

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini budaya digunakan untuk membicarakan tentang pola tingkah laku dan perangkat kebiasaan tertentu sebagai acuan sikap dan tindakan manusia. Kemampuan manusia untuk menyerap dan mengolah budaya itu sangat dipengaruhi oleh kearifan lokal yang dimiliki masyarakat tersebut. Karena kearifan lokal merupakan bagian dari konstruksi budaya. Menurut Darmastuti (dalam Rahardjo 2012: 65), nilai-nilai budaya serta kearifan lokal yang dimiliki oleh masyarakat dapat digunakan sebagai dasar pada saat menginterpretasikan pengalaman yang mereka peroleh dari media massa, sehingga tingkah laku sosial yang terbentuk merupakan tingkah laku sosial yang sesuai dengan budaya masyarakat itu bukan tingkah laku sosial yang sesuai dengan budaya media. Dalam pandangan John Haba, kearifan lokal “mengacu pada berbagai kebudayaan yang tumbuh dan berkembang dalam sebuah masyarakat dikenal, dipercayai, dan diakui sebagai elemen-elemen penting yang mampu mempertebal kohesi sosial diantara warga masyarakat. Pentingnya kearifan lokal yang terkait dengan kebudayaan itu, memiliki arti penting untuk menjaga keberlanjutan kebudayaan, sekaligus agar selalu terjaga kelestariannya, terlebih lagi di tengah-tengah modernisasi” (Abdullah, 2008: 7).

Kemudian dalam kajian kebudayaan sendiri terdapat berbagai jenis kategori yang bisa dikatakan sebagai bentuk kearifan lokal, salah satunya yaitu

folklore (cerita rakyat). Danandjaja (1997:2) mendefinisikan *folklore* merupakan sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan secara turun temurun. Diantara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak, isyarat, atau alat bantu pengingat.), dan dongeng (*felktle*) cerita rakyat ini sering disebut sebagai mitos.

Fenomena kearifan lokal sebenarnya dapat dilihat dari berbagai aspek seperti dari segi pendidikan, pembangunan, kontrol sosial, kepercayaan, lingkungan hidup hingga dalam penyelesaian sebuah konflik. Ade dan Affandi (dalam jurnal Pendidikan Ilmu Sosial Vol 25, 2016: 89) berpendapat di dalam kebudayaan dan nilai-nilai kearifan lokal terdapat sebuah nilai-nilai *civic skills* yakni terdapat sikap saling percaya, sikap kemampuan bekerja sama, kepercayaan (*religious*), tanggung jawab, solidaritas, musyawarah, kebersamaan, gotong royong, cinta tanah air, nilai kesetaraan, kepedulian, nilai kemandirian dan nilai pengetahuan. Kearifan lokal tersebut dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kesejahteraan dan pembentukan mental masyarakat.

Namun dalam kenyataannya sekarang implementasi kearifan lokal semakin menurun sehingga sulit untuk ditemukan. Masih ada orang yang beranggapan bahwa tradisi budaya tidak relevan dengan kehidupan modern sekarang ini. Padahal kearifan lokal dapat digali secara ilmiah dari produk kultural dengan interpretasi yang mendalam. Menurut Fajarini (dalam Jurnal

Sosio Didaktika Vol 1, 2014: 124) dengan adanya kearifan lokal yang dianggap sebagai pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal akan menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka.

Menghubungkan kearifan lokal seperti halnya *folklore* dengan industri hiburan seperti film merupakan hal yang sangat menyenangkan dan akan menjadi sebuah alternatif hiburan yang bermutu. Kearifan lokal dalam film juga sudah sangat banyak yang dapat kita jumpai. Mengingat manfaat film yang dapat menggambarkan dan merefleksikan kehidupan manusia. Karena film akan menjadi semakin menarik dengan adanya alur cerita yang membuat penonton tidak mudah bosan ketika menyaksikan film. Sebagai sebuah karya seni, film sangat menjadi media hiburan yang sangat populer. Bila diamati tidak sedikit film yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal suatu kelompok, suku, ras, bangsa tertentu. Namun tidak jarang ketika sebuah film yang mengambil latar cerita dari salah satu budaya mengalami presentasi yang berbeda ketika sudah diproduksi, film tersebut dapat bermuatan positif maupun negatif mengingat film dapat memposisikan sebuah teks yang sarat dengan ideologi.

Dengan fenomena mengenai kearifan lokal yang terjadi rupanya mampu menarik perhatian Disney untuk memproduksi film yang lebih menarik. Walt Disney sebagai produser terbesar dalam pembuatan film animasi saat ini sedang gencar-gencarnya membuat film yang menawarkan nuansa baru. Kebanyakan film Disney menceritakan kisah klasik yang menyuguhkan cerita seorang putri

yang selalu tampil dengan kecantikannya dan pencarian sosok *Prince Charming*. Namun, bukan persoalan tentang representasi maupun *stereotype* saja yang ingin ditampilkan oleh Disney dalam filmnya, ada beberapa film yang di produksi oleh Walt Disney yang mengandung unsur budaya kearifan lokal yang dapat dilihat melalui tabel berikut.

Tabel 1.1 Data mengenai film Disney yang berkaitan dengan budaya dan kearifan lokal.

No	Tahun	Judul Film	Keterangan
1.	1992	<i>Aladdin</i>	Kisah mengenai Aladdin ini sebenarnya ia tidak hidup di Timur Tengah. Pemuda miskin yang akhirnya menikahi putri Jasmine itu tinggal di Jalanan China. Tetapi dalam film tersebut malah menampilkan latar cerita dan budaya dari Timur Tengah. Film Aladdin ini mengadopsi dari cerita rakyat.
2.	1995	<i>Pocahontas</i>	Film animasi produski Disney ini mengisahkan tentang seorang putri yang berasal dari suku Indian.

3.	1998	<i>Mulan</i>	Film animasi ini menceritakan tentang seorang perempuan yang menggantikan ayahnya di medan perang, dengan mengambil latar belakang negeri Cina. Ide dasar dari film ini yaitu dari legenda Tionghoa yaitu Hua Mulan. Seluruh karakter dalam film ini juga digambarkan berdasarkan seni Tionghoa.
4.	2009	<i>Prince and The Frog</i>	Merupakan film <i>Disney Princess</i> pertama yang berasal dari ras kulit hitam, Afrika-Amerika. Pada film ini mengisahkan seorang putri yang bersahabat dengan seekor katak yang dikutuk, yang pada kemudian hari berubah menjadi seorang pangeran karena cinta.
5.	2012	<i>Brave</i>	Dalam film ini menampilkan putri yang berasal dari

			Skotlandia. Film ini menggambarkan suasana kerajaan di masa lalu dan juga masih memegang adat istiadatnya.
--	--	--	--

Sumber : Diolah oleh penulis dari berbagai sumber.

Film produksi studio Walt Disney yang terbaru kali ini adalah MOANA. Film yang disutradarai oleh Ron Clements dan John Musker ini mendapat berbagