e-ISSN 2774-2792
p-ISSN 2774-2806

CITRAWIRA
Journal of Advertising and Visual Communication
Vol. 5 No.2, Desember 2024

Unsur Budaya Indonesia dalam Kajian Visual Desain Karakter Film Animasi *Raya and the Last Dragon*

Puji Lestari[1], Rendya Adi Kurniawan[2]
Institut Seni Indonesia Surakarta[1,2]

Artikel History

Dikirim: 30 Mei 2024

Revisi : 30 Agustu 2024

Diterima: 28 November 2024

Abstract

Raya and the Last Dragon is an animated film set in Southeast Asian culture directed by Disney. Interestingly, the process initiated by doing an observation in Bali, Indonesia. In this sense, this study focused on identify the location of Indonesian culturaal elements in the character design of the movie. In ordet to describe the visual of character design, this study employed descriptive qualitative method specifically using Visual Distinction approach proposed by Scott McCloud. Furthermore, the results also identified using theory proposed by Rendya Adi Kurniawan, namely Physical Shape, Head Shape, and Costume. The findings indicated that Indonesian culture used in this movie is the weapon used in the main characters, namely using Keris. This study explained the acculturation employed in this movie representing Southeast Asia cultural diversity.

Keyword: *animation, character design, indonesian culture, raya and the last dragon game*

Abstrak

Raya and the Last Dragon merupakan film animasi garapan Disney yang berlatarkan budaya Asia Tenggara, proses pembuatannya pihak Disney melakukan observasi di Bali, Indonesia. Hal yang mendasari pada penelitian ini yaitu untuk mencari letak unsur budaya Indonesia yang ada pada desain karakter film tersebut. Mendeskripsikan secara visual desain karakter menggunakan pendekatan metode kualitatif deskriptif teori dari Scott McCloud aspek Visual Distinction, yang dikerucutkan lagi menggunakan hasil kajian dari Rendya Adi Kurniawan yaitu Bentuk Fisik, Bentuk Kepala, dan Kostum. Hasil analisis menunjukan adanya kebudayaan Indonesia yang digunakan melalui senjata yang digunakan yaitu Keris. Hal ini menunjukan adanya akulturasi yang ada pada film yang merepresentasikan keberagaman budaya Asia Tenggara.

Kata Kunci: animasi, desain karakter, budaya indonesia, raya and the last dragon.

Corresponding author.
Alamat E-mail: puputpjl26@gmail.com

This is an open-access article under the CC–BY-SA license

PENDAHULUAN

Film animasi yang sudah familiar di mata masyarakat merupakan media penyampaian pesan, gagasan, dan kenyataan.. Pada umumnya animasi ditargetkan untuk usia dibawah umur seperti anak-anak dan balita, namun tidak menutup kemungkinan orang dewasa juga menonton animasi. Salah satu perusahaan animasi yaitu The Walt Disney Company berhasil menciptakan berbagai film dan princes yang terkenal, salah satunya princessnya adalah Raya yang dirilis dada tanggal 5 Maret 2021 dengan latar belakang budaya Asia Tenggara dengan judul film animasi "Raya and The Last Dragon". Dalam konferensi pers global Raya and The last Dragon, Osnat Shurer sang produser mengungkapkan bahwa tim produksi dari film Raya and The Last Dragon melakukan riset ke penjuru negara di Asia Tenggara termasuk Indonesia (www.cnnindonesia.com, 2021). Berikut merupakan poster dari Raya and the Last Dragon.

