

Raya and The Last Dragon : Representasi Kebudayaan Asia Tenggara dalam Film

Isma Fathanah ¹, Luthfi Mustika Framesthia ², Rabi'ah Al-Adawiyah ³, Silmy Shabrina Mujahadah ⁴, Mira Pitriani ⁵,
Departemen Pendidikan Bahasa Arab¹²³⁴⁵
Bandung, Indonesia
ismafathanah@upi.edu
luthfimumstika@upi.edu
aladawiyah@upi.edu
2102015@upi.edu
mirapitriani13@upi.edu

Abstrak

Setiap negara memiliki kebudayaan berbeda dengan keunikannya tersendiri. Setiap negara pun memiliki cara tersendiri dalam mempertahankan kebudayaannya, baik melalui pendidikan, festival, edukasi formal maupun informal, dll. Namun, dalam pelaksanaannya banyak negara yang kesulitan. Oleh karena itu, beberapa negara mempertahankan budayanya melalui salah satu bidang kesenian, salah satunya seperti pada film *Raya and The Last Dragon*. Film *Raya and The Last Dragon* merupakan sebuah film yang diproduksi oleh Walt Disney Animation Studios. Film ini disutradarai oleh Don Hall dan Calos Lopes Estrada dan naskah film ditulis Qui Nguyen dan Adele Lim. Film ini mengisahkan tentang pejuang wanita bernama Raya yang tinggal bersama hewan sekaligus alat transportasi yang bernama Tuk-tuk dalam negeri yang makmur, hingga akhirnya menjadi dunia distopia. Dalam film ini terdapat adegan yang menunjukkan beberapa kebudayaan di Asia Tenggara. Dengan demikian peneliti tertarik untuk merepresentasi kembali dan mendeskripsikan kebudayaan Asia Tenggara yang hendak disampaikan dalam film. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Dari hasil penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa film *Raya and The Last Dragon* mempresentasikan negeri Kumandra yang mencirikan kebudayaan-kebudayaan di Asia Tenggara. Tujuan dari film ini yaitu menunjukkan persatuan dalam perbedaan, saling menerima dan hidup berdampingan dalam banyaknya perbedaan.

Kata kunci – Kebudayaan; Asia Tenggara; Film; *Raya and The Last Dragon*

Raya and The Last Dragon : Representation of Southeast Asian Culture in Film

Abstract

Each country has a different culture with its own uniqueness. Each country also has its own way of maintaining its culture, either through education, festivals, formal or informal education, etc. However, in practice many countries have difficulties. Therefore, several countries maintain their culture through one of the arts fields, one of which is the film *Raya and The Last Dragon*. Film *Raya and The Last Dragon* is a film produced by Walt Disney Animation Studios. The film was directed by Don Hall and Calos Lopes Estrada and the screenplay was written by Qui Nguyen and Adele Lim. This film tells the story of a female warrior named Raya who lives with animals as well as a means of transportation named

*Tuktuk in a prosperous land, until finally becoming a dystopia world. In this film there are scenes that show several cultures in Southeast Asia. Thus, researchers are interested in re-representing and describing the culture of Southeast Asia to be conveyed in the film. This study uses a descriptive qualitative method, based on the philosophy of postpositivism, which is used to examine the condition of natural objects. From the results of this study, researchers can conclude that the film *Raya and The Last Dragon* presents the country of Kumandra which characterizes cultures in Southeast Asia. The purpose of this film is to show unity in differences, accept each other and coexist in many differences.*

Keywords – Culture; Southeast Asia; Film; *Raya and The Last Dragon*

PENDAHULUAN

Kebudayaan merupakan suatu hal yang tidak akan luput dari kehidupan manusia di seluruh belahan dunia ini apalagi manusia pada suatu daerah (van Peursen, 1976: 11). Di setiap daerah manapun dibelahan bumi ini pasti memiliki kebudayaannya masing-masing yang tetap diusahakan kelestariannya serta dibanggakan oleh penduduknya dan memiliki akar tersendiri, serta menjadi sebuah kebiasaan yang dipegang teguh oleh masyarakatnya (Nafsika, 2019b). Kebudayaan itu sendiri menurut Koentjaraningrat dapat terwujud dalam 3 bentuk yaitu ide, aktivitas, dan artefak. Adapun unsur-unsur kebudayaan itu sendiri dapat berupa bahasa, ilmu pengetahuan, organisasi sosial, sistem ekonomi, religi, dan kesenian (Supiarza, 2019). Sehingga dengan kata lain kebudayaan dapat berbentuk norma atau adat istiadat, pola perilaku, kepercayaan, alat musik, seni tari, makanan, pakaian, arsitektur bangunan, dsb. Setiap aspek budaya yang terkait pun tentunya memiliki makna khusus bagi para penduduknya. Karena sejatinya kebudayaan tersebut merupakan wujud dari warisan para leluhur suatu daerah yang terus dipertahankan kelangsungannya dari generasi ke generasi lainnya (Widodo, 2020).

