

Perspektif Budaya Ketimuran dalam Film *Disney Princess*

Nur Amala Saputri¹

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Widya Mataram

amalasaputri@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat penggambaran makna budaya ketimuran dalam film Disney Princess tahun 2020-2021. Disney sebagai perusahaan film global yang sangat kental dengan kisah-kisah budaya barat kini secara perlahan mulai merekonstruksi budaya timur sebagai perwujudan atas sikap toleransi dan keterbukaannya terhadap keanekaragaman budaya di dunia. Metode yang digunakan adalah analisis semiotika model Roland Barthes yang melihat suatu pemaknaan pesan berdasarkan simbol-simbol secara ideologis. Peneliti memilih 2 film Disney Princess, yakni *Mulan* (2020) dan film *Raya and The Last Dragon* (2021) sebagai objek penelitian. Pengambilan data dilakukan dengan observasi film dan studi pustaka. Peneliti melakukan dokumentasi dengan menscreenshot scene dan adegan yang menunjukkan simbol-simbol budaya ketimuran dalam kedua film. Lalu gambar screenshot akan diurutkan berdasarkan jenis klasifikasi adegannya. Hasil penelitian ini terdapat 4 bentuk makna budaya ketimuran, yakni ideologi atau kepercayaan, sikap terhadap alam, kolektivisme, dan pola hidup. Keempat bentuk budaya tersebut dipraktikkan setiap harinya sebagai wujud imej budaya masyarakat timur yang direpresentasikan dalam kedua film Disney ini. Ironisnya Disney malah melanggengkan orientalisasi dan peliyanan budaya Timur sebagai kolonialisme hegemoni Barat.

Kata-kata Kunci: Film, Disney Princess, Budaya Timur, Semiotika

Eastern Cultural Perspective in The Disney Princess Film

ABSTRACT

*This study aims to see the depiction of the meaning of eastern culture in the Disney Princess film 2020-2021. Disney as a global film company that is very thick with stories of western culture is now slowly starting to reconstruct eastern culture as a manifestation of its tolerance and openness to cultural diversity in the world. The method used is a semiotic analysis of Roland Barthes' model which sees a message meaning based on symbols ideologically. Researchers chose 2 Disney Princess films, namely *Mulan* (2020) and the film *Raya and The Last Dragon* (2021) as objects of research. Data collection was done by film observation and literature study. Researchers do documentation by screenshotting scenes and scenes that show symbols of eastern culture in both films. Then the screenshot images will be sorted based on the type of scene classification. The results of this study there are 4 forms of meaning of eastern culture, namely ideology or belief, attitude towards nature, collectivism, and lifestyle. The four cultural forms are practiced every day as a form of eastern cultural image represented in these two Disney films. Ironically, Disney still preserves the orientalization and Otherness of Eastern culture as a colonialism of Western hegemony.*

Keywords: *Film, Disney Princess, Eastern Culture, Semiotics*

Published: September 2022

ISSN: 2622-5476 (cetak), ISSN: 2655-6405 (online) Website: <https://jurnal.amikom.ac.id/index.php/pikma>

PENDAHULUAN

Film adalah salah satu media komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara masif. Ia berfungsi untuk memberikan persuasi, edukasi, dan hiburan bagi audiens. Hingga kini ia masih menjadi sebuah media komunikasi yang sangat digemari oleh masyarakat, khususnya dalam poin sebagai media hiburan. Diantara sekian banyak perusahaan film, Walt Disney termasuk dalam salah satu “The Big Six Movie Studios”. Riset Statista yang dilakukan di tahun 2019 menunjukkan bahwa Disney menduduki peringkat pertama sebagai rumah perusahaan film terpopuler dengan perolehan keuntungan pasar sebanyak 37,9% setelah merilis film Aladin dan The Lion King. Semenjak tahun 2016 Disney menjadi perusahaan film paling mendominasi di box office dunia (Katz, 2019). Di tahun 2021 pun Walt Disney memperoleh ranking ke-4 sebagai perusahaan global paling dikagumi di dunia yang mampu mengalahkan perusahaan Alphabet yang menaungi perusahaan raksasa Google (Rahma, 2021).

Seperti yang kita tahu, Disney sendiri sangat terkenal dengan produk-produk filmnya yang bertemakan *princess*. Beberapa judul filmnya seperti Snow White and The Seven Dwarfs, The Frog Princess, Pocahontas, Sleeping Beauty, Brave, Frozen, dan Aladin menyajikan kisah mengenai perjuangan princess untuk mencapai kebahagiaan yang berakhir dengan happy ending. Bahkan, para periset sebelumnya menyatakan bahwa Disney menjadi salah satu perusahaan film yang paling banyak mengangkat isu feminisme – yang direpresentasikan melalui tokoh-tokoh *Disney Princess*. Sejak tahun 1937-2019 tercatat

ada sekitar 25 judul film Disney Princess yang telah dirilis (Disney, 2019). Ada beberapa judul yang diremake atau diproduksi ulang dengan merubah sedikit gaya karakter dan settingnya, adapula yang dibuat versinya dari film animasi 2D menjadi film animasi 3D ataupun dibuat versi film yang diperankan oleh manusia. Dalam proses perjalanannya ini pun terdapat perubahan terdapat perubahan kultural yang ingin disampaikan oleh Disney kepada para penontonnya.

Selama 20 tahun terakhir Disney mulai banyak menampilkan diversitas budaya kelompok masyarakat termasuk Persia, suku asli Amerika, China, dan Afrika (Gondomono, 2002). Sebelumnya, Disney selalu menjadikan Inggris dan budaya Eropa sebagai acuan dalam setting kisah filmnya. Sebagaimana ditampilkan dalam film Cinderella, Sleeping Beauty, Snow White and The Seven Dwarfs, dan Beauty and The Beast yang selama beberapa dekade bertengger menjadi ikon dari *Disney Princess*. Ada sebuah pemaknaan bahwa eksistensi Eropa yang seringkali diwakili oleh Inggris disebut sebagai representasi budaya Barat, walaupun memang belum ada kategori khusus untuk membagi budaya Barat dan budaya Timur. Cara paling mudah yang dapat dilakukan untuk membagi kelompok budaya tersebut adalah dengan melihat letak geografis suatu kelompok masyarakat. Namun faktanya tidak sesimpel itu, ada faktor-faktor lain seperti fisiologis, psikologis, budaya, dan sejarah yang telah disepakati bersama yang juga harus dipertimbangkan untuk membagi kluster budaya Barat dan Timur (Yudipratomo, 2020).

Di tahun 2020 dan 2021 ini Disney merilis dua film *Disney Princess* yang cukup membuat fenomenal para penggemarnya, yakni film *Mulan* dan *Raya and The Last Daragon*. Kedua film ini sempat menjadi trending topik di masyarakat sebab secara eksplisit menampilkan budaya Ketimuran yang sangat kontras dengan film-film *Disney Princess* sebelumnya. Disney sendiri mulai menampilkan karakter *Disney Princess* non-kulit putih dari tahun 1992 melalui film animasi *Aladin*, *Pocahontas*, *The Princess and The Frog*. Hal ini dikarenakan dalam beberapa tahun tersebut Disney banyak menuai kritik rasial terhadap karakter *Disney Princess* yang selalu menampilkan sosok princess kaukasian berkulit putih sebagai protagonis, sedangkan tokoh antagonisnya diperankan oleh perempuan berkulit gelap. Jika diamati memang Disney sebagai produsen film mayor akan melakukan segala cara demi melariskan produk-produk filmnya di masyarakat. Dengan kata lain, ada sebuah perkembangan pemahaman tentang kesetaraan sosial dan kemajuan budaya modernitas di masyarakat. Budaya modern ini ditandai dengan adanya perubahan pola pikir masyarakat yang semakin kritis dan beragam. Masyarakat mulai “tersadar” bahwasanya film sebagai media massa memiliki kecenderungan propaganda ideologis yang dibawa oleh kelompok-kelompok dominan yang selama itu telah direpresentasikan melalui budaya Barat sebagai *high culture* (Williams, 2021).

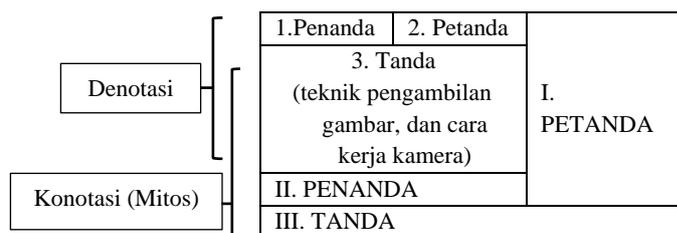
Di sisi lain, Disney juga nampak turut “tersadarkan” bahwasanya sisi benua bagian Timur merupakan lahan pasar yang semakin menjanjikan. Sehingga membuat Disney semakin giat untuk

mengangkat budaya Ketimuran dalam film-film terbarunya. Film *Mulan* yang ditayangkan oleh Disney tahun 2020 sangat menarik untuk dibahas, sebab memiliki latar setting negara China yang seringkali dipandang sebagai ikonik budaya Timur. Film *Mulan* (2020) ini sebenarnya merupakan versi remake film animasi *Mulan* sebelumnya. Menariknya Disney terkesan sangat totalitas memproduksi film versi laganya *Mulan* dengan menggunakan aktor dan aktris China sebagai pemainnya. Selain *Mulan*, Disney juga merilis film animasi *Raya and The Last Dragon* di tahun 2021 ini. Tidak kalah dengan *Mulan*, *Raya and The Last Dragon* sendiri menjadi film Disney yang mengangkat budaya Timur. Namun dalam film *Raya and The Last Dragon* ini, Disney terlihat lebih banyak merepresentasikan imej Asia yang memiliki keberagaman rasial dan budaya yang sangat menarik untuk didiskusikan. Riset ini berfokus untuk melihat bagaimana representasi budaya Ketimuran dalam 2 film *Disney Princes* terbaru yakni film *Mulan* dan film *Raya and The Last Dragon*. Film sebagai media massa memiliki kecenderungan untuk mengkonstruksi nilai-nilai ideologis. Oleh karenanya film sendiri merupakan sebuah arena pertarungan ideologis yang sarat akan berbagai kepentingan. Jika realitas sosial secara riil memiliki dimensi denotatif, dalam film segala gambar dan budaya yang dikonstruksikannya sangat memungkinkan adanya proses pengkonotasian realitas sosial melalui tahapan dan tata cara sinematik (Jonathan, 1997).