Desas-desus mengenai film Raya yang terinspirasi dari budaya Indonesia muncul sebelum perilisian resmi dari Disney. Yang pertama yaitu website *arahkata.com* yang ditulis oleh Dimetri Nurulanisa Marilyn yang berjudul Sembilan Budaya Indonesia Banget di *Raya and the Last Dragon*, menyatakan secara gamblang bahwa film tersebut menampilkan efek yang asli budaya Indonesia. *Website* kedua yaitu *www.pesona.co.id* (2021) yang ditulis oleh Zornia Hari Santoso dengan judul artikel Mencari Jejak Indonesia dalam *Raya and the Last Dragon,* melihat bahwa budaya Thailand, Laos, Kamboja, dan Myanmar yang terwakili. *Website* ketiga yaitu *www.voaindonesia.com* (2021) membahas mengenai proses pembuatan film itu sendiri, mulai dari pemilihan nama tokoh utama Raya dan observasi tim Disney kunjungan ke Bali. Dalam artikel tersebut ada beberapa konsultan yang berasal dari Indonesia, yaitu Juliana Wijaya sebagai bagian bahasa, serta pasangan Emiko Saraswati dan Dewa yang merupakan seniman sanggar tari yang bertugas untuk mengorganisasi tim Disney ke Bali.

Perbedaan pandangan mengenai karakter tersebut, penelitian ini mengkaji film animasi *Raya and the Last Dragon* dari segi desain karakternya melalui enam karakter, yaitu Raya, Sisu, Namaari, Boun, Little Noi, dan Tong. Enam karakter tersebut memiliki peran penting terhadap alur cerita film animasi Raya serta memilliki durasi screentime yang lebih banyak dibanding karakter lainnya. Karakter tersebut akan dikaji menggunakan teori Scott McCloude melalui aspek visual distinction dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif (McCloude, 2006). Melalui kajian visual ini, penelitian bertujuan untuk memberikan cara pandang baru yang dapat memperkuat analisis visual yang sebelumnya sudah ada.

Penelitian ini merupakan kajian desain karakter dalam sebuah animasi yang merupakan sebuah gambar begerak yang telah disusun sebelumnya, kemudian menciptakan efek gerakan yang runtut, yang sudah ditentukan saat frame berganti dan pertambahan waktu yang terjadi (Silitonga & Rosyida, 2015). Definisi tersebut bukan hanya untuk karakter makhluk hidup seperti manusia, hewan, tumbuhan, namun bisa juga dengan benda-benda mati, bahkan bisa diterapkan ke suatu hal yang lebih *absurd* seperti robot, iblis, atau alien. Saat proses perancangannya animator dipaksa untuk berfikir secara logika untuk menentukan alur pergerakan dari awal *frame* hingga *frame* terakhir agar animasi yang diciptakan dapat bergerak lebih *smooth.* Objek dalam frame dapat berupa gambar, fotografi, tulisan, warna, atau special efek (Firmansyah & Kurniawan, 2013). Sedangkan Desain karakter merupakan sebuah ilustrasi yang dibuat melalui konsep manusia dengan dibekali berbagai atribut yang melengkapinya bisa seperti sifat, fisik, profesi, tempat tinggal, bahkan takdir, dalam bentuk beraneka rupa bisa hewan, tumbuhan, atau benda-benda mati (Ruyattman, 2013). Saat proses perancangannya animator dipaksa untuk berfikir secara logika untuk menentukan alur

Film animasi *Raya and The Last Dragon* memiliki kecenderungan menggunakan aspek budaya yang kental. Koentjaraningrat (2009), mendefiniskan budaya sebagai "daya budi" merupakan cipta, karsa dan rasa, dan kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa dan rasa itu sendiri yang merupakan keseluruhan system gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Dalam hal ini budaya digunakan sebagai konsep yang membangun karakter animasi. Animasi merupakan sebuah gambar begerak yang telah disusun sebelumnya, kemudian menciptakan efek gerakan yang runtut, yang sudah ditentukan saat frame berganti dan pertambahan waktu yang terjadi (Silitonga & Rosyida, 2015). Saat proses perancangannya animator dipaksa untuk berfikir secara logika untuk menentukan alur pergerakan dari awal *frame* hingga *frame* terakhir agar animasi yang diciptakan dapat bergerak lebih *smooth.* Objek dalam frame dapat berupa gambar, fotografi, tulisan, warna, atau special efek (Firmansyah & Kurniawan, 2013). Secara umum animasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menghidupkan benda mati, memberikan dorongan kekuatan, semangat, dan emosi agar seolah-olah gambar bergerak tersebut hidup (Syahfitri, 2001). Pengertian lain