Kebudayaan yang lahir di setiap negara pun tentunya berbeda-beda. Terjadinya perbedaan budaya antar satu negara dan negara lainnya selain karena faktor penduduknya sendiri (Nafsika, 2019a). Kebudayaan pun bisa juga karena faktor lingkungan geografis (Ridwan, 2015). Bahkan dari satu provinsi ke provinsi lainnya dalam suatu negara pasti memiliki setidaknya dua atau lebih perbedaan mendasar, walaupun tidak dapat dipungkiri banyak pula kesamaan umum diantaranya. Kesamaan tersebut dapat muncul disebabkan keadaan lingkungan yang berdekatan sehingga menimbulkan kecenderungan yang sama atau serumpun. Seperti budaya antara orang-orang Eropa dan Asia tentu memiliki banyak perbedaan, dan antara Asia Timur dan Asia Tenggara juga terdapat perbedaan, namun dalam kawasan regionalnya negara-negara dalam Asia Tenggara setidaknya memiliki kaitan yang hampir sama antar satu dan yang lainnya. Banyaknya perbedaan yang timbul, menyebabkan manusia di seluruh dunia tidak dapat memahami betul kebudayaan negara lain bahkan negaranya sendiri. Sehingga perlu adanya tindakan memperkuat jati diri akan kekhasan yang dimiliki pada tiap wilayah.

Setiap negara akhirnya mulai memiliki cara tersendiri dalam mempertahankan kebudayaannya, baik melalui pendidikan, festival, edukasi formal maupun informal, dll. Namun faktanya, dalam pelaksanaannya pun banyak negara yang mengalami kesulitan baik disebabkan faktor internal dalam negara seperti penduduk dan sarana penunjang

maupun faktor eksternal seperti globalisasi. Oleh sebab itu mulai banyak negara yang melakukan pelestarian budayanya dari bidang kesenian baik dalam bentuk seni tari, seni rupa, musik, dan film (Aisara, 2020). Hal ini dilakukan agar penduduk dan masyarakat luas dunia dapat memahami dan mengenali kebudayaan yang ada dengan mudah dan terasa menyenangkan, khususnya untuk para generasi muda.

film dapat diartikan dalam dua pengertian. Pengertian pertama, film diartikan sebagai selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop dan televisi). Dan pengertian kedua, film dapat diartikan sebagai lakon atau cerita (Martin, 2014).

Film itu sendiri merupakan seni audiovisual yang muncul pada pertengahan abad ke-19 yang dibuat dengan menggunakan bahan dasar seluloid yang mudah terbakar (Biran, 2009). Film juga merupakan media komunikasi audiovisual yang mudah dinikmati oleh berbagai segmen sosial (Riandi et al., 2021), sebab film dapat menyajikan dan memenuhi kebutuhan dan selera hiburan masyarakat. Sehingga para ahli berpendapat bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayak yang menyaksikannya (Manalu & Warsana, 2021; Sobur, 2003). Didalam suguhan film pun terdapat unsur tanda dan pertanda yang menyiratkan informasi dalam satu ruang peristiwa yang menarik (Nafsika & Razan, 2021). Tanda dan pertanda tersebut kerap kali menjadi sesuatu hal yang perlu dianalisa melalui elemen penguat cerita dalam film seperti kostum, setting, properti pada setiap jenis-jenis film (Nafsika & Huda, 2021).