METODOLOGI

Riset ini merupakan sebuah studi deskriptif kualitatif yang berdasar pada paradigma kritis. Metode yang digunakan adalah semiotika Roland Barthes. Metode ini dipilih untuk melihat dan menganalisis simbol-simbol yang merepresentasikan budaya Ketimuran secara ideologis dalam film *Mulan* dan film *Raya and The Last Dragon*. Semiotika Barthes pada dasarnya berfokus pada tanda (*sign*) dengan berdasar pada makna denotasi dan konotasi yang menghasilkan mitos. Hal ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman tentang makna yang terkandung dalam tanda ataupun simbol yang ingin disampaikan dalam film *Disney Princess*. Film *Mulan* dan *Raya and The Last Dragon* ini dipilih sebagai objek utama sebab merupakan film *Disney Princess* terbaru yang diproduksi oleh Walt Disney.

Teknik pengambilan data menggunakan dokumentasi dan studi literatur terkait. Peneliti mengambil setiap gambar yang relevan dengan isu penelitian dalam kedua film tersebut, kemudian dikonversi ke dalam bentuk gambar-gambar *screenshot* untuk digunakan sebagai sumber data penelitian ini. Penulis menggunakan metode analisis teks untuk menganalisis fenomena representasi budaya Ketimuran dalam film *Disney Princess*. Analisis tekstual memiliki fungsi representasi dimana ia sangat berkaitan dengan cara-cara yang dilakukan untuk menampilkan realitas sosial ke dalam bentuk teks. Untuk mempermudah analisis, peneliti menyusun model kerangka analisis dengan ilustrasi sebagai berikut:



Gambar 1 Model Semiotika Barthes

Semiotika Barthes terdiri dari signifikasi 2 tahap. Tahap pertama adalah pemaknaan denotasi atau makna harfiah, lalu tahap kedua adalah konotasi atau makna kultural yang melekat pada suatu tanda. Tanda tak bisa berdiri sendiri, ia menjadi penanda dari tanda lain, konotasi ataupun tanda tingkat kedua. Ia dapat menandakan nilai budaya seperti status sosial yang bisa diartikulasikan mengandung nilai budaya atau ideologi sebagai makna konotasinya (Gottdiener, 1995). Kelebihan semiotika Barthes adalah ia memberikan peluang untuk mempelajari hubungan antara ideologi dan perbedaan budaya, seperti halnya konteks sosial, sejarah, dan budaya yang menjadi preferensi dari nilai-nilai yang dimaksud.

Selanjutnya, Berger menyebutkan ada dua proses penting yang digunakan dalam membangun gambar visual film, yakni teknik pengambilan gambar dan cara kerja kamera. Pada dasarnya teknik pengambilan gambar dalam film meliputi sudut pandang pengambilan gambar berupa; *long shot*, *medium shot*, *close up*, *high angle*, *low angle*, dan *wide angle*. Teknik-teknik ini digunakan untuk membangun imej karakter dan suasana film. Selain itu biasanya juga digunakan untuk mendramatisir suatu cerita dalam film (Berger, 2000).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Walt Disney merupakan perusahaan film yang dikenal sering memproduksi film anak-anak dan film keluarga. Sejak pertama kali berdiri, Disney telah banyak menelurkan karya cerita anak dengan bentuk film animasi dan kartun. Disney memberikan pengaruhnya secara ideologis dengan membangun dunia visual melalui dongeng dan imaji penonton. Hingga saat ini *Disney Princess* merupakan salah satu kategori produk Disney terpopuler. *Disney Princess* sendiri merupakan sebuah proyek yang dikhususkan untuk target pasar anak-anak perempuan. Disney selalu menampilkan tokoh perempuan (*princess*) sebagai bintang utama dalam film *Disney Princess*. Para *princess* atau putri ini selalu dikisahkan hidup di kerajaan dengan latar belakang budaya yang berbeda-beda. Princess Jasmine dalam film Aladin misalnya, ia merupakan seorang putri di kerajaan Timur Tengah yang memiliki polemik pernikahan dalam keluarga kerajaan. Kemudian ada tokoh Aurora dalam film *Sleeping Beauty* merupakan seorang putri kerajaan dengan latar belakang budaya Eropa yang juga dikisahkan berakhir hidup bahagia menikah dengan pangeran. Para tokoh *princess* dalam film *Disney Princess* ini dikonstruksi untuk mewakili mimpi-mimpi para perempuan di berbagai belahan dunia dengan sedemikian rupa, sehingga berhasil menciptakan idola bagi penonton.

Kedua judul film Disney terpilih; *Mulan* dan *Raya and The Last Dragon* merupakan film terbaru *Disney Princess* yang banyak menampilkan budaya Ketimuran di dalamnya. Keduanya memang masih sama mengangkat tokoh perempuan sebagai pemeran utamanya, namun ada beberapa hal

mendasar yang membedakannya dengan film-film *Disney Princess* sebelumnya, terutama mengenai latar belakang budaya yang diangkat. Dalam hal ini penulis menemukan sekitar 4 budaya Timur yang dijabarkan satu-persatu.

Kepercayaan & Ideologi

Kepercayaan dan ideologi merupakan hal dasar yang selalu digunakan sebagai pegangan dan keyakinan bagi masyarakat Timur. Dalam film *Mulan* dan *Raya and The Last Dragon* terdapat sebuah persamaan tentang adanya kepercayaan terhadap hewan atau makhluk astral sebagai leluhur mereka.

Tabel 1. Tabel Analisis Makna Kepercayaan dan Ideologi

Penanda & Petanda

Gambar A:



Gambar B:



Kedua gambar di atas memperlihatkan penanda dan petanda berupa ilustrasi sosok burung Phoenix dalam film *Mulan*. Gambar A memperlihatkan burung Phoenix sedang terbang di atas lembah. Ia memiliki warna bulu merah yang mendominasi di tubuhnya. Lalu gambar B memperlihatkan sebuah kepingan *pendant* (semacam liontin) yang terbuat dari batu putih dan terukir simbol burung Phoenix. Gambar kiri tersebut merupakan adegan tokoh *Mulan* yang sedang memegang kepingan lambang Phoenix yang menjadi simbol keluarganya.

Denotasi Burung Phoenix merupakan burung langka yang termasuk dalam spesies burung Merak. Di China sendiri burung Phoenix sudah dimasukkan dalam kategori kelas II spesies dilindungi karena keberadaannya semakin

punah. Burung Phoenix sebenarnya memiliki karakter yang sangat pemalu, sehingga mereka susah di jumpai di alam liar ataupun di hutan. Mereka lebih suka menghabiskan waktu di daratan untuk hidup berkelompok daripada terbang, walaupun mereka sebenarnya bisa terbang dan memiliki sayap yang indah (Kurnia, 2019).

Konotasi & Mitos Dalam kebudayaan China burung Phoenix termasuk dalam 4 hewan mitologi yang dipercayai selain naga, kilin, dan kura-kura. Phoenix atau dalam bahasa China disebut sebagai feng huang merupakan simbol yang dimaknai sebagai cinta suami-istri yang abadi, *feng* (laki-laki) dan *huang* (perempuan). Kehidupan abadi ini direpresentasikan melalui simbol warna merah dalam bulu Phoenix, yang juga sering diartikan sebagai warna dan semangat api atau matahari. Bagian kepala Phoenix dan jambulnya bagi masyarakat China melambangkan sebagai kebijaksanaan dan keberanian, sementara sayapnya yang membentang dengan rajutan bulu-bulu indah melambangkan tanggung jawab manusia untuk selalu berbuat kebajikan. Lalu bagian dada Phoenix melambangkan kemanusiaan, dan bagian perutnya melambangkan sifat terpercayai. Oleh karenanya simbol burung Phoenix mengandung ideologi dan mitos tentang sifat humanistik seorang manusia mengenai tanggung jawabnya sebagai manusia yang hidup di bumi, baik dengan pasangannya, keluarganya, temannya, ataupun dengan manusia satu sama lain.

Penanda & petanda lainnya adalah tentang teknik pengambilan gambar menggunakan eye level shot pada gambar A dan close up pada gambar B. Hal ini menandakan tentang sifat kehormatan yang melekat pada burung Phoenix sebagai leluhur dan hewan mitologi yang dipercayai masyarakat.