animasi juga merupakan suatu rangkaian gambar yang membentuk suatu gerakan, memiliki kelebihan dibanding media lain seperti gerakan statis atau teks yang mampu menggambarkan suatu kejadian tiap waktu, hal ini dapat membantu menjelaskan prosedur dan urutan kejadian (Utami, 2011).

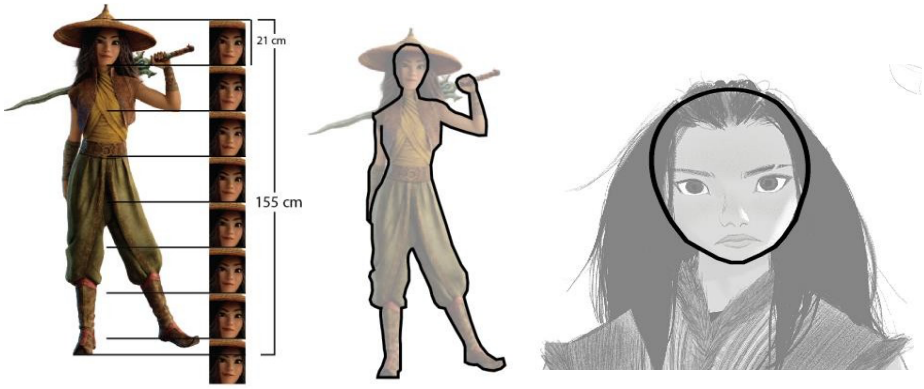
Selain itu, desain karakter merupakan sebuah elemen penting yang harus diperhatikan ketika membuat sebuah film animasi, bahkan jika tidak memperhatikan desain karakter, hal tersebut dapat mengurangi nilai jual dari film animasi tersebut (Ruyattman, 2013). Tidak hanya model dan gambar, didalam desain karakter juga terdapat pesan, gagasan, filosofi, yang bisa menjadi sebuah cerminan dalam kondisi sosial masyarakat (Hilman & Tubagus, 2018). Desain karakter adalah sebuah ilustrasi yang dibuat melalui konsep manusia dengan dibekali berbagai atribut yang melengkapinya bisa seperti sifat, fisik, profesi, tempat tinggal, bahkan takdir, dalam bentuk beraneka rupa bisa hewan, tumbuhan, atau benda-benda mati (Ruyattman, 2013). Terdapat perbedaan antara komik dan animasi, yaitu berurutan oleh waktu dan penggunaan panel terpisah yang disusun secara berdampingan yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dan alur cerita yang ingin disampaikan oleh kreator (McCould, 1993). Berdasarkan buku Making Comics (2006) McCould menyatakan bahwa suatu karakter memiliki tiga ciri, yaitu inner life, visual distinction, dan expressive traits.

Pertama adalah *inner Life* (jiwa) merupakan karakter yang ada karena suatu sejarah, pandangan hidup, atau impian yang istimewa. *Inner Life*, dapat diidentifikasi dari riwayat hidup karakter saat dibesarkan, suatu kejadian atau konflik, hal baik ataupun hal buruk yang dialami, sehingga membentuk suatu karakter baik hati, cerdas, atau sentimental. Kedua yaitu *visual distintion* (ciri khas) merupakan penanda visual yang digunakan untuk pembeda dari karakter satu dengan yang lainnya, seperti halnya dengan wajah, tubuh, dan pakain yang unik agar mudah diingat oleh *audience. Visual Distinction* sangat berguna bagi *audience* untuk mudahkan dalam memahami setiap penokohan dan pengingat setiap karakter yang ada dalam suatu film animasi, dan yang ketiga adalah *expressive traits* (sikap ekspresif), yaitu sikap tingkah laku, dan cara berbicara dari setiap karakter.