Menurut (Neupert, 2007), terdapat jenis-jenis film yang dibagi sesuai dengan manfaatnya dan karakteristiknya masing-masing yaitu:

pertama, Film cerita. Jenis film yang mengandung cerita yang lazim di bioskop, biasanya berupa cerita fiktif (berdasarkan kisah nyata yang di modifikasi) sehingga terdapat unsur menarik, contohnya sejarah yang diangkat menjadi film cerita yang mengandung nilai informasi (Pauhrizi, 2020). Kedua, Film berita. Jenis film yang mengandung fakta, atau peristiwa yang benar-benar terjadi. Sehingga film yang disajikan harus mengandung unsur nilai berita. Ketiga, Film dokumenter. Jenis film ini merupakan hasil interpretasi pribadi mengenai kenyataan, contohnya biografi, humanistik, dan masih banyak lagi (Rengganis & Tjahjodiningrat, 2021). Keempat, Film kartun atau animasi. Jenis film ini memiliki tujuan untuk menghibur, namun dapat mengandung unsur pendidikan di dalamnya. Dan biasanya film ini disajikan untuk anak-anak (Hamzah & Nafsika, 2021). Animasi merupakan produk inovasi dari pengembangan gambar statis dengan suguhan teknologi terbaru (Nafsika & Soeteja, 2021).

Film *Raya and The Last Dragon* merupakan sebuah film yang diproduksi oleh Walt Disney Animation Studios. Film ini disutradarai oleh Don Hall dan Carlos Lopez Estrada dan naskah film ditulis Qui Nguyen dan Adele Lim. Film ini diproduksi oleh Walt Disney Animation Studios dan menjadi film animasi Disney pertama yang berlatar belakang kebudayaan Asia Tenggara. Film ini mengambil inspirasi dari budaya Asia Tenggara, sehingga belakangan film ini pun menjadi perbincangan para kritikus dan penikmat film dunia. Selain itu dengan adanya film ini secara tidak langsung dapat menjadi media yang mampu memberi kontribusi dalam mengatasi permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, yakni akan jati diri tiap negara khususnya wilayah Asia Tenggara. Dengan adanya pemahaman yang baik dari para penonton maka diharapkan orang-orang di

berbagai benua dapat mengenali kebudayaan negara-negara di Asia Tenggara dengan lebih baik (Atmaja, 2021; Saraswati et al., 2021).

Film *Raya and The Last Dragon* ini merupakan jenis film kartun animasi, karena memiliki tujuan untuk menghibur dan disajikan untuk anak-anak, namun di dalamnya juga terkandung maksud tertentu yaitu meninjau kebudayaan di Asia Tenggara.

Film yang berdurasi 1 jam 47 menit tersebut telah dirancang sejak tahun 2018 dan berlanjut sampai saat pandemi covid-19 masih merebak. Sehingga film ini secara resmi baru dirilis pada tahun 2021. Dalam pembuatannya, penulis melakukan penelitian terhadap beberapa negara kawasan Asia Tenggara yakni Indonesia, Malaysia, Thailand, Vietnam, Kamboja, Singapura, Laos, dan Myanmar. Pengisi suara dalam film tersebut juga diisi oleh beberapa orang ASIA. Pemeran utama dalam film adalah Kelly Marie Tran yang mengisi suara Raya dan merupakan keturunan Vietnam, Awkwafina sebagai pengisi suara Sisu dan merupakan orang Singapura, dan Gemma Chan sebagai pengisi suara Namaari. Pada saat pertama kali penayangan film ini berhasil ditonton sebanyak 1,08 miliar menit di akhir pekan pertama. Hingga saat ini film ini berhasil meraup untung sebesar 130 juta US Dolar. Disisi lain film ini pernah memasuki 10 nominasi dalam ajang tahunan Annie Awards Ke-49 yang mana menjadi film tertinggi dengan 10 nominasi terbanyak (Saraswati et al., 2021).

Adapun film *Raya and The Last Dragon* mengisahkan tentang pejuang wanita bernama Raya yang tinggal bersama hewan sekaligus alat transportasinya yang bernama Tuktuk dalam negeri yang makmur, hingga akhirnya menjadi dunia dystopia (Fatimatuzzahra setyo khairunnisa, 2021). Hal ini dibuktikan dalam perkataan Raya sebagai tokoh utama pada durasi awal film diputar. Awalnya, dunia fantasi yang mereka huni bersatu padu dengan sebutan “Kumandra”, sampai saatnya datanglah wabah berbahaya yang disebut Druun, asap berwarna hitam keunguan yang mampu merubah manusia dan hewan disekitarnya menjadi batu. Dengan bantuan naga terakhir yang ada dalam dunia tersebut yakni Sisudatu, maka terbentuklah sebuah permata dari air yang menjadi pusat sihir terakhir para naga atau disebut “roh Sisu”. Yang mana akhirnya mampu membuat orang-orang terbebas dari batu. Setelah kejadian tersebut semua orang berselisih dan Kumandra pun terpecah menjadi 5 bagian negara yang dinamai bagian-bagian naga yakni: Taring, Hati, Tulang, Cakar, Ekor. Mereka terus bermusuhan dan berniat ingin memiliki bola hati karena beranggapan membawa berkah. Setelah 500 tahun berlalu Druun bangkit kembali, Raya pun memiliki tekad dalam hidupnya untuk mencari naga terakhir dengan tujuan untuk menyelamatkan negeri Kumandra dan ayahnya yang berubah menjadi batu karena ulah dari wabah kebencian akibat perselisihan manusia bernama Druun tersebut (Lim, 2022).

Film ini mempresentasikan negeri Kumandra dengan banyaknya kebudayaan yang beragam. Yang dimana kebudayaan-kebudayaan ini sangat mirip dengan kebudayaan yang ada di Asia Tenggara salah satunya Indonesia, berbeda dengan film lain yang lebih dulu populer seperti *The Great Wall* yang menampilkan budaya Asia Timur, dan film-film lainnya. Namun, dalam pengertian makna yang dituju dan dihadirkan dalam film Disney ini, beberapa penonton masih kurang mengerti maksudnya dengan jelas. Sebab terkadang kebudayaan ditampilkan dalam bentuk implisit atau tersirat. Sehingga film *Raya and The Last Dragon* ini dapat menjadi sebuah hal yang penting dan menarik untuk diteliti, yaitu: keberagaman budaya Asia Tenggara dalam film *Raya and the Last Dragon*. Bagaimana cara penulis film menggambarkan berbagai

budaya dalam Asia Tenggara dalam film tersebut serta apa dampak dari multi-kebudayaan dalam suatu kawasan regional berdasarkan film tersebut.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk merepresentasi kembali dan mendeskripsikan kebudayaan Asia Tenggara yang hendak disampaikan dalam film, baik dari segi bahasa, pakaian, makanan, kondisi geografis, arsitektur bangunan, tradisi dan pola perilaku. Peneliti akan melihat unsur kebudayaan yang ada melalui 5 negara yang berbeda pada film animasi tersebut. Dengan begitu peneliti juga dapat menemukan kebudayaan secara umum, atau benang merah dari budaya Asia Tenggara yang hendak disampaikan dalam film.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Menurut (Sugiyono, 2011) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Metode ini dipergunakan untuk menjelaskan kebudayaan Asia Tenggara yang telah dihadirkan dalam film baik secara eksplisit maupun implisit. Data penelitian didapatkan melalui pengamatan dan analisa peneliti terkait film yang ditonton sejak 13 April sampai 20 April 2022.

Proses pengamatan yang dilakukan peneliti dibagi ke dalam tiga tahap. Pertama, peneliti akan menganalisa dan mencermati setiap kebudayaan yang berusaha ditampilkan pembuat film melalui tingkah laku keseharian serta lingkungan yang ada pada lima suku dalam film tersebut. Kedua, hipotesis peneliti mengenai kebudayaan Asia Tenggara yang ada akan dihubungkan kembali dengan teori konkret ataupun penelitian terdahulu yang relevan dalam kurun waktu 10 tahun terakhir. Ketiga, peneliti akan mendeskripsikan dan merepresentasikan kembali hasil yang didapatkan dengan mengaitkan budaya yang ada dalam film dengan budaya asli pada negara asal yang dimaksudkan, kemudian mencari benang merah latar tempat dari setiap kebudayaan yang ada di lima suku (dalam film) tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film *Raya and The Last Dragon* ini mengambil inspirasi dari budaya Asia Tenggara yang beragam. Menceritakan tentang Negeri Kumandra yang menjadi latar cerita yang dimana kehidupan di negeri Kumandra ini awalnya damai dan saling berdampingan, namun selang 500 tahun kemudian negeri Kumandra ini diusik oleh kekuatan jahat dan terpecahlah menjadi 5 bangsa di dalamnya. Lima bangsa tersebut ialah suku Taring, suku Hati, suku Tulang, suku Cakar, dan suku Ekor. Setiap negara memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Sehingga secara rinci penulis akan mengelompokkan objek pembahasan pada beberapa aspek, mulai dari karakter fisik, pakaian, makanan, lingkungan, bangunan, senjata, hingga budaya.

Karakter fisik. Yakni dengan mayoritas kulit berwarna coklat atau sawo matang, rambut lurus berwarna hitam, mata yang cenderung sipit, dan perawakan tubuh yang tidak terlalu tinggi. Hal tersebut serupa jika disandingkan dengan fisik orang-orang Asia khususnya Asia Tenggara yang cenderung memiliki ras Malayan Mongoloid. Istilah Melayu atau Malay itu sendiri ditujukan kepada suatu etnis atau bangsa sebagai komunitas utama yang merujuk identitas kolektif di wilayah kawasan Asia Tenggara (Hidayat, 2014).



Sumber: Disney, 2021

Gambar 1. Pertemuan penduduk lima negara.

Pakaian. Dalam film ini, desain pakaian penduduk ke lima negara memiliki ciri-ciri yang berbeda baik dalam bentuk, motif pakaian, dan warna. Namun jika ditelaah lebih lanjut diantara perbedaan tersebut banyak kesamaan yang ditonjolkan. Di setiap desain pakaian yang ada pasti terdapat motif, baik dalam bentuk fauna, batik, tenun, bergaris, persegi, dll. Untuk pakaian pria ada yang tertutup atau bertelanjang dari pinggang ke atas dan untuk pakaian wanita ada pula yang tertutup atau bertelanjang dari dada ke atas. Dan baik pria maupun wanita menggunakan sarung sebagai bawahan. Ada pula yang mengenakan kelat bahu atau perhiasan menyerupai gelang yang diletakkan pada lengan. Pada bagian kepala, rambut digulung keatas menyerupai konde dengan aksesoris kecil dari emas, perak, atau perunggu yang diselipkan agar konde rambut tersebut tetap kencang, serta menggunakan lilitan kain sebagai penutup kepala. Hal ini serupa dengan perawakan serta baju adat di beberapa negara Asia Tenggara yang dipengaruhi agama Budha seperti Thailand, Kamboja, Myanmar, Indonesia.

Makanan. Mayoritas kawasan Asia Tenggara memiliki anekaragam rempah-rempah dalam makannya. Di awal cerita, film ini menampilkan beberapa bahan masakan khas Asia Tenggara khususnya Indonesia seperti terasi, serai, rebung, cabai, dan gula aren. Kemudian ada pula buah-buahan khas milik Asia Tenggara seperti Lengkek merah asal Vietnam dan Kamboja, buah Durian yang 25 dari 30 jenisnya ada di Indonesia dan tersebar juga di negara Thailand dan Malaysia, ada juga buah Manggis, Naga, Mangga yang umumnya sering ditemui di sejumlah negara di Asia Tenggara.

Wilayah Asia Tenggara mayoritas juga memiliki makanan pokok berupa beras. Dalam adegan film, nasi sering dijadikan makanan utama disamping lauk yang tersedia.

Selain itu nasi dan beberapa lauk yang ada disajikan dengan dilapisi atau dibungkus daun, hal ini serupa pada beberapa makanan Asia Tenggara. Untuk segi rasa beberapa makanan ditonjolkan dengan cita rasa pedas, hal ini ditunjukkan dengan adanya sambal yang diletakkan dalam gerabah liat pada salah satu adegan film. Ada juga makanan khas Asia Tenggara lainnya yang ditampilkan seperti sup tomyan dan ketan mangga khas Thailand, kue lapis khas Indonesia atau di Kamboja disebut Num Chak Kachan.

Lingkungan. Kelima negara atau suku di dalam film digambarkan dengan kondisi geografis yang berbeda-beda. Di negara Taring digambarkan dengan kondisi persawahan, di negara Hati berupa pegunungan, di negara Tulang berupa bambu dan pegunungan bersalju, di negara Cakar berupa pasar terapung, dan di negara Ekor berupa gurun pasir. Kondisi geografis tersebut secara umum mewakili kondisi umum wilayah Asia Tenggara. Sebagaimana lanskap persawahan yang membentang mengelilingi istana dan pemukiman pada negara *Taring*, terlihat sangat mirip dengan sawah-sawah yang ada di Asia Tenggara termasuk Indonesia, seperti di Bali dan Majalengka. Adapun pada negara *Hati* digambarkan memiliki banyak pegunungan sebab kawasan Asia Tenggara dilewati jalur pegunungan muda yakni sirkum Mediterania dan sirkum pasifik sehingga banyak pegunungan aktif. Adapun bambu sering menjadi tanaman liar yang tumbuh di wilayah Asia Tenggara sehingga mewakili apa yang ditampilkan pada negara *Tulang*, selain itu pegunungan bersalju juga dapat menyerupai pegunungan di Myanmar. Kemudian suasana pasar terapung di wilayah negara *Cakar* juga menyerupai pasar apung yang ada di Asia Tenggara seperti Indonesia, Myanmar, Thailand, dan Vietnam. Tidak hanya itu, lokasi sungai pada gurun pasir dalam negara *Ekor* sepertinya terinspirasi dengan sungai Mekong yang mengalir melalui sejumlah Kawasan di Asia Tenggara. Sungai tersebut memiliki sejarah yang panjang dengan perpaduan dari berbagai budaya negara dan termasuk sungai terpanjang ke-12 di dunia.

Bangunan arsitektur. Ada beberapa adegan singkat yang menampilkan bangunan budaya Asia Tenggara, yang mana dipengaruhi budaya Budha seperti ukiran prasasti Jawa di gambar Naga terakhir, relief pada beberapa dinding bangunan yang mengingatkan pada candi-candi di Indonesia maupun candi di Vietnam, Kamboja, dan Thailand. Kemudian di negara Taring terdapat bangunan yang atapnya terinspirasi dari Rumah Gadang khas Padang di Sumatra Barat. Ada juga rumah berlapis anyaman bambu dan daun kelapa di sekitar persawahan, hal ini serupa dengan rumah saung yang terdapat di Indonesia. Beberapa rumah pada negara Cakar dan Tulang juga menyerupai rumah panggung yang mana banyak ditemukan di Asia Tenggara.

Senjata. Di setiap lima negara digambarkan memiliki ciri khas senjatanya tersendiri. Di negara *Taring* terdapat tombak runcing yang mana menyerupai senjata ankus yang digunakan dalam seni bela diri Asia Tenggara atau menyerupai tombak yang ada di Kalimantan, Indonesia. Di negara *Hati* terdapat Arnis yaitu senjata menyerupai tongkat yang biasanya digunakan dalam seni bela diri Eskrima Filipina. Selain itu ada juga pedang milik Raya yang berbentuk seperti lekukan bergelombang yang mana menyerupai senjata tradisional Indonesia yaitu keris. Keris sendiri telah diakui oleh UNESCO sebagai salah satu warisan budaya Indonesia sejak tahun 2005. Selanjutnya di negara *Tulang* terdapat senjata yang sedikit menyerupai Panabas yaitu kapak yang

melengkung ke arah depan khas Filipina. Sedangkan pada negara *Cakar* terdapat senjata menyerupai Rencong dari Indonesia yang mana terdapat lengkungan pada bagian ujung bilahnya. Kemudian pada negara *Ekor* terdapat senjata dengan bilah melengkung seperti sabit yang menyerupai celurit khas Madura.

Budaya. Ada berbagai budaya Asia Tenggara yang ditampilkan dalam film ini, baik dari segi kepercayaan atau ide, perilaku atau aktivitas, bahkan benda atau artefak.

Pertama, batik. Pada awal cerita film ini menampilkan kegiatan membatik yang dilakukan oleh warga negeri Hati dengan bantuan canting. Membatik sendiri dalam KBBI bermakna membuat corak atau gambar pada kain secara perlahan menggunakan lilin malam dan dapat menggunakan bantuan alat dari tembaga yang bercarat sebagai pencedok lilin atau disebut canting. Adapun kegiatan membatik nantinya akan menghasilkan batik yang mana merupakan budaya khas Indonesia.

Kedua, nyiru. Berhubungan dengan poin pertama, disaat yang bersamaan pada awal cerita juga ditampilkan kegiatan menampi beras menggunakan nyiru yang dilakukan oleh wanita. Menampi beras sendiri merupakan kegiatan tradisional untuk memisahkan gabah dari kulit padi yang dilakukan dengan diayak atau digerakkan turun naik di atas permukaan anyaman yang rapat. Hal ini banyak dilakukan dalam adat Melayu negara Asia Tenggara.

Ketiga, gamelan dan wayang. Hal ini ditunjukkan dalam adegan penjamuan makan di negara Hati, ada beberapa orang yang memainkan berbagai instrumen gamelan seperti gendang, gong, suling, dll. Dan dilain tempat pada negara Taring juga digambarkan kegiatan pagelaran wayang. Hal itu terlihat ketika Virana, ketua negara Taring mendongeng pada anak-anak yang di belakangnya ada layar wayang yang biasa digunakan oleh para dalang ketika memainkannya. Biasanya di Indonesia, gamelan menjadi alat musik yang mengiringi wayang.