Konteks Di China terdapat sebuah kota bernama Fenghuang yang berarti burung Phoenix. Kota tersebut termasuk kecil yang terletak dengan perbatasan barat Provinsi Hunana. Ia merupakan salah satu kota tua di China yang memiliki sejarah menarik. Menurut legenda yang beredar di masyarakat, dulunya di daerah tersebut terdapat 2 ekor burung Phoenix yang selalu terbang mengitari kota Fenghuang (Michi, 2018). Lalu mereka membakar diri dan terlahir kembali dari abunya, petanda ini dimaknai sebagai anugerah usia panjang dan dianggap baik. Kedua Phoenix tersebut sangat indah hingga memesonakan masyarakat yang tinggal di sana, maka lahirlah kota Fenghuang.

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Jika dikaitkan dengan dengan film *Mulan*, ideologi Phoenix ini sangat terkait dengan kisah *Mulan* yang memang memiliki problematika terhadap pernikahan dan polemik keluarganya. *Mulan* sebagai seorang gadis yang telah beranjak dewasa mengemban tanggung jawabnya sebagai anak perempuan untuk menjaga kehormatan keluarganya. Sebab, peran anak perempuan dalam keluarga adalah untuk dinikahkan dengan laki-laki dari keluarga terhormat pula. Pernikahan merupakan jawaban dari mitologi Phoenix tadi, karena pernikahan adalah ikatan cinta seorang perempuan dan laki-laki menuju kehidupan yang abadi yang sempurna.

Film-film Disney Princess selama ini sangat khas dengan polemik pernikahan para princessnya – khususnya di film-film Disney yang berlatar di negara Barat, seperti *Snow White*, *Belle* and *The Beast*, *Cinderella*, dan *The Princess and the Frog*. Pernikahan menjadi sebuah ukuran idealitas kehidupan seorang *princess* yang bahagia (Go, 2013). Di film *Mulan* ini, Disney ternyata masih belum mampu meninggalkan polemik pernikahan yang dialami oleh si pemain utamanya. Walaupun Disney telah mencoba menghadirkan latar negara bagian Timur, namun Disney masih secara sadar melanggengkan standar kebahagiaan menjadi seorang perempuan dengan pernikahan. Sebagaimana mitos burung Phoenix dalam film *Mulan* ini juga melambangkan hubungan pasangan laki-laki dan perempuan yang menjalin kasih merupakan bentuk dari kesempurnaan hidup manusia.

Tabel 2. Tabel Analisis Makna Kepercayaan dan Ideologi

Penanda & Petanda	<p>Gambar C:</p>  <p>Gambar D:</p> 
	<p>Kedua gambar tersebut memperlihatkan penanda dan petanda berupa ilustrasi sosok naga dalam film <i>Raya and The Last Dragon</i>. Gambar C memperlihatkan benda berbentuk ukiran liontin naga berwarna emas, liukan perutnya melingkari batu berwarna perak. Gambar C ini merupakan scene adegan tokoh Raya yang sedang memegang liontin naga. Lalu gambar B memperlihatkan visualistik sosok dua ekor naga berwarna merah tua dan oranye bersama 4 sosok manusia yang berdiri di depan mereka dengan latar belakang pemandangan alam, pohon, air terjun, dan lautan.</p>
Denotasi	<p>Beberapa riset sains mengemukakan bahwa naga termasuk dalam spesies hewan purba yakni Dinosaurus. Ada beberapa jenis hewan purba yang saat ini masih hidup, salah satunya adalah hewan melata Komodo yang terdapat di Pulau Komodo Indonesia. Naga termasuk dalam spesies hewan vertebrata reptil, yang diasumsikan sebagai bentuk evolusi Dinosaurus (Gabbatiss, 2016).</p>
Konotasi & Mitos	<p>Sama dengan burung Phoenix sebelumnya, naga juga merupakan salah satu hewan mitologi China yang dipercayai sebagai leluhur manusia. Naga dalam kebudayaan China dipercayai sebagai lambang perihai yang baik, yakni kebenaran, keberuntungan, kekuatan, dan kemakmuran. China sendiri menetapkan hewan naga dalam salah satu shio atau tahun kelahiran manusia. Sebenarnya tidak hanya di China saja, di beberapa bagian negara Asia juga memercayai naga sebagai hewan astral. Misalnya saja di Indonesia, dalam kisah pewayangan dewa-dewa dan legenda rakyat, naga digambarkan sebagai sosok ular besar yang sakti. Seperti dalam kisah Baru Klinting, sosok naga diyakini sebagai makhluk yang menjaga Gunung Telomoyo dengan melingkarkan badannya di sepanjang lereng gunung. Sosok naga juga terlihat</p>

dalam beberapa arsitek peninggalan Hindhu & Budha, seperti dalam relief candi dan dinding bangunan. Dalam beberapa mitologi daerah di Indonesia, naga diyakini sebagai makhluk dunia bawah yang dekat dengan air dan tanah. Oleh karenanya, simbol naga sering dimaknai sebagai kesuburan.

Penanda dan petanda lainnya diperlihatkan melalui teknik pengambilan gambar close up pada gambar C yang memperlihatkan liontin, dan long shot pada gambar D. Sama dengan scene Phoenix dalam film *Mulan* sebelumnya, visualistik naga dalam film *Raya and The Last Dragon* ini menandakan tentang sifat kehormatan yang melekat pada naga sebagai leluhur dan hewan mitologi yang dipercayai masyarakat.

Konteks Di beberapa bagian negara Asia, naga diyakini sebagai hewan yang paling agung diantara hewan astral lainnya. Ia dianggap sebagai hewan paling royal dan kuat, oleh karenanya naga sering diperlihatkan dengan warna emas dan merah. Di China, Korea, dan Yogyakarta, naga menjadi hewan yang melambangkan keluarga kerajaan. Pada masa-masa kerajaan khususnya di daerah Tiongkok (China) dan Korea, hanya keluarga kerajaan yang boleh mengenakan asesoris berbentuk naga, dan pakaian dengan motif naga. Hal ini bertujuan untuk menunjukkan identitas mereka sebagai darah biru. Sementara dalam pewayangan Indonesia, terdapat sosok naga yang diperlihatkan melalui tokoh Sanghyang Antaboga. Ia diyakini sebagai penyangga bumi atau dewa yang menjaga tanah bumi.

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Selanjutnya dalam film *Raya and The Last Dragon*, kepercayaan terhadap hewan astral sebagai leluhur juga diperlihatkan melalui sosok naga. Berdasarkan analisis tabel di atas naga merupakan hewan mitologi yang paling agung. Keberadaannya sangat diyakini sebagai simbol kekuatan, kesejahteraan, dan mulia (*noble*). Film ini sebenarnya mengisahkan tentang petualangan Raya sebagai seorang putri yang mencari naga terakhir bernama Sisu. Sebab semenjak hilangnya ras naga, alam dan manusia diserang oleh wabah bernama Druun menjadi batu dan abu. Peradaban

manusia pun semakin terpecah belah dan saling berperang. Satu-satunya yang dipercaya bisa menyatukan manusia dan menyelamatkan alam adalah Sisu. Dari sudut ini dapat dimaknai bahwa film *Raya and The Last Dragon* juga melambangkan sosok naga sebagai simbol harmoni atau keseimbangan yang menjaga alam dan seisinya. Hal ini lantas menjadi sejalan dengan mitologi naga dalam kisah pewayangan yang berperan sebagai penyangga bumi.

Dalam film ini bersatunya daerah-daerah di berbagai belahan bumi disebut dengan nama Kumandra yang merujuk dengan wilayah negara Thailand, Vietnam, atau bagian Indonesia sebagai pusatnya. Ciri-ciri ini diperlihatkan dengan simbol batu perak yang menyala kebiruan terang disimpan di tempat yang memiliki banyak sungai dan lautan dan beriklim tropis. Di wilayah itu tumbuh tanaman padi yang menjadi bahan makanan pokok manusia. Manusianya juga berkulit eksotis dan sawo matang, seperti yang diperlihatkan melalui tokoh Raya. Hal ini diperkuat juga melalui penamaan tokoh Sisu atau Sisudata yang diadaptasi dari bahasa Sansekerta dan beberapa bahasa dalam keyakinan Hindhu, Budha, dan Jainisme.

Melalui film *Raya and the Last Dragon* ini, Disney terlihat ingin menampilkan diversitas budaya manusia yang tidak melulu menonjolkan budaya masyarakat Barat. Di benak para penonton selama ini telah melekat imej Disney yang selalu mempromosikan budaya *innocent* (kepolosan anak-anak), ramah anak, yang harus dilindungi oleh setiap keluarga (Cappiccie, A., Chadha, J., Lin, M. B., & Snyder, 2012). Disney pun terlihat sering memberikan edukasi secara tidak langsung

dengan cara yang indah dan menghibur melalui adegan dalam scene-scene filmnya. Disney lagi-lagi mencoba mengedukasi penonton, namun kali ini adalah soal diversitas yang menyoal perbedaan ras dan budaya manusia. Salah satu tujuan film adalah untuk “menaturalisasi” ideologi hierarki sosial dengan membuatnya seolah-olah diversitas masyarakat Timur patut diakui (Benshoff, H. M., & Griffin, 2009). Namun upaya ini menjadi sangat bias, sebab pada akhirnya diversitas inilah yang menjadi sumber permasalahan konflik sosial bagi masyarakat Timur. Bahkan jika boleh lebih ekstrim, Disney menggunakan mitos naga untuk mengendalikan ideologi diversitas, dikarenakan diversitas yang dipromosikan di film ini bersumber dari kesatuan Kumandra yang membentuk tubuh naga.

Kolektivisme

Budaya Timur kedua yang juga menonjol adalah kolektivisme, atau disebut sebagai prinsip individu dalam menjunjung identitas kelompok kolektifnya. Negara belahan bumi bagian timur selama ini memang dikenal sangat identik dengan budaya kolektivisme mereka. Jika kita telaah, salah satu pendukungnya adalah adanya pelanggaran kepercayaan turun-temurun yang selalu diaplikasikan di kehidupan sosial masyarakatnya. Masyarakat Timur lebih kolektivis dibandingkan masyarakat Barat yang lebih individualis. Masyarakat timur memiliki konsep pemaknaan diri adalah melebur dalam kelompok atau milik bersama (Hofstede, G., Hofstede, G. J., & Minkov, 2005). Kepentingan pribadi telah disubordinasikan ke dalam kepentingan kelompok. Misalnya saja dalam sebuah lingkaran keluarga, seorang anak

harus memiliki tanggung jawab untuk selalu menjaga nama baik keluarganya. Sebab ia memiliki ikatan dengan orang tua ataupun dengan saudaranya. Ikatan ini yang kemudian selalu mereka jaga dan mereka banggakan sebagai kepemilikan privat.

Tabel 3. Tabel Analisis Kolektivisme

Penanda & Petanda	<p>Gambar E:</p>  <p>Gambar F:</p> 
	<p>Gambar E dan F merupakan contoh penggalan scene film <i>Raya and The Last Dragon</i> yang memperlihatkan budaya kolektivitas masyarakat Timur. Terdapat 5 kelompok untuk membagi masyarakat yakni, Jantung (<i>Heart</i>), Tail (<i>Ekor</i>), Cakar (<i>Talon</i>), Tulang Belakang (<i>Spine</i>), Taring (<i>Fang</i>). Kelima kelompok tadi merupakan kesatuan dari Kumandra yang menggambarkan sosok Naga.</p>
Denotasi	<p>Simbol kelompok masyarakat dapat dimaknai sebagai himpunan atau kumpulan manusia yang memiliki latar belakang sama untuk mencapai satu tujuan bersama. Dalam kelompok masyarakat biasanya terdapat struktur, sistem, norma, dan pola-pola sosial. Satuan masyarakat ini sering juga disebut sebagai suku.</p>
Konotasi & Mitos	<p>Kelompok kolektif dalam budaya Timur bisa dikonotasikan sebagai budaya yang menjunjung nilai kebersamaan dalam kelompok. Budaya kolektivistis lebih berorientasi “<i>being</i>” atau “<i>being in becoming</i>,” yakni mengutamakan nilai-nilai kerendahan hati, toleransi, kedamian dan keselarasan dalam kelompok yang diturunkan oleh leluhur (Subasno, 2018). Pemikiran ini juga membawa pada pemaknaan soal kepemilikan bersama, bukan kepemilikan individual. Sebuah masalah</p>

akan dipikul bersama dan diselesaikan bersama-sama.

Satu sisi, nilai kolektivisme ini juga menjadi sebuah bentuk komunikasi non-verbal atas kesadaran akan keikutsertaan setiap anggota manusia dalam kelompoknya. Walaupun menjunjung rasa tolong-menolong dan gotong-royong, budaya kolektivisme ini juga sering dikaitkan dengan sifat kolot yang dilekatkan dengan masyarakat pedesaan. Apalagi jika dilihat berdasarkan hak-milik atas tanah sebagai milik bersama (Historia, 2011).

Penanda & petanda lainnya adalah tentang teknik pengambilan gambar M dan N menggunakan teknik *long shot*. Hal ini menandakan bahwa nilai kolektivitas bermakna satuan kelompok yang berjumlah banyak manusia. Sebab makna jumlah banyak hanya bisa direpresentasikan melalui pengambilan gambar long shot – yang dapat menjangkau dan merekam gambar secara luas dari pada enggel kamera yang lain.

Konteks Kebanyakan budaya kolektif dapat dijumpai di negara Asia, seperti Indonesia, Vietnam, Kolumbia, Venezuela, Panama, Meksiko, Ekuador, dan Guatemala (Subasno, 2018).

Versi lainnya, penggambaran suku-suku dalam film ini juga merujuk pada tipikal masyarakat yang tinggal di garis Oseania atau Kepulauan Pasifik yang terbagi atas tiga zona: Melanesia, Mikronesia, dan Polinesia. Melanesia dicirikan dengan manusia tipikal kepulauan orang-orang kulit hitam Mikronesia terdiri dari pulau-pulau kecil. Lalu Polynesia yakni mencakup wilayah negara yang terdiri atas kesatuan banyak pulau (Azhar, 2010).

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Melalui analisis tabel 3 ini, dapat dilihat jelas budaya kolektivisme yang direpresentasikan sebagai ikatan kelompok atau kesukuan yang terbagi atas letak geografis pemukiman mereka dalam film *Raya and the Last Dragon* ini juga sangat terkait dengan diversitas. Jika disatukan akan menjadi Kumandra atau sebuah wilayah besar yang memiliki kesamaan keyakinan tentang Naga sebagai leluhur mereka. Sebagaimana yang telah dijelaskan pada temuan sebelumnya di analisis

tabel 2, bahwasanya Disney menggunakan mitos naga untuk mengendalikan ideologi diversitas ras, etnis, dan suku manusia. Nilai kolektivitas tak lain menjadi sebuah pisau bermata dua yang satu sisi dapat berfungsi untuk memperkuat ketahanan dalam kelompok masyarakat, sisi lainnya justru dapat menjadi boomerang yang memicu perpecahan konflik antar kelompok.

Gambar F dalam tabel 3 memperlihatkan kelompok masyarakat Kumandra yang terbagi dalam 5 suku: Jantung (*Heart*), Tail (*Ekor*), Cakar (*Talon*), Tulang Belakang (*Spine*), Taring (*Fang*). Namun di gambar ini juga tampak jelas bahwa Raya dan Ayahnya sebagai perwakilan dari kelompok Jantung (*Heart*) menjadi pemimpin dari semua kelompok tersebut, untuk menyatukan kelompok Kumandra yang sudah terpecah-pecah. Kelompok Jantung diceritakan memiliki wilayah geografis paling subur, kaya, dan makmur. Hal ini lantas membuat Ayah Raya berinisiatif untuk menyatukan kelompok lain yang terpecah-belah dengan cara mengundang dan menjamu mereka ke istana Jantung. Namun tak disangka, kebaikan kelompok Jantung ini justru menimbulkan rasa iri kelompok lainnya. Sehingga memicu terjadinya pemberontakan dan permusuhan antar kelompok yang semakin panas.

Sebagai mesin produsen budaya global, Disney banyak menggunakan pengaruh kekuasaannya melalui transmisi naratif film. Disney pun secara aktif menjadi agen yang melakukan pertukaran kekuasaan budaya yang diwarisi sebagai produk sampingan dari penjajahan global dan imperialisme, serta orientalisme (Anjirbag, 2018). Orientalisme merupakan sebuah

kacamata yang paling sederhana untuk melihat bagaimana Timur dan Barat dikonstruksikan dalam pertentangan satu sama lain, serta bagaimana kemudian “Barat” ini mendefinisikan dan menciptakan “Timur” sebagai *liyan*. Konstruksi semacam ini tak lain menjadi seperti identitas yang dapat diidentifikasi. Ia bisa direpresentasikan menjadi konstruksi keragaman yang disesuaikan dengan pandangan dunia budaya tertentu, lalu membungkam atau menghalangi para *liyan* yang diwakili dari agensi penegasan (Said, 2003). Disney mencoba untuk memaksakan sistem nilai Amerika ke seluruh dunia dengan cara yang sengaja politis, menjajah, atau imperialis, melalui narasi dalam film Disney Princess yang kisahnya banyak berakar pada budaya hegemonik Barat, Anglo-Amerika, dan condong konservatif. Bahkan nilai-nilai diversitas ini cukup bergitu berhasil sebab menjadi sebuah kesenangan baru untuk menyegarkan penonton dari tayangan Princess mainstream yang serba berkulit putih.

Di titik ini Disney nampaknya bermaksud untuk mengajarkan penonton untuk saling mencintai perbedaan. Namun, jika keragaman ini dipahami sebagai penggabungan perbedaan ke dalam institusi dan norma budaya hegemonik, maka konsep keragaman itu sendiri akan menjadi ironis. Bahasa diversitas, keberagaman, ataupun multikultural yang digunakan oleh Disney ini juga membawa ke dalam asumsi tentang “janji pengakuan dan rekonsiliasi” oleh negara Barat, yang pada praktiknya justru diinklusiikan melalui mitos kolektivitas yang dikendalikan oleh sosok Naga (kesatuan Kumandra).

Tabel 4. Tabel Analisis Kolektivisme

Penanda & Petanda	<p>Gambar G:</p> 
	<p>Gambar H:</p> 
	<p>Kedua gambar di atas merupakan 2 scene yang memperlihatkan lingkungan kelompok masyarakat tempat tinggal Mulan dan keluarganya. Tampak gambar G memperlihatkan bangunan rumah-rumah warga yang didesain seperti rumah susun melingkar. Lalu gambar H memperlihatkan Mulan sedang makan malam bersama dengan keluarganya; ayah, ibu, dan saudara perempuan dalam 1 meja makan.</p>
Denotasi	<p>Rumah Fujian Tulou merupakan salah satu bangunan adat yang kini menjadi <i>heritage</i> oleh UNESCO. Desain bangunannya melingkar dan terdiri dari susunan ruangan-ruangan bertingkat. Bangunan ini didirikan sekitar abad ke-12, biasanya dihuni oleh 80 keluarga dan memuat sekitar 800 orang dalam setiap gedungnya.</p>
Konotasi & Mitos	<p>Dalam kebudayaan masyarakat China, rumah Fujian Tulou menjadi pralambang kehidupan harmonis dan ketahanan kolektif yang kuat. Hal ini diperlihatkan dalam struktur desain bangunannya yang melingkar seperti kue donat, dan bersusun. Nilai harmonisasi ini diperlihatkan melalui bahan-bahan alami yang digunakan sebagai komposisi rumah, seperti material bangunan alami, material lokal dan material yang dapat memproduksi bentuk bebas serta warna yang merupakan ciri khas Tionghoa (merah, hitam, coklat, <i>cream</i>, kuning, hijau). Bagian interior, menggunakan bata merah dengan cat dinding berwarna kuning dan hijau yang melambangkan simbol kekuatan dan kehidupan yang damai.</p> <p>Penanda & petanda lainnya adalah tentang teknik pengambilan gambar menggunakan teknik <i>long shot</i> pada gambar J, dan teknik <i>medium shot</i> pada gambar K. Hal ini menandakan bahwa nilai kolektivitas sangat dijunjung tinggi dan dipraktikkan saat mereka sedang berada di lingkungan rumah.</p>

Sebab simbol rumah dan keluarga dalam film Mulan menjadi scene terbanyak yang menjelaskan asal-muasal nilai kolektivitasnya. Sebagaimana warna-warni bangunan rumah yang serupa dengan warna simbol Phoenix milik keluarga Hua Mulan melambangkan tentang kepercayaan leluhurnya.

Konteks Bagi masyarakat China, rumah merupakan salah satu kebutuhan pokok yang harus dipenuhi. Rumah menjadi sebuah bentuk budaya yang digunakan untuk menyatukan dan membentuk ikatan keluarga. Ada tiga faktor pembentuk tatanan permukiman manusia, yaitu kelompok komunitas yang memiliki budaya sosial sama, seperti kondisi alam sekitar dan bentuk lingkungan bangunan, dan mata pencaharian yang sama. Persamaan nilai-nilai inilah yang mendasari budaya kolektivisme yang direpresentasikan melalui bangunan rumah Fujian Tulou (Rapoport, 1969). Dengan bentuknya yang bulat menyerupai donut, rumah Fujian Tulou juga ditunjukkan sebagai bentuk pertahanan dan kemakmuran klan serta otonomi sempurna mereka sambil mereproduksi pola komunal tradisional keluarga Tionghoa (Sasmito, A., Mandaka, M., & Affandi, 2021).

Gambar I (bentuk bangunan rumah Fujian Tulou):



Pola komunal ini juga dimaknai sebagai rumah rakyat umum, atau rumah masyarakat kelas bawah yang berprofesi sebagai petani atau pedagang. Ia memiliki bentuk desain arsitek sederhana namun sangat kuat, dalam artian hal pertahanan terhadap serangan luar serta kuat sebagai kekuatan dalam ikatan keluarga (Saktika, 2022).

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Dalam film Mulan, nilai-nilai kolektivisme tampak direpresentasikan melalui mitos rumah dan keluarga. Dikisahkan Mulan berasal dari salah satu keluarga terhormat Hua di negeri China. Sayangnya keluarga Hua tidak memiliki keturunan laki-laki

sebagai penerus keluarganya yang dikirim untuk berjuang di medan perang. Satu-satunya cara untuk meneruskan dan menjaga kehormatan keluarga Hua adalah dengan menikahkan Hua Mulan dengan putra dari keluarga lain. Namun Mulan memutuskan kabur ke medan perang dengan menyamar menjadi seorang pria.

Kisah perjuangan Mulan yang disajikan Disney ini memang sangat berbeda dengan tipikal para princess sebelumnya. Mulan menjadi karakter perempuan yang berani melawan idealitas kebahagiaan princess ala Disney. Dari awal promosi dan penayangannya film Mulan banyak menuai kritik dari berbagai pihak. Terlepas dari kontroversi kasus politik yang menimpa aktrisnya, kisah Mulan sendiri telah kehilangan banyak keaslian budayanya (Chan, 2002). Kisah Mulan yang diadaptasi dari “Puisi Mulan” sebenarnya merupakan legenda asli Tiongkok. Setelah diproduksi dalam bentuk film, Mulan mengalami banyak perubahan soal keaslian sejarah, linguistik, dan artistik (Mo, W., & Shen, 2000).

Versi Disney Mulan ini tak lain justru memperlihatkan polemik budaya Timur yang lebih pelik, yang mengungkung para perempuannya. Para perempuan Timur tak hanya berjuang melawan idealitas pernikahan, tetapi juga harus senantiasa menjunjung nilai ajaran keluarganya – yakni kolektivisme tadi. Dengan demikian, jelaslah bahwa versi Disney Mulan tidak menekankan pada pencarian jati diri sendiri, melainkan tentang bagaimana Mulan dapat melaksanakan filosofi Konfusianisme yakni kesetiaan berbakti kepada orang tua dan melanjutkan perjuangan tugas orang tua.

Sikap Terhadap Alam

Dibandingkan dengan budaya Barat, budaya Timur lebih banyak mengajarkan tentang bagaimana memperlakukan alam sekitar dengan bijak. Keberadaan manusia sendiri merupakan bagian dari alam, maka alam dianggap sebagai subjek, bukan sebagai objek yang dieksploitasi dan dikuasai. Namun hal ini tidak lantas mengecilkkan posisi manusia, manusia juga tetap berperan sebagai subjek pula, atau dengan kata lain memiliki posisi yang setara. Hubungan antara keduanya menjadi simbiosis mutualisme yang saling melengkapi satu sama lain. Dalam level tertentu, hal ini juga dapat menciptakan sifat rendah hati manusia agar tidak memunculkan sifat sombong. Penerapannya pun sering diperlihatkan oleh manusia yang menjadikan alam sebagai guru dan sumber ilmu pengetahuan yang dipelajari.

Tabel 5. Tabel Analisis Makna Sikap Terhadap Alam

Penanda & Petanda

Gambar J:



Gambar K:



Kedua gambar di atas memperlihatkan penanda dan petanda berupa ilustrasi sosok Mulan sedang berlatih mengontrol chi dan kungfu. Gambar J terlihat Mulan sedang melompat di udara, sedangkan gambar K terlihat Mulan sedang berjalan menaiki puncak gunung dengan membawa 2 ember terisi air penuh dengan tangan tegak lurus sejajar bahu.

Denotasi Chi atau Qi (dalam bahasa China) dikenal sebagai asal muasal energi kehidupan di alam.

Setiap manusia sebagai makhluk hidup dipercaya memiliki energi kehidupan. Namun jumlahnya berbeda-beda. Tokoh Mulan dikisahkan terlahir dengan memiliki chi yang lebih banyak daripada manusia pada umumnya. Sehingga ia dapat melakukan seni bela diri atau kungfu. Kungfu (martial arts) merupakan tradisi yang turun-temurun di China. Dalam catatan sejarah populer, kungfu mulanya berfungsi untuk meningkatkan kesehatan fisik ataupun mental para murid-murid yang sedang belajar di Kuil bersama biksu.

Konotasi & Mitos

Chi sendiri sebenarnya merupakan inti dari ajaran kungfu. Inti chi terdiri dari komponen emosi dan perasaan manusia. Ketika manusia dapat mengontrol chi dengan seimbang, maka akan tercipta kehidupan yang harmoni. Salah satu caranya adalah dengan melatih gerak napas, gerak tubuh, dan merasakan aliran energi dalam tubuh dengan kungfu. Kungfu juga menyoal pada bagaimana insting manusia merasakan alam sekitarnya dan berbaur dengan alam itu sendiri. Hal ini berfungsi untuk melatih kepekaan manusia terhadap alam sekitar (Tan, 2019).

Penanda & petanda lainnya adalah tentang teknik pengambilan gambar menggunakan *medium shot* pada kedua gambar. Hal ini menandakan tentang sifat kesetaraan manusia dengan alam sekitarnya, atau dengan kata lain menandakan posisi manusia dan alam sekitarnya yang saling terhubung satu sama lain.

Konteks

Di beberapa daerah bumi bagian Timur, kungfu dikenal dengan bermacam-macam jenis dan nama. Ajaran seni bela diri sendiri mulanya dibawa dan disebarkan oleh Orang Cina dengan berdagang. Kemudian dikembangkan dengan sedemikian rupa dengan mengakulturasi budaya daerah tersebut. Secara garis besar, inti dari ajaran adalah sama, yakni tentang menyeimbangkan rasa (emosi) dalam diri manusia dengan menempa diri melalui meditasi spiritual dan melatih ketahanan fisik manusia.