PEMBAHASAN

Film Raya and The Last Dragon merupakan film animasi yang menceritakan mengenai seorang pahlawan yang dikaji menggunakan teori dari Scott McCloud, yaitu *Inner Life, Visual Distinction, dan Expressive Traits*, ketiga aspek tersebut merupakan aspek penting yang harus diperhatikan dalam merancang sebuah karakter. Menurut Kurniawan (2017) *Visual Distinction* merupakan aspek yang menitik beratkan pada visual dalam suatu karakter, Kurniawan membagi menjadi tiga unsur. Pertama Bentuk Fisik, terdiri dari dua bagian Tinggi Tubuh dan Bentuk Tubuh. Kedua, Bentuk Kepala, merupakan unsur visual yang digunakan untuk membedakan karakter dengan melihat dari sisi bentuk kepala. Dan yang ketiga adalah Kostum, merupakan unsur visual terpenting, kostum dapat mewakili kemampuan, kekuatan atau keahlian karakter. Dalam hal ini, seorang pahlawan tidak lepas dengan komponen Kostum, karena hal tersebut penulis mengkaji enam karakter yang ada di film animasi *Raya and the Last Dragon* yaitu Raya, Namaari, Boun, Little Noi, dan Tong dengan menggunakan variabel Bentuk Fisik, Bentuk Kepala, dan Kostum.

Raya merupakan putri dari Benja berasal suku Heart yang memiliki karakter, pemberani, pintar, dan baik hati. Selain itu, Raya menguasai keahlian bela diri Pencak Silat dan Muai Thai, hal ini dikatakan oleh Qui Nguyen (penulis cerita) dalam *Art Book Raya and the Last Dragon*. Raya memiliki bentuk tubuh yang ideal, badannya yang ramping membuat dia semakin lincah dalam menggunakan senjata, maupun berpetualang. Untuk tinggi tubuh Raya tidak diketahui secara pasti, namun setelah penulis analisis, diperkiran memiliki tinggi tubuh 155 cm. Sedangkan untuk Bentuk Kepala, Raya memiliki bentuk kepala dengan dagu runcing. Seperti gambar di bawah.



Gambar 1. Bentuk Fisik & Bentuk Kepala Karakter Raya
(Sumber : Puji lestari, 2022)

Raya menggunakan pakaian sabai top, jaket, dhoti pants, dan jubah. Sabai top merupakan atasan yang dipakai oleh Raya yang berasal dari Thailand. Jaket Raya merupakan jaket yang terbuat dari bahan kulit. Sedangkan dhoti Pants merupakan celana yang terinspirasi dari India, awalnya dhoti pants dikenakan oleh pria di India. Aksesoris yang digunakan oleh Raya adalah caping, ikat pinggang, dan sepatu boot. Secara struktur caping raya memiliki kesamaan bentuk dengan Cantonese Hat yang berasal dari Cina, namun untuk segi anyaman sama dengan caping Asia Tenggara. Kemudian ikat pinggang Raya secara struktural sama dengan ikat pinggang tradisional.



Gambar 2. Kostum Pakaian Karakter Raya
Sumber : Puji lestari, 2022

Karakter kedua adalah Sisu yang merupakan naga terakhir yang menyelamatkan Kumandra dari serangan Druun. Setelah tidur selama 500 tahun, ia dibangunkan kembali oleh Raya untuk membantunya menyelamatkan ayahnya. Sisu memiliki sifat yang menyenangkan dan lucu. Dalam Art Book, Carlos Lopez mengatakan bahwa Sisu merupakan seekor makhluk mitologi naga air yang terinspirasi dari Asia Tenggara. Naga air dipilih karena cocok dengan iklim tropis di Kumandra, yang berhubungan dengan air dan hujan. Warna biru dipilih untuk mereprensentasikan keajaiban air Kumandra. Sisu merupakan hewan mitologi seekor naga yang memiliki yang terinspirasi dari naga Asia Tenggara, namun secara visual Sisu lebih mirip dengan naga Asia Timur seperti Cina, Korea, dan Jepang. Hal ini dapat dilihat dari bentuk tubuh nya yang memanjang seperti ular, memiliki surai, tanduk, dan sirip. Diperkirakan Sisu memiliki panjang tubuh 462 cm, angka ini didapatkan melalui perhitungan dari kepala Namaari seperti pada gambar dibawah.



