indonesia sebagai salah satu elemen dalam film. Dikarenakan film barat yang dapat disaksikan oleh seluruh dunia sehingga budaya Indonesia dapat diperkenalkan dari film tersebut.

Selain itu penulis juga berharap untuk penelitian representasi budaya Indonesia dapat lebih banyak mendapatkan sumber data yang lain. Seperti penelitian representasi budaya Indonesia yang menggunakan sumber data tidak hanya dari informan yang terlibat, tetapi juga berdasarkan nilai-nilai budaya Indonesia yang di mana dapat didapatkan oleh seorang pakar budaya Indonesia atau ahli budaya Indonesia dengan menggunakan paradigma deskriptif, dikarenakan penelitian ini menggunakan paradigma kritis.

Pada hal praktis, penulis berharap bahwa dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai data yang menunjukkan apakah dalam film "*Raya and The Last Dragon*" jelas merepresentasikan budaya Indonesia dikarenakan cukup banyaknya budaya Indonesia yang terlihat dalam film, juga banyaknya budaya Indonesia yang disebutkan dalam artikel-artikel yang menyebutkan bahwa film ini menunjukkan budaya Indonesia. Selain itu penelitian ini dapat menjelaskan bagaimana proses budaya Indonesia dapat masuk ke dalam film "*Raya and The Last Dragon*".

Selanjutnya dalam hal teknis, peneliti berharap dapat menjadi salah satu acuan pembuat-pembuat film animasi maupun non-animasi lainnya yang ingin menggunakan budaya Indonesia sebagai latar belakang budaya dari film yang nantinya akan dibuat. Dapat disimpulkan bahwa film "*Raya and The Last Dragon*" cukup baik dalam merepresentasikan budaya Indonesia dalam bentuk visual yang secara tidak langsung dapat membantu

Indonesia mengenalkan budaya-budayanya melalui film kepada seluruh dunia.

5. DAFTAR PUSTAKA

Calma, J. (2021, March). With Disney's Raya and the Last Dragon, I feel seen: For too long, Southeast Asians have been invisible in media. *The Verge*. <https://www.theverge.com/22315306/disney-raya-and-the-last-dragon-southeast-asian-media>

Estuningtyas, R. D. (n.d.). *Dampak Globalisasi Pada Politik, Ekonomi, Cara Berfikir Dan Ideologi Serta Tantangan Dakwahnya*.

Morales, M. (2020). *The Filipino Salakot*. Natural History Museum. <https://nhm.org/stories/filipino-salakot>

Subakti, H., Chamidah, D., Siregar, R. S., Saputro, A. N. C., Recard, M., Nurtanto, M., Kuswandi, S., Ramadhani, R., & Sitopu, J. W. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.

Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (22nd ed.). Alfabeta.

The Walt Disney Studios. (n.d.-a). *HISTORY*. Retrieved April 19, 2021, from <https://www.waltdisneystudios.com/history/>

The Walt Disney Studios. (n.d.-b). *OUR BUSINESSES*. Retrieved April 19, 2021, from <https://www.waltdisneystudios.com/our-businesses/>

Calma, J. (2021, March). With Disney's Raya and the Last Dragon, I feel seen: For too long, Southeast Asians have been invisible in media. *The Verge*. <https://www.theverge.com/22315306/disney-raya-and-the-last-dragon-southeast-asian-media>

Estuningtyas, R. D. (n.d.). *Dampak Globalisasi Pada Politik, Ekonomi, Cara Berfikir Dan Ideologi Serta Tantangan Dakwahnya*.

Morales, M. (2020). *The Filipino Salakot*. Natural History Museum. <https://nhm.org/stories/filipino-salakot>

Subakti, H., Chamidah, D., Siregar, R. S., Saputro, A. N. C., Recard, M., Nurtanto, M., Kuswandi, S., Ramadhani, R., & Sitopu, J. W. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.

Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)* (22nd ed.). Alfabeta.

The Walt Disney Studios. (n.d.-a). *HISTORY*. Retrieved April 19, 2021, from <https://www.waltdisneystudios.com/history/>

The Walt Disney Studios. (n.d.-b). *OUR BUSINESSES*. Retrieved April 19, 2021, from <https://www.waltdisneystudios.com/our-businesses/>