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Keahlian kungfu sebenarnya tidak bisa dimiliki secara mudah oleh masyarakat umum. Kungfu sendiri sebenarnya merupakan ajaran turun-temurun keluarga, kelompok, suku, dan etnis tertentu yang mengandung intisari dari keyakinan mereka. Kungfu pun banyak dikembangkan

sebagai seni bela diri dan memiliki variasi. Dalam kasus Disney Mulan ini, mitos kungfu pun sangat melekat dengan budaya kolektivisme masyarakat Timur. Dikarenakan keluarga Hua tidak memiliki anak laki-laki, maka potensi chi keluarga Hua justru mengalir dalam diri Mulan, yakni sebagai putri sulungnya. Disney pun semakin menambah dramatisnya dengan menampilkan tokoh Ayah Mulan sebagai kepala keluarga Hua yang memiliki kondisi fisik sakit di bagian kakinya. Sehingga membuatnya harus menggunakan tongkat bantu untuk berjalan. Hal ini pula yang memicu Mulan untuk ikut berperang menggantikan Ayahnya demi menjunjung derajat keluarga Hua.

Selama berlatih kungfu di kamp militer, Mulan menjadi orang luar; ia ditindas karena memiliki tubuh feminin. Perlakuan yang diperoleh Mulan ini justru sangat mencirikan sosok Superhero Barat yang selalu ditampilkan dalam film-film superhero Hollywood. Misalnya saja Spiderman, Superman, Thor, dan Sam Witwicky (dalam film Transformers) merupakan sosok tertindas, disepelkan, dan selalu diasingkan di kehidupan sosial. Tentu saja Disney Mulan adalah menceritakan tentang seorang superwoman milik negeri China, dimana kisahnya sudah melegenda di kalangan rakyatnya. Identitas *ke-China-an* pun menjadi nilai jual yang dihibridisasi sesuai dengan standar gaya Barat. Upaya ini menjadi sebuah contoh orientalisasi dan kolonialitas yang dilakukan oleh Disney. Ada sebuah pemaksaan idealitas yang tak lain berujung pada peliyanan budaya Timur atas budaya Barat. Proses pemaksaan ini jelas sangat halus, bahkan tidak dilakukan secara fisik, melainkan melalui

pemaksaan intelektual, atau disebut Gramsci sebagai hegemoni Barat. Mulan bukan milik Amerika Serikat, bukan milik negri Barat, ataupun Disney, tetapi Disney menciptakan otoritas lain dengan mengadaptasi kisah Mulan dalam rasa kekinian – yang digunakan untuk mewakili integritas Timur, malah secara aktif digambarkan kurang progresif dibandingkan budaya Barat (Anjirbag, 2018).

Tabel 6. Tabel Analisis Makna Sikap Terhadap Alam

Penanda & Petanda	<p>Gambar L:</p> 
	<p>Gambar M:</p> 
	<p>Gambar N:</p> 
	<p>Ketiga gambar di atas merupakan beberapa scene yang terdapat dalam film <i>Raya and The Last Dragon</i>. Gambar G memperlihatkan adegan Raya sedang berlatih seni bela diri dengan ayahnya. Gambar H memperlihatkan tokoh Raya kecil bersama Tuk-tuk kecil yang di letakkan di pundak Raya. Lalu gambar I memperlihatkan Raya dewasa menunggangi Tuk-tuk yang sudah besar.</p>
Denotasi	<p>Tuk-tuk merupakan tokoh hewan yang diadopsi dari <i>Armadillium Vulgare</i> atau lebih dikenal sebagai Pill Bugs (kutu kayu). Walaupun termasuk dalam klaster Isopoda atau hewan jenis udang-udangan, ia sebenarnya merupakan hewan darat yang tidak bisa hidup di air. Ia juga sering disebut sebagai Armadilo karena bisa melingkarkan</p>

tubuhnya dan bergerak dengan menggelinding.

Konotasi & Mitos Tokoh Tuk-tuk ini dikonotasikan sebagai kendaraan yang menjadi ikon di Thailand. Bentuknya hampir sama dengan kendaraan Bemo di Jakarta. Namun Tuk-tuk lebih banyak memiliki variasi desain yang beragam. Jumlah muatannya pun lebih banyak. Apabila dikaitkan tokoh Tuk-tuk ini memiliki fungsi yang hampir sama, yakni menjadi kendaraan yang digunakan Raya untuk bepergian. Menariknya, tokoh Tuk-tuk diperlakukan seperti teman dan sahabat Raya. Tuk-tuk sendiri merupakan teman hidup Raya sejak kecil dan tumbuh bersama. Ia selalu menemani segala aktivitas Raya, mulai dari makan bersama, berlatih kungfu bersama, hingga ikut berperang bersama untuk melawan Druun. Sikap Raya terhadap Tuk-tuk ini merupakan bentuk dari penerapan simbiosis mutualisme antara manusia dan hewan. Dalam kebudayaan Timur, hewan dianggap sebagai bagian dari alam semesta, mereka sebenarnya memiliki posisi dan peran tersendiri. Mereka merupakan makhluk hidup yang tak jauh berbeda dengan manusia, memiliki intelektual dan emosi pula. Oleh karenanya manusia selalu memperlakukan mereka dengan setara, tanpa menjajah dan menguasai mereka.

Penanda & petanda lainnya adalah tentang teknik pengambilan gambar menggunakan medium shot pada gambar G dan H. Sedangkan gambar I menggunakan teknik long shot. Hal ini menandakan tentang sifat kesetaraan manusia dengan alam sekitarnya, atau dengan kata lain menandakan posisi manusia dan alam sekitarnya yang saling terhubung satu sama lain. Salah satunya adalah hewan.

Konteks Binatang merupakan makhluk hidup yang unik. Mereka memiliki pengetahuan dan konsepsi yang melahirkan karakteristik perilakunya dengan berbasis pada insting dan naluri alamiah (Kistanto, 2015). Oleh karenanya mereka justru lebih banyak memiliki kepekaan dalam merespon alam secara langsung dari pada manusia. Masyarakat Timur pun sangat mempercayai bahwa hewan merupakan leluhur mereka, sebab mereka hidup lebih dulu di bumi dari pada manusia. Sampai saat ini pun masih terdapat beberapa jenis hewan tertentu yang disakralkan, seperti Naga dan Phoenix.

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Mengingat keragaman dan hibriditas postmodern, kita membutuhkan *Liyan* yang

semakin mendasar untuk membangun diri kita sendiri (Condis, 2015). Di film Disney Princess kita banyak menemukan tokoh hewan dan makhluk ajaib yang menawarkan perspektif tentang siapa mereka sebagai liyan (subjek lain / tokoh lain) yang berhadapan dengan tokoh utama yakni princess atau sang putri. Sosok hewan ataupun makhluk ajaib memang sering dilekatkan dengan alam. Jika kita amati, hampir semua film Disney Princess menggunakan binatang sebagai pembuktian akan nilai-nilai kemanusiaan. Alexander G. Weheliye mengkategorikan tokoh-tokoh princess dalam 3 kelompok, yakni: menjadi manusia seutuhnya, bukan manusia biasa, dan bukan manusia (Weheliye, 2014). Pengkategorian ini dibuat atas dasar bagaimana bentuk dan tingkat interaksi yang dilakukan para princess dengan binatang dalam filmnya.

Hubungan manusia dengan hewan ini, seperti yang dianalisis oleh Weheliye, menunjukkan bahwa paling banyak dilakukan oleh tokoh-tokoh princess berkulit cokelat-hitam, yang masuk dalam kategori bukan manusia biasa. Sementara para princess berkulit putih masuk dalam kategori menjadi manusia seutuhnya, karena hanya sedikit melakukan hubungan dengan hewan. Analisis Weheliye ini berujung dalam pemaknaan bentuk praktik rasisme yang dilakukan oleh Disney melalui peliyanan atau *otherness* untuk mewujudkan hegemoni Barat. Sepertihalnya dalam film *Raya and the Last Dragon* ini, tokoh Raya harus bertahan hidup dengan cara berteman dengan Tuk-Tuk dan Sisu (naga). Tuk-Tuk bahkan secara eksklusif dijadikan sebagai partnernya untuk bepergian dan melakukan perjalanan mencari Sisu

demikian menyatukan Kumandra. Raya tidak memiliki teman manusia, dan hidup sendirian. Hanya Tuk-Tuk yang menemaninya hingga tumbuh dewasa.

Pemikiran ini membawa kita dalam pemaknaan lain, bahwa hubungan Raya dengan Tuk-Tuk dan Sisu justru dieksklusifkan untuk mewujudkan ideologi kemanusiaan. Tuk-Tuk dan Sisu merepresentasikan sosok Liyan demi terwujudnya Raya sebagai princess dan superhero yang sempurna. Namun semua ini menjadi ilusi belaka, sebab Disney sendiri telah memiliki agenda utama yang tidak bisa dikelak, yakni operasi hegemoni Barat. Budaya Timur yang disajikan dalam film *Raya and the Last Dragon* tak lain menjadi bentuk peliyanan atas budaya Barat tadi. Dengan demikian, mitos hewan yang dilekatkan untuk princess Disney berkulit cokelat-hitam adalah sebagai sesuatu yang alami atau bahkan menjadi sifat primitif. Raya sendiri pun pada akhirnya tidak akan bisa menempati ruang performatif “kemanusiaan universal” dan tidak dapat mengambil bagian dalam hak istimewa (yang diperoleh mereka yang menempati ruang itu) seperti yang dapat dilakukan oleh wanita kulit putih (Condis, 2015).