Gambar 3. Bentuk Fisik Karakter Sisu Sumber : Puji lestari, 2022

Karakter ketiga adalah Namaari. Namaari memakai aksesoris ikat pinggang, sepatu dan gelang bahu. Ikat pinggang Namaari berwarna emas dengan bentuk kotak-kotak, secara struktural ikat pinggang tersebut memiliki kesamaan dengan ikat pinggang tradisional Thailand. Kemudian untuk sepatu Namaari memiliki kesamaan bentuk dengan sepatu Khussa dari India, namun terdapat modifikasi sendiri dengan menambahkan bentuk geometris pada sepatu tersebut untuk menambahkan kesan tangguh dan berani, hal ini dikatakan oleh Neysa Bove selaku *costume designer.* Terakhir yaitu gelang bahu, memiliki bentuk simpel sama seperti yang dipakai oleh pakaian adat tradisional Thailand.



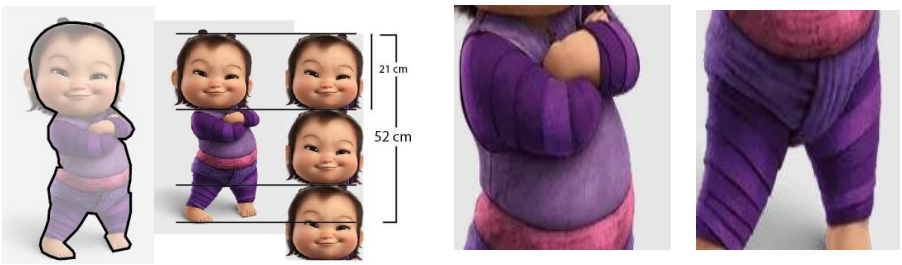
Gambar 4. Kostum Pakaian Karakter Namaari
Sumber : Puji lestari, 2022

Boun adalah anak jalanan yang berasal dari Tail, untuk usianya yang masih sangat muda ia dipaksa untuk menjadi dewasa oleh keadaan. Ayah, ibu, dan adik- adiknya telah menjadi batu oleh serangan Druun. Boun menggunakan pakaian yang simpel dan sederhana. Pakaina Boun terdiri dari atasan yang sederhana berupa kain yang dililitkan pada bahu, dan celana longgar yang terinspirasi dari Sampot Pants yang berasal dari Thailand. Aksesoris yang digunakan Boun hanyalah sepatu, yang terinspirasi dari sepuatu Khussa India. Tidak terdapat banyak modifikais didalamnya hanyalah sepatu sebatas mata kaki, hal ini sesuai dengan latar belakang Boun yang tidak pernah meninggalkan kapalnya karena melindungi diri dari Drun.



Gambar 5. Kostum Pakaian Karakter Boun Sumber : Puji lestari, 2022

Karakter berikutnya adalah Little Noi yang merupakan bayi lucu yang menggemaskan, namun dia sangat cerdik dan tangguh, keimutannya tersebut dimanfaatkan untuk mengecoh lawan. Karena seorang bayi, Little Noi memiliki tubuh yang sangat kecil dan lucu, memiliki tinggi sekitar 52 cm yang telah penulis analisis, serta memiliki bentuk kepala yang bula, dan pipi tembem.