Keempat, tuk-tuk. Nama trenggiling Raya yaitu Tuk-tuk, memiliki nama yang serupa dengan nama kendaraan semacam delman yang ada di Kamboja. Adapun istilah tuk-tuk ini berasal dari bahasa Khmer. Di Kamboja kendaraan tersebut berbentuk kereta kayu beroda dua yang dihubungkan dengan motor serta berbahan bakar gas. Adapun di negara Thailand sebutan tuk-tuk mengacu pada kendaraan beroda tiga yang menyerupai bajaj.

Kelima, seni bela diri. Terlihat di beberapa adegan film, ada pertarungan bela diri khas Asia Tenggara yang dimunculkan seperti Pencak silat yang berasal dari Indonesia mulai dari gerakan mengambil kuda-kuda untuk memukul, menangkis bahkan menendang musuh. Kemudian Krabi-krabong dan Muai Thai yang berasal dari Thailand.

Keenam, salakot. Topi Raya terinspirasi dari bentuk stupa dengan makna filosofisnya tersendiri, yakni pada bagian dasar dari stupa melambangkan bumi adapun lengkungan ke atas pada ujung topi merupakan simbol air. Adapun jika diperhatikan seksama, bentuknya menyerupai topi khas Filipina yaitu Salakot yang menyerupai

kerucut dengan lekukan dan titik dibagian atas. Serta berbentuk lebar dan terbuat dari bahan rotan.

Ketujuh, salam penghormatan. Di film ini penduduk lima negara menggunakan salam yang menyerupai salam khas orang Thailand dengan membentuk permata dengan kedua tangan. Di dalam film salam ini ditunjukkan untuk penghormatan atas naga atau seseorang yang dihormati.

Kedelapan, mitologi naga. Unsur budaya lainnya dapat dilihat dari kehadiran Sishu sang naga air dalam negeri Kumandra. Naga bernama Shisu itu sendiri terinspirasi oleh naga di Asia Tenggara, makhluk setengah dewa yang dapat berubah wujud menjadi ular maupun manusia. Mitologi naga tidak hanya ada di china, tetapi naga juga merupakan mitologi yang cukup erat pada bangsa Laos dan Thailand. Legenda yang cukup terkenal adalah Phaya Naga, sosok penunggu Sungai Mekong.

Kesembilan, topeng buto ijo. Dalam film terdapat adegan Raya dan ayahnya Benja yang sedang bertarung menggunakan topeng menyerupai buto ijo. Buto ijo sendiri merupakan makhluk mitologi yang dipercaya oleh beberapa rakyat Indonesia. Memiliki kulit berwarna hijau, bermata besar, berwajah seram dengan taring yang panjang. Hal ini serupa dengan tampilan topeng yang dipakai Benja dalam adegan tersebut.

