

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Karya sastra merupakan ekspresi kehidupan dalam bentuk bahasa. Karya sastra menggambarkan ekspresi baku dari apa yang dilihat, dirangsang dan dirasakan tentang aspek kehidupan. Karya sastra diciptakan melalui komunikasi maksud pengarang untuk tujuan keindahan. Ada banyak karya sastra yang berbicara tentang kehidupan di dunia nyata. Karya-karya ini seringkali menceritakan kisah, biasanya penulis cerita menceritakan melalui pandangannya sendiri dan menggunakan karakter orang pertama atau orang ketiga yang disebut dengan tokoh. Setiap tokoh memainkan sebuah peran yang telah ditentukan oleh pengarang yang disebut dengan penokohan, dan plot yaitu bagaimana rangkaian cerita berkembang saat dimainkan. Dalam penokohan pada karya sastra, kita dapat mengembangkan emosi manusia seperti marah, kasihan, dan kasih sayang. Karya sastra yang menggambarkan perasaan atau berupa emosi tidak pernah lepas dari bahasa sebagai media utamanya. Menurut Adi (2011) “Penokohan merupakan bagian penting dari sebuah film karena tanpa aktor atau pemeran yang baik, cerita tidak dapat diceritakan.” Dari kutipan diatas, dapat disimpulkan bahwa penokohan adalah komponen yang sangat penting dalam sebuah karya seni digital seperti film. Jenis film dalam pembahasan ini adalah cerita fiksi. Fiksi adalah sebuah karangan yang utuh dan mempunyai karakteristik artistik. Keutuhan & keartistikan fiksi justru terletak dalam keterjalannya yang erat antar banyak

unsur pembangunnya. Tetapi perlu dicatat, penokohan adalah unsur yang krusial pada fiksi. Dengan demikian, penokohan memiliki peranan yang luas pada memilih keutuhan & keartistikan sebuah fiksi. Penokohan dapat dipelajari dan dianalisis dalam kaitannya dengan unsur-unsur bangunan lain dalam film. “Dengan adanya karakter maka membuat alur cerita film memiliki suatu ciri khas atau kesan tertentu kepada orang yang menonton.” (Fauzi & Mia yuwita, 2). Aktor atau pemeran dalam film memainkan suatu karakter yang telah ditentukan oleh penulis naskah.

Film merupakan bagian dari karya sastra, dan sebagai hasil ciptaan manusia, karya sastra berupa film tidak pernah lepas dari bahasa yang menjadi media utama karya sastra tersebut. Sastra dan manusia sangat erat kaitannya, karena seringkali bersumber dari persoalan dan persoalan imajinatif. Penulis cerita biasanya menempatkan masalah di sekelilingnya ke dalam ide cerita dan Mengubahnya menjadi sebuah karya sastra. Film pada umumnya memiliki unsur tokoh baik itu manusia, hewan, tumbuhan, animasi dan makhluk jenis lainnya. Setiap tokoh memiliki penokohan tertentu yang digambarkan secara jelas dan tergantung yang di buat oleh penulis naskah dalam proses cerita. “Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu.” (Effendy 134). Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, moral, hiburan dan informasi. Pesan dalam film

adalah menggunakan mekanisme yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya.

*Disney Animation Studios* baru saja mengeluarkan film barunya yaitu *Raya and The Last Dragon*. Tepat tanggal 3 Maret 2021 film ini tayang di bioskop Indonesia, yang mana dua hari lebih cepat dari negara asal pembuatnya yaitu Amerika yang tayang pada tanggal 5 maret 2021. Setelah tayang di bioskop, film ini juga tayang di layanan streaming yaitu Disneyplus Hotstar pada tanggal 4 juni 2021. Sebelum ditayangkan secara streaming, film ini telah di dubbing ulang menggunakan versi Bahasa Indonesia oleh artis-artis ternama tanah air seperti Mikha Tambayong sebagai pengisi suara Raya, Eva Celia pengisi suara Namaari dan Ayu Dewi pengisi suara Sang Naga yaitu Sisu. Walaupun tayang di masa Pandemi Covid-19, film *Raya and The Last Dragon* meraih nominasi Best Animated Feature Film pada Oscars 2022. Film animasi ini mengambil latar belakang di Asia Tenggara yang mana menggabungkan beberapa karakter dan budaya dari negara-negara yang ada di Asia tenggara seperti Thailand, Philipina, Laos, Malaysia, Indonesia dan negara lainnya.