Gambar 6. Bentuk Fisik dan Kostum Karakter Little Noi
Sumber *:* Puji lestari, 2022

Little Noi menggunakan pakaian yang sederhana, terdiri dari atasan dan celana. Warna ungu merepresentasikan asal kelahiran dari Little Noi yaitu Talon. Untuk selana secara visual mirip dengan Sampot pants seperti yang digunakan oleh Boun. terdapat gambar sepasang anak kecil yang memiliki gaya rambut buns samping kanan kiri dan tengah.

Tong merupakan ketua dari suku Spine, dengan postur tubuh yang besar, galak, dan membawa kapak perang raksasa. Tong merupakan salah satu bagian dari teman Raya yang ikut menyelamatkan Kumandra. Tong menggunakan pakaian atasan berupa jubah mantel yang terbuat dari bulu, secara visual mantel tersebut mirip dengan pakaian tradisional dari Mongolia, selain itu pakaian tersebut sesuai dengan tempat tinggal Tong dimana ia berasal dari suku Spine yang bersalju. Untuk celana yang digunakan Tong merupakan sampot pants terinspirasi dari pakaian tradisional Thailand. Untuk menambah kesan menyeramkan pada karakter tersebut, aksesoris penutup mata digunakan untuk karakter Tong.



Gambar 7. Karakter Tong
Sumber: www.pinterest.com , Artbook, 2021

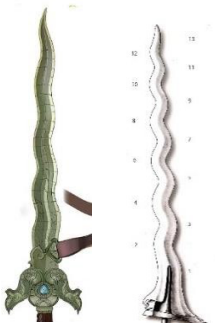
Berdasarkan analisis visual karakter pada enam karakter utama pada film *Raya and The Last Dragon*, terdapat salah satu aspek yang menitik beratkan pada aspek visual yang dapat menggambarkan adanya kebudayaan asia tenggara yang tercermin dalam pakaian kostum, aksesoris, maupun senjata yang digunakan. Secara umum terdapat berbagai pengaruh unsur budaya Asia Tenggara yang nampak pada keseluruhan karakter, namun unsur Indonesia sangat nampak pada senjata yang digunakan. Dalam hal ini, seorang pahlawan tidak lepas dengan penggunaan senjata. Salah satu senjata yang digunakan oleh karakter adalah Keris.

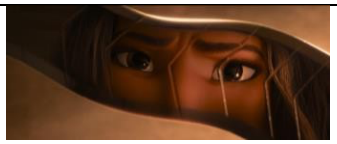
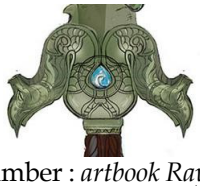


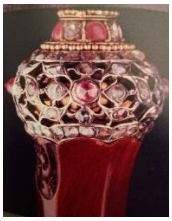
Gambar 8. Kostum Senjata Karakter Raya
Sumber : Puji lestari, 2022

Keris merupakan senjata kuno yang sudah digunakan sejak 600 tahun yang lalu pada masa kebangsaan melayu, yang berkembang di beberapa negara seperti Indonesia, Malaysia, Thailand, Singapura, Filipina, dan Brunei. Karena hal tersebut para ahli sering menyebutkan keris sebagai budaya nusantara. Meskipun demikian, diketahui bahwa keris tertua dibuat di Pulau Jawa sekitar abad ke-6 atau ke-7, yang dinamakan sebagai Keris Buda, dengan bentuk yang sederhana dan cara pembuatannya diduga tidak jauh beda dengan keris yang dikenal pada zaman modern ini (Harsinuksmo, 2004). Dari pernyataan diatas, maka dapat dikatakan bahwa keris merupakan produk kebudayaan yang berasal dari Indonesia. Tosan Aji Pesona Jejak Prestasi Budaya (2008) oleh Prasida Wibawa, keris yang lengkap memiliki beberapa bagian diantaranya yaitu Bilah, Hulu (Jejeran), Mendhak dan Selut, Warangka, dan Pendhok. Poin-Poin tersebut digunakan untuk menjadi basis pada analisa keris Raya sebagai berikut.