Dan yang paling dasar, tujuan dari film ini menuju pada satu persatuan dalam perbedaan. Seperti sebutan “Bhinneka Tunggal Ika” di negara kita Indonesia. Film ini menceritakan perpecahan antar suku yang saling berprasangka buruk satu sama lain. Dan satu-satunya cara untuk Bersatu yaitu saling menerima dan hidup berdampingan dalam banyaknya perbedaan. Jadi, film ini secara tidak langsung menghadirkan semangat Bhinneka Tunggal Ika yang sudah jadi jargon Indonesia sejak dahulu kala.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa film *Raya and The Last Dragon* mempresentasikan negeri Kumandra yang mencirikan kebudayaan-kebudayaan di Asia Tenggara. Hal tersebut dapat dibuktikan dari berbagai aspek yang secara tersirat mayoritas mengarah pada negara Indonesia, Malaysia, Thailand, Kamboja, Vietnam, Filipina, Myanmar, dan Laos yang merupakan negara kawasan Asia Tenggara. Adapun secara umum Asia Tenggara memiliki penduduk berkulit coklat atau sawo matang dengan rambut hitam dan mata cenderung sipit. Memiliki pakaian adat yang penuh dengan motif serta aksesoris. Makanan pokok berupa nasi, daun biasanya digunakan sebagai alas atau bungkus makanan, memiliki makanan kaya akan rempah, dan sedikit pedas. Memiliki kondisi geografis berupa pegunungan, persawahan, sungai dan laut. Beberapa bangunan terpengaruh budaya Budha dan berbentuk rumah panggung. Memiliki berbagai bentuk senjata runcing dan seni bela diri. Serta mempunyai budaya yang beragam antara satu dan lainnya. Tujuan dari film ini yaitu menunjukkan persatuan dalam perbedaan, saling menerima dan hidup berdampingan dalam banyaknya perbedaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmaja, K. (2021). the Analysis of Semiotics in “the Main Character of Raya and the Last Dragon Film.” *Lingua: Jurnal Ilmiah*, 17(2), 45-64. <https://doi.org/10.35962/lingua.v17i2.87>
- Biran, Y. M. (2009). *Sejarah Film 1900-1950 Bikin Film di Jawa* (kedua). Komunitas Bambu.
- Fatimatuzzahra setyo khairunnisa, S. M. (2021). REPRESENTASI PEREMPUAN DALAM FILM RAYA AND THE LAST Film merupakan sebuah seni audiovisual yang pertama kali lahir pada pertengahan abad ke-19 yang dibuat seluloid yang mudah terbakar (Effendy , audiovisual yang dan oleh berbagai segmen sosial karena fil. *Jurnal Riset Komunikasi*, 12(2), 148-163.
- Hamzah, A., & Nafsika, S. S. (2021). Analisis Dystopia Dalam Film Wall-E Dystopia Analysis in Wall-E Movie. *Cinematology*, 1(1), 49-58.
- Lim, Q. N. and A. (2022). *Raya And The Last Dragon*. Walt Disney Animation Studios.
- Manalu, Y. E., & Warsana, D. (2021). Film Yowis Ben Sebagai Media Komunikasi Promosi Wisata Kota Malang Yowis Ben Film as a Communication Media for Malang City Tourism Promotion. *Cinematology*, 1(1), 49-57.
- Martin, A. (2014). Mise en Sc  ne and Film Style. In *Mise en Sc  ne and Film Style*. <https://doi.org/10.1057/9781137269959>
- Nafsika, S. S. (2019a). Analisis Visual Kesenian Sasapian Desa Cihideung. *Irama: Jurnal Seni Desain Dan Pembelajarannya*, 1(2), 66-73. <https://ejournal.upi.edu/index.php/irama/article/view/21894>
- Nafsika, S. S. (2019b). *Sunda Cultural Rationality Patterns in Changes of Form, Function and Meaning of Sasapian*. 255(Icade 2018), 247-252. <https://doi.org/10.2991/icade-18.2019.57>
- Nafsika, S. S., & Huda, A. S. (2021). *Estetika : Perspektif Semiotika dan Semantik pada film Salam dari Kepiting Selatan*. 2, 7-13.
- Nafsika, S. S., & Razan, A. P. (2021). *Estetika : Perspektif Semiotik dan Semantik Film Free Guy*. 1, 18-21.
- Nafsika, S. S., & Soeteja, Z. S. (2021). *Learning Innovation of Constructive Drawing in One Point Perspective Subject*. 519(Icade 2020), 174-180. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210203.037>
- Neupert, R. (2007). A History of the French New Wave cinema. *A History of the French New Wave Cinema*, 50(39), 1-408. <https://doi.org/10.5860/choice.40-5121>
- Pauhrizi, E. M. (2020). Merancang Treatment Film “ Sang Seniman ” melalui Paradigma Estetika (Aesthesis) Dekolonial. *Irama*, 2(1), 1-12.
- Rengganis, T., & Tjahjodiningrat, H. (2021). Perancangan Film Dokumenter “ Living In The Sunlight ” Fakultas Pendidikan Seni dan Desain Documentary Film Design “ Living In The Sunlight .” *Cinematology*, 1(1), 102-115.
- Riandi, W., Brilliantana, R., & Nafsika, S. S. (2021). *Good Day : Perspektif Estetika Pada Karya Audio Visual Iklan Kopi Good Day : Aesthetic Perspectives on Audio Visual Coffee Advertisements*. 1(3), 17-22.
- Saraswati, A., Widhiyanti, K., & Galuh Fatmawati, N. (2021). Desain karakter film animasi Raya and The Last Dragon dalam membangun politik identitas Asia Tenggara. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 5(2), 254-267. <https://doi.org/10.22219/satwika.v5i2.17587>

- Sobur, A. (2003). *Semiotika Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Afabeta.
- Supiarza, H. (2019). *Rekonstruksi Musik Keroncong Anak Muda di Kota Bandung*. Universitas Padjadjaran.