Film ini menceritakan bahwa pada sekitar 500 tahun lalu di negeri Kumandra, naga dan manusia hidup secara berdampingan. Naga menjadi pelindung manusia untuk keberlangsungan hidup. Hingga suatu hari ada monster bernama Druun yang membawa bencana dan para naga mengorbankan diri mereka untuk melawan monster itu supaya manusia tetap hidup. Setelah kejadian itu, keenam naga terakhir bersatu untuk membuat permata naga agar bisa mengalahkan Druun. Usaha mereka berhasil namun lima diantaranya berubah

menjadi batu akibat Druun dan tersisa seekor naga yang tertidur selama Ribun tahun, yaitu Sisu.

Lima ratus tahun kemudian, manusia hidup secara terpisah setelah peristiwa itu dan mengakibatkan terpecahnya negeri kumandra menjadi 5 suku yaitu 1. *Fang* (taring): dipimpin oleh seorang perempuan yaitu ketua suku Virana. Suku *Fang* menjadi musuh suku *heart* yang paling ganas, sebuah bangsa yang dilindungi oleh pembunuh yang ganas dan kucing raksasa mereka yang bahkan lebih ganas. 2. *Tail* (ekor): suku yang hidup di gurun terik dengan tentara bayaran yang licik serta bertarung dengan cara yang licik pula. 3. *Spine* (punggung): suku yang hidup di hutan bambu yang dingin dan di jaga oleh prajurit bertubuh sangat besar dan memiliki kapak raksasa. 4. *Talon* (cakar): sebuah suku yang di ketuai oleh kepala suku bernama Dang Hai dan Dang Hu. Suku talon terkenal dengan Pasar terapung dengan transaksi cepat dan petarung dengan tangan yang lebih cepat. 5. *Heart* (hati): sebuah bangsa yang makmur yang ditempati oleh Raya dan dipimpin oleh ayahnya, kepala suku Benja. Lima kepala suku ini saling bertentangan dan ingin mengambil permata naga supaya bisa melindungi rakyat mereka dari serangan Druun di kemudian hari.

Pada suatu saat, kepala suku *heart* yakni Benja, ingin mengembalikan kelima suku yang pecah itu menjadi satu, yaitu menjadi negeri kumandra lagi. Dia kemudian mengundang keempat suku lain untuk berdamai. Namun, suku *fang* mengkhianati suku *heart* dengan cara yang licik yaitu melalui pendekatan terhadap Raya kecil dengan Namaari kecil. Raya dengan polosnya menceritakan dan mengajak Namari ketempat permata naga berada. Setelah mengetahui tempat

permata naga, Namari memberi sinyal berupa kembang api kepada sukunya agar bisa mengambil permata dan membawanya ke tempat *Fang*. Ternyata sinyal itu diketahui oleh semua orang dan semua menuju ke tempat permata naga. Kepala suku Benja menghalangi semua orang yang ingin mengambil permata itu dan akhirnya dia terkena anak panah yang menancap di kakinya, Raya menghampiri ayahnya yang kesakitan dan khawatir. Disisi lain, semua orang berebut untuk mendapatkan permata itu hingga akhirnya terjatuh, terpecah menjadi lima bagian. Akibatnya, kekuatan permata itu berkurang. Druun akhirnya keluar dan melahap orang dan menyebabkan bencana kepada manusia. Sebelum berubah menjadi batu, kepala suku Benja menyuruh anaknya untuk segera mencari naga terakhir yang bernama Sisu agar bisa melawan Druun kembali. Selama 6 tahun Raya berpetualangan dengan sahabatnya Tuk-Tuk sampai akhirnya menemukan sang naga.

Tidak seperti film pada umumnya, film *Raya and the last dragon* ini mengangkat latar belakang tentang kebudayaan di Asia Tenggara, yang di dalam proses pembuatan, film ini telah melalui survei dan riset yang mendalam oleh tim *Disney Animation Studios*. Riset dilakukan dengan datang ke berbagai negara yang ada di Asia Tenggara termasuk Indonesia salah satunya. Selain itu, Raya adalah seorang perempuan yang menjadi tokoh utama dalam film ini dan memiliki karakter yang kuat dengan sifatnya yang pemberani. Dengan demikian peneliti tertarik untuk meneliti tentang penokohan dalam film *Raya and the last dragon*.