Tabel 1. Analisis Visual Desain Senjata
Sumber: Puji Lestari, 2022

No.	Aspek Visual	Keterangan	Gambar	Analisis
1	Bilah	Bentuk Bilah	 Sumber : *artbook Raya and the Last Dragon*	Keris yang digunakan oleh Raya bilah bentuk bergelombang (*dhapur luk*). Jika dihitung *luk*nya Keris Raya memiliki *luk* Sembilan. Hal ini sama dengan salah satu ciri keris Indonesia.

		Pamor	 Sumber : *Capture* Film  Sumber : viva.co.id	Pamor merupakan pola corak yang ada dikarenakan proses penempaan pada Keris. Namun Keris Raya tidak memiliki pamor, hal ini dapat dilihat ketika keris Raya dapat memantulkan bayangan layaknya cermin.
		Ganja	 Sumber : *artbook Raya and the Last Dragon*  Sumber : pusakadunia.com	Bagian Ganja pada keris Raya berbentuk naga dengan ditengahnya terdapat permata Sisu. Jika dilihat secara visual ganja tersebut sangat berbeda dengan keris pada umumnya.
2	Hulu (Jejeran)		 Sumber : *artbook Raya and the Last Dragon*  Sumber : Buku Keris Jawa	Hulu atau pegangan pada keris sangat berbeda, hal ini dapat dilihat pada ukuran panjangnya, serta dibagian ujung terdapat bentuk naga dan permata Sisu yang tidak dapat ditemukan pada keris pada umumnya.

3	Mendhak & Selut		 Sumber : (Mendhak Keris Raya) Disney.id  Sumber : (Mendhak) Buku Keris Jawa  Sumber : (Selut Keris Raya) Disney.id  Sumber : (Selut) Buku Keris Jawa	Keris Raya memiliki Mendhak dan Selut. Mendhak pada Keris Raya memiliki ukuran yang lebih besar dibanding hulu, terletak diantara ganja dan hulu. Sedangkan untuk Selut sangat berbeda, hal ini dapat dilihat secara bentuk visual nya yang memiliki ukuran sama dengan hulu, dan letaknya jauh berada ditengah, sedangkan Selut pada keris seharusnya berada pada dekat Mendhak.
4	Warangka		 Sumber : *artbook Raya and the Last Dragon*	Warangka pada keris Raya tidak terlihat terbuat dari kayu, malah secara visual terbuat dari kulit. Memiliki bentuk yang berbeda jauh dengan warangka pada umumnya. Memiliki bentuk ornamen-ornamen naga dan permata Sisu.

			 Sumber : pusakadunia.com	
5	Pendhok		 Sumber : repository.isi-ska.ac.id	Penulis tidak menemukan Pendhok pada warangka keris Raya.

Berdasarkan analisis diatas, dapat dilihat bahwa secara bentuk dan visual, keris Raya banyak terdapat modifikasi sendiri, sehingga kemiripan dengan keris Indonesia hanya terletak pada bentuk bilah, yaitu *dhapur luk* yang memiliki *luk* Sembilan. Untuk bagian Hulu, Ganja, Pamor, Warangka, Pendhok, Mendhok dan Selut berbeda dengan keris pada umumnya. Keris yang dipakai oleh Raya memiliki perbedaan fungsi. Raya menggunakan keris untuk mempertahankan diri dan bukan senjata tikam namun dirubah menjadi senjata pedang, dengan ukuran yang dirancang lebih besar. Keris yang awalnya merupakan senjata tradisional kuno dimodifikasi menjadi senjata yang berteknologi tinggi, yang dapat beralih fungsi menjadi pengait yang panjang, dan saat pegangannya diputar bilah pada keris akan melebar.