Pola Hidup

Pola hidup atau kebiasaan juga menjadi salah satu pembeda budaya masyarakat Timur. Terdapat tiga hal yang merepresentasikan pola hidup masyarakat Timur dalam film *Mulan* dan film *Raya and the Last Dragon*, yakni; makanan pokok, senjata, dan pakaian yang dikenakan.

Tabel 6. Tabel Analisis Pola Hidup

<p>Penanda & Petanda</p>	<p>Gambar O:</p> 	<p>baju adat formal pernikahan perempuan China. Mulan terlihat mengenakan baju berwarna ungu dengan kerah tegak merah yang menyolok, serta riasan wajah yang lebih tebal dibandingkan dengan adiknya. Hal ini diperlihatkan melalui penggunaan riasan warna kuning cerah yang dioleskan di bagian dahi Mulan.</p>	
	<p>Gambar P:</p> 		<p>Konotasi & Mitos</p> <p>Ketiga simbol ini, yakni nasi, pedang, baju dan riasan dapat dikonotasikan sebagai alat-alat serta kebutuhan pokok, merujuk pada bentuk pola hidup yang dipraktikkan dalam kehidupan masyarakat Timur. Sepertihalnya simbol nasi yang dikonotasikan sebagai makanan pokok masyarakat Timur, atau disebut sebagai makanan yang dikonsumsi setiap hari oleh mereka. Sebab nasi merupakan makanan yang mengandung nutrisi tinggi seperti karbohidrat sebagai sumber energi manusia. Selain itu, nasi juga dikonotasikan sebagai makanan pokok orang Asia, karena menandakan wilayah yang memiliki 2 musim yakni musim hujan dan kemarau. Hal ini juga yang mendukung tanaman padi tumbuh subur di wilayah Asia. Berbeda dengan wilayah Barat daerah Eropa, di sana makanan pokoknya adalah gandum. Gandum juga dipercaya sebagai makanan yang mudah diawetkan dalam jangka panjang, agar dapat dikonsumsi saat mengalami musim gugur, dingin, dan panas.</p> <p>Kemudian simbol pedang berkelok-kelok yang digunakan Raya dan Ayahnya dapat dikonotasikan sebagai senjata keris. Senjata keris merupakan senjata yang digunakan oleh orang Indonesia. Bentuk keris sendiri bermacam-macam, ada yang lurus, ada yang panjang, pendek, dan berkelok-kelok. Bentuk keris yang berkelok-kelok ini juga dikonotasikan bermaksud agar tidak menjadi senjata makan tuan. Terdapat sebuah kepercayaan masyarakat, bahwa dahulu senjata keris selalu diperebutkan. Maka beberapa pemilik asli keris biasanya menurunkannya kepada anak atau orang yang dipercaya secara sah. Dengan keyakinan ini, lantas masyarakat jaman dulu membuat keris dengan bentuk berkelok-kelok, agar tidak melupakan tuannya yang sah. Filosofi inipun kemudian juga dipahami sebagai ajaran hidup manusia yang harus senantiasa mengingat asal muasal mereka.</p> <p>Lalu simbol terakhir adalah pakaian yang berwarna-warni. Warna-warna seperti merah, kuning, oranye, hijau, ungu, dan biru sebenarnya memiliki makna yang berbeda-beda. Warna-warna ini juga sangat terkait dengan lambang kepercayaan masyarakat. Sepertihalnya warna merah dan kuning melambangkan kebenaran dan keberuntungan yang dilekatkan dengan</p>
	<p>Gambar Q:</p> 		
<p>Gambar O memperlihatkan tentang makanan pokok yang dikonsumsi setiap hari di film Raya and The Last Dragon, yakni berupa nasi dan sayur. Lalu gambar P memperlihatkan tokoh Benja yakni ayahnya Raya sedang memegang senjata berupa pedang dengan bentuk bergelombang-gelombang. Gambar Q memperlihatkan Mulan dengan adiknya mengenakan pakaian adat perempuan China, serta mengenakan riasan wajah untuk pengantin.</p>			
<p>Denotasi</p>	<p>Dari ketiga gambar ini terdapat simbol makanan nasi, pedang bergelombang, dan pakaian serta riasan pengantin perempuan China. Simbol nasi dimaknai sebagai makanan yang terbuat dari biji-biji padi atau beras. Nasi dibuat dengan tahapan yang panjang. Biji padi yang sudah dipanen harus dijemur sampai kering, lalu digiling agar kulitnya terkelupas agar menjadi beras. Beras ini lalu siap dimasak dengan cara ditanak ataupun direbus untuk bisa dikonsumsi.</p> <p>Kemudian simbol pedang yang dipegang oleh Ayahnya Raya ini dimaknai sebagai senjata utama yang digunakan untuk berperang demi melindungi keluarga dan kelompoknya. Senjata juga secara denotatif dimaknai sebagai alat untuk bertahan hidup dan melindungi diri, atau dengan kata lain untuk mencukupi kebutuhan “keamanan” seseorang.</p> <p>Simbol ketiga adalah simbol baju pengantin dan riasan pengantin perempuan. Di gambar Q terlihat Mulan dan adiknya mengenakan</p>		

simbol Phoenix. Lalu ada warna ungu yang dikonotasikan sebagai lambang kebijaksanaan, independen, dan mandiri. Ada juga warna hijau yang dikonotasikan sebagai lambang kesuburan. Di sisi lain, warna-warna cerah ini juga sering dikonotasikan sebagai ciri khas masyarakat belahan Timur yang secara geografis lebih banyak mengalami musim kemarau. Sehingga, pakaian-pakaian yang berwarna cerah akan lebih nyaman dipakai daripada warna gelap yang mudah menyerap panas.

Penanda & petanda lainnya adalah tentang teknik pengambilan gambar O, P dan Q. Gambar O menggunakan teknik pengambilan gambar close up, yang menandakan bahwa nasi merupakan makanan pokok yang dimakan oleh masyarakat Timur. Kemudian gambar P dan Q menggunakan teknik pengambilan gambar medium shot, yang menandakan bahwa senjata dan pakaian merupakan peralatan yang digunakan untuk melindungi diri – dimana bentuk senjatanya unik berkelok-kelok, dan pakaian yang dikenakan banyak menggunakan warna-warna cerah.

Konteks Di beberapa negara Timur, terdapat keyakinan turun-temurun bahwa tanaman padi merupakan sumber kehidupan yang harus dijaga dan diterapkan sehari-hari. Kemuliaan tanaman padi ini dipercayai dan disakralkan bersama. Terdapat beberapa sebutan yang melambangkan dewa-dewi padi yakni; Indonesia & India disebut Dewi Sri, di Thailand disebut Phosop, di China disebut Shénnóng atau Yandi, dan di Jepang disebut Inari. Dewa-dewi padi ini dipercayai sebagai pahlawan yang menemukan tanaman padi untuk dapat dimakan dan dijadikan sebagai sumber energi kehidupan manusia.

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Analisis ketiga gambar (gambar O, P, & Q) menunjukkan bahwa pola hidup masyarakat Timur sangat dipengaruhi oleh letak geografis dan iklimnya. Sebagian besar negara timur yang meliputi wilayah Asia hanya memiliki 2 musim, yaitu musim kemarau dan hujan. Hal ini lantas membuat bentuk pola adaptasi untuk melindungi diri dengan mengenakan busana berwarna cerah yang tidak mudah menyerap panas, serta mengkonsumsi makanan yang berasal dari

tumbuhan padi – yang tumbuh subur di wilayah Asia. Selain itu, senjata yang juga digunakan sebagai peralatan untuk melindungi diri berbentuk khas yakni berkelok-kelok, yang mana tentunya memiliki filosofi ajaran leluhur.

Wilayah timur memiliki budaya yang berbeda dengan budaya barat. Dari tiga gambar tersebut (gambar O, P, dan Q) penulis menemukan tiga simbol yakni makanan pokok (nasi), senjata, dan pakaian. Jika meminjam pemikiran Hofstede, ketiga simbol ini memperkuat budaya ketimuran tentang nilai kekeluargaan yang banyak diusung dalam film *Mulan* dan film *Raya and the Last Dragon*. Nasi, senjata, dan pakaian merupakan bentuk budaya peninggalan leluhur (biasanya keluarga) yang harus selalu dijaga. Budaya timur selalu menempatkan keluarga sebagai pusat pertimbangan segala keputusan hidup seseorang (Ayuningtiyas, F., & Mustofa, 2021). Sementara itu, budaya barat cenderung dicitrakan lebih egois dan lebih individual. Disney semakin menginklusikan masyarakat timur meliputi China, wilayah Polinesia dan sekitarnya dengan menggunakan garis geografis wilayah. Pada momen tertentu, Disney bahkan tak lupa menampilkan *gimmick* Barat melalui sikap *Mulan* yang merasa tidak nyaman dan geli saat mengenakan pakaian *Cheongsam* (pakaian adat yang dikenakan mempelai perempuan saat melakukan pertunangan ataupun pernikahan). Ia merasa menjadi orang lain yang tidak cocok mengenakan *Cheongsam*. Walaupun alasannya adalah pakaian itu membuatnya tak bisa bergerak bebas dan leluasa sesuka hatinya. Sikap *Mulan* ini

jelas memperlihatkan sifat independensi atau sifat mandiri yang hampir mirip dengan individualis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis gambar dalam film *Mulan* dan film *Raya and the Last Dragon*, penulis setidaknya menemukan 4 poin budaya yang merepresentasikan negara Timur. *Pertama*, melalui mitos simbol Phoenix dan Naga yang melambangkan kepercayaan dan ideologi leluhur, Disney ternyata masih belum mampu meninggalkan polemik pernikahan yang dialami oleh *Mulan*. Walaupun Disney telah mencoba menghadirkan latar negara bagian Timur, namun Disney masih secara sadar melanggengkan standar kebahagiaan menjadi seorang perempuan dengan pernikahan. Kemudian melalui simbol Naga di film *Raya and the Last Dragon* ini, Disney juga terlihat ingin menampilkan diversitas budaya Timur. Namun, pada praktiknya Disney justru menggunakan mitos naga untuk mengendalikan ideologi diversitas, dikarenakan diversitas yang dipromosikan di film ini bersumber dari kesatuan Kumandra yang membentuk tubuh naga.