Penelitian serupa tentang analisis tokoh dan penokohan pada film sebelumnya pernah dibahas oleh mu'thia mubasyira (2017) yang berjudul

“Analisis tokoh dan penokohan dalam film *my name is khan karya karan johar*” dan pernah dibahas juga oleh Ayu Syahrina Sinaga (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Penokohan Dalam Film *Little Mom Sutradara Guntur Soeharjanto*” secara umum Kesamaan penelitian ini adalah meneliti tentang tokoh dan penokohan, sedangkan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada sumber datanya.

Fokus dalam penelitian ini adalah terkait dengan analisis penokohan pada tokoh Raya, sehingga dalam hal ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis tokoh *Raya* dalam film animasi Disney ‘*Raya and the last Dragon*’”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Merujuk pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penokohan pada tokoh *Raya* dalam film *Raya and the last dragon*?
2. Apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan penokohan pada tokoh *Raya*?
3. Apa perubahan karakter yang di alami *Raya* dalam film *Raya and the last dragon*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah diatas, tujuan penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk:

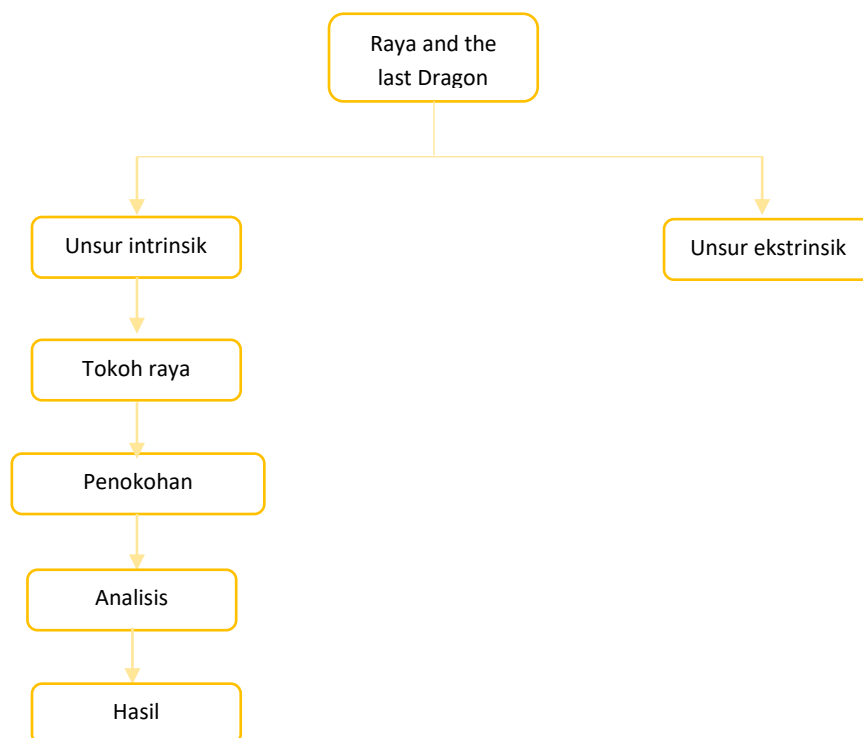
1. Untuk mengetahui bagaimana penokohan pada tokoh *Raya* pada film *Raya and the last dragon*.
2. Untuk mengetahui apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan pada penokohan tokoh *Raya* dalam film *Raya and the last Dragon*.
3. Untuk mengetahui apa saja perubahan karakter yang di alami *Raya* dalam film *Raya and the last dragon*?

### 1.4 Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis
  - a. Penelitian ini memiliki manfaat sebagai bahan acuan atau sumber informasi baru bagi kalangan akademik yang ingin melakukan suatu penelitian serupa.
  - b. Dapat menambah wawasan bagi para pelajar atau akademisi tentang tokoh dan penokohan.
2. Secara praktis
  - a. Penulis berharap penelitian ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang tokoh dan penokohan serta dapat diterapkan dalam kehidupan selanjutnya.
  - b. Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini diharapkan bisa berkontribusi dalam pengembangan teori tentang tokoh dan penokohan dalam film.

### 1.5 Kerangka pemikiran

Pada penelitian ini, film *Raya and the last Dragon* dalam analisisnya menggunakan teori penokohan dari Edgar V. Roberts dan teori Wallek dan Warren untuk mengangetahui faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan dari penokohan pada tokoh Raya. Seperti yang terlihat pada kerangka dibawah sehingga menemukan hasil dari analisis yang dilakukan.



**Bagan 1.1 Kerangka Konsep**