Dalam hal ini komunikasi dalam film dilakukan melalui konsep komunikasi verbal dan komunikasi visual yang dapat dilakukan melalui gambar, warna, lambang, maupun simbol (Laksani & Pandanwangi, 2023). Komunikasi visual dalam film memiliki peran penting sebagai sarana penyampai pesan yang efektif dan mendalam. Melalui gambar, warna, komposisi, dan simbol, film mampu menyampaikan makna tanpa harus mengandalkan dialog panjang. Ini menunjukkan bahwa komunikasi visual dalam film tidak hanya sekadar memperindah tampilan, tetapi juga berfungsi sebagai alat yang sangat kuat untuk membangun atmosfer dan mengungkapkan tema-tema yang lebih dalam kepada penonton.

KESIMPULAN

Bedasarkan dari hasil kajian visual karakter pada film *Raya and The Last Dragon*, satu variabel budaya Indonesia yang terdapat pada variabel Kostum, sub variabel Senjata yang digunakan oleh Raya, yaitu keris. Merupakan salah satu produk budaya asli Indonesia yang sudah diakui oleh UNESCO pada tahun 2005 sebagai Warisan Dunia, serta keberadaan keris tertua ditemukan dipulau Jawa pada abad ke-6 atau ke- 7, yang dinamakan sebagai keris Buda. Dalam film tersebut keris digunakan sebagai senjata pedang, yang dimodisikasi menjadi senjata dengan teknologi tinggi, bilahnya dapat memanjang menjadi pengait serta memiliki ukuran cukup panjang dibanding keris pada umumnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa animasi Raya and the Last Dragon merupakan animasi yang berlatar belakang budaya Asia Tenggara, salah satunya Indonesia. Adapun representasi unsur budaya yang ada ada visual desain karakter film Raya and the Last Dragon, terverifikasi hanya terdapat pada senjata Keris yang digunakan oleh tokoh utama. Temuan dari kajian ini, Keris Raya dan Keris Indonesia memiliki kesamaan pada bentuk bilah yaitu dhapur luk.

DAFTAR PUSTAKA

Firmansyah, A., & Kurniawan, M. . (2013). Pembuatan Film Animasi 2d Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul "Kancil dan Siput. *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, *14*(4), 10–13.

Hilman, D., & Tubagus, Z. (2018). Desain Karakter Berbasis pada Wanda Wayang Bima. *Jurnal Desain*, *6*(1), 41. https://doi.org/10.30998/jurnaldesain.v6i01.2517.

Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Rineka Cipta.

Laksani, H., & Pandanwangi, B. (2023). Analisis Semiotika Pada Iklan dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Prodi Desain Komunikasi Visual. *Aksa Jurnal Komunikasi Visual*, *6*(2), 944–956.

McCloude, S. (2006). *Making Comic*. Gramedia Pustaka Utama.

Ruyattman, M. (2013). Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi Secara Digital Pendahuluan. *DKV Adiwarna*, *1*(2), 1–12.

Silitonga, M. K., & Rosyida, S. (2015). . Animasi Interaktif Sebagai Media Sosialisasi Indonesia Tsunami Early Warning System (Inatews). *Jurnal Sistem Informasi Stmik Antar Bangsa*, *4*(2), 200–207. https://doi.org/https://doi.org/10.51998/jsi.v4i2.39

Syahfitri, Y. (2001). Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. *J. Saintikom*, *10*(3), 213–217.

Utami, D. (2011). Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran. *Maj. Ilm. Pembelajaran*, *7*(1), 44–52.

https://www.tiktok.com/@sibotak.com/video. diakses pada 26 Maret 2022.

Rivan Dwiastono, Dhania Iman. 2021. "Indonesia dalam Film "Raya and the Last Dragon." https://www.voaindonesia.com/a/indonesia-dalam-film-raya-and-the-last- dragon-/5821952.html, diakses pada 28 Maret 2022.

Zornia Harisantoso. 2021. "Mencari Jejak Indonesia dalam Raya and the Last Dragon." https://www.pesona.co.id/read/mencari-jejak-indonesia-dalam-raya-and-the-last-dragon, diakses pada 28 Maret 2022.