Kedua, dalam menjalin hubungan sesama manusia, masyarakat Timur mengutamakan kolektivisme yang direpresentasikan sebagai budaya agung yang selalu dijunjung. Ironisnya, melalui mitos Naga, Disney menjadikan kolektivisme sebagai pisau bermata dua, dimana satu sisi dapat berfungsi untuk memperkuat ketahanan dalam kelompok masyarakat, sisi lainnya justru dapat menjadi boomerang yang memicu perpecahan konflik antar kelompok. Bahasa diversitas, keberagaman, ataupun

multikultural yang digunakan oleh Disney ini juga membawa ke dalam asumsi tentang “janji pengakuan dan rekonsiliasi” oleh negara Bsrat, yang pada praktiknya justru diinklusiikan melalui mitos kolektivitas yang dikendalikan oleh sosok Naga (kesatuan Kumandra). Selain itu, kolektivisme juga dilekatkan dengan nilai kekeluargaan yang tak lain justru memperlihatkan polemik budaya Timur yang lebih pelik, yang mengungkung para perempuannya. Para perempuan Timur tak hanya berjuang melawan idealitas pernikahan, tetapi juga harus senantiasa menjunjung nilai ajaran keluarganya sesuai dengan filosofi Konfusianisme yakni kesetiaan berbakti kepada orang tua dan melanjutkan perjuangan tugas orang tua.

Ketiga, Disney menampilkan simbol kungfu dan hewan sebagai representasi sikap terhadap alam yang dimiliki masyarakat Timur. Kungfu dijadikan sebagai bentuk keahlian *Mulan* sebagai superhero. Dalam pengkonstruksiannya, Disney justru memperlihatkan bagaimana perlakuan yang diperoleh *Mulan* ini justru sangat mencirikan sosok Superhero Barat yang selalu ditampilkan dalam film-film superhero Hollywood. Ia harus mengalami proses tertindas, disepelekan, dan selalu diasingkan di kehidupan sosial. Dengan kata lain, Disney menghibridisasi identitas *ke-China-an* sesuai dengan standar gaya Barat, dimana upaya ini menjadi sebuah contoh orientalisasi dan kolonialitas yang dilakukan oleh Disney. Disney pun juga semakin memperkuat bentuk peliyanan budaya Timur melalui penggunaan mitos hewan (Tuk-Tuk dan Sisu) yang dilekatkan untuk princess Disney berkulit coklat-hitam. Kesenjangan ini

juga diperlihatkan dari cara bagaimana Disney menempatkan Mulan dan Raya sebagai sosok perempuan yang dekat dengan alam. Kedua tokoh ini menjadi representasi soal sifat alami atau bahkan menjadi sifat primitif yang dimiliki oleh masyarakat Timur.

Keempat, Disney menginklusi budaya Timur dengan memperhatikan pola hidup masyarakat Timur yang sangat dipengaruhi oleh letak geografis. Melalui simbol Nasi, senjata, dan pakaian, Disney merepresentasi budaya Timur selalu menempatkan keluarga sebagai pusat pertimbangan segala keputusan hidup seseorang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjirbag, M. A. (2018). Mulan and Moana: Embedded coloniality and the search for authenticity in Disney animated film. *Social Sciences*, 7(11), 230.
- Ayuningtiyas, F., & Mustofa, A. (2021). The Middle Eastern Culture and it's Representation in Walt Disney Pictures Movie " Aladdin"(2019). *Humanitatis: Journal of Language and Literature*, 8(1), 61–74.
- Azhar, I. N. (2010). Jejak Proto Bahasa Austronesia pada Bahasa Madura. Volume, 8(1). *Jurnal METALINGUA*, 8(1).
- Benshoff, H. M., & Griffin, S. (2009). *America on film: Representing race, class, gender, and sexuality at the movies* (2nd ed.). Blackwell Publishing.
- Berger, A. A. (2000). *Teknik-teknik Analisis Media*. Terj. Setyo Budi HH Yogyakarta. Penerbitan Universitas Atma Jaya.
- Cappiccie, A., Chadha, J., Lin, M. B., & Snyder, F. (2012). Using critical race theory to analyze how Disney constructs diversity: A construct for the baccalaureate human behavior in the social environment curriculum. *Journal of Teaching in Social Work*, 32(1), 46–61.
- Chan, J. M. (2002). *Disneyfying and globalizing the Chinese legend Mulan: A study of transculturation*. In J. M. Chan & B. T. McIntyre (Eds.), *In search of boundaries: Communication, nation-states and cultural identities* (pp. 225–263). Ablex Publishing.
- Condis, M. (2015). She Was a Beautiful Girl and All the Animals Loved Her. Race, the Disney Princesses, and Their Animal Friends. *In Gender Forum*, 55, 39–54.
- Disney. (2019). *List of Disney Princess Movies*. <https://disneymovieslist.com/list-of-disney-princess-movies/>
- Gabbatiss, J. (2016). *Evolusi yang memungkinkan terciptanya naga*. BBC.
- Go, F. P. (2013). Representasi Stereotipe Perempuan dalam Film Brave. *Jurnal E-Komunikasi*, 1(2), 14–24.
- Gondomono, G. (2002). Masyarakat dan kebudayaan Cina. *WACANA*, 4(1), 34–53.
- Gottdiener, M. (1995). *Postmodern Semiotics Material Culture and the Forms of Postmodern Life*.
- Historia. (2011). *Bung Hatta: Kolektivisme Tua Dan Baru*. <https://www.berdikarionline.com/bung-hatta-kolektivisme-tua-dan-baru/>
- Hofstede, G., Hofstede, G. J., & Minkov, M. (2005). *Cultures and organizations: Software of the mind* (Vol. 2). McGraw-hill.
- Jonathan, B. (1997). *Media Semiotics: an introduction* (p. 10). Manchester University.
- Katz, B. (2019). *Can 'Aladdin' Pave the Way for More Disney Live-Action Remakes?* Observer. <https://observer.com/2019/05/aladdin-review-disney-box-office-live-action-remakes/>
- Kistanto, N. H. (2015). Tentang konsep kebudayaan. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, 1–11.
- Kurnia, T. (2019). *Burung Phoenix Merah Langka*

- Terlihat Menikmati Salju di China*. Liputan 6. <https://www.liputan6.com/global/read/4128741/burung-phoenix-merah-langka-terlihat-menikmati-salju-di-china>
- Michi, S. A. (2018). *Fenghuang, Kota Kuno di China Favorit Burung Phoenix*. Kumparan.
- Mo, W., & Shen, W. (2000). A mean wink at authenticity: Chinese images in Disney's Mulan. *The New Advocate*, 13(2), 129–142.
- Rahma, A. (2021). *Keren, Inilah Deretan Perusahaan Paling Dikagumi Dunia di 2021*. Liputan 6. <https://www.liputan6.com/bisnis/read/4475855/keren-inilah-deretan-perusahaan-paling-dikagumi-dunia-di-2021>
- Rapoport, A. (1969). *House Form and Culture*. Prentice-hall. Englewood cliffs.
- Said, E. (2003). *Orientalism*. Penguin.
- Saktika, G. (2022). *Mengenal Rumah Tradisional China: Desain Hingga Filosofinya*. <https://www.99.co/blog/indonesia/rumah-tradisional-china/>
- Sasmito, A., Mandaka, M., & Affandi, O. B. (2021). BENTUK ATAP PADA KAWASAN PECINAN DESA BABAGAN DI KOTA WISATA LASEM. *Lakar: Jurnal Arsitektur*, 4(1), 40–54.
- Subasno, Y. (2018). PERJUMPAAN INTERKULTURAL GURU DAN SISWA UNTUK MENGIKIS BUDAYA TIDAK BERANI BERPENDAPAT. SAPA. *Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 3(1), 64–87.
- Tan, H. (2019). *Kungfu; Selain Untuk Ilmu Bela Diri, ini 5 Tujuan Kungfu Lainnya*. <https://www.tionghoa.info/kungfu-selain-untuk-ilmu-beladiri-ini-5-tujuan-kungfu-lainnya/>
- Weheliye, A. G. (2014). *Habeas Viscus: Racializing Assemblages, Biopolitics, and Black Feminist Theories of the Human*. Duke University Press.
- Williams, R. (2021). *The Centenary Edition Raymond Williams: Who Speaks for Wales? Nation, Culture, Identity*. University of Wales Press.
- Yudipratomo, O. (2020). BENTURAN IMPERIALISME BUDAYA BARAT DAN BUDAYA TIMUR DALAM MEDIA SOSIAL. *Jurnal Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 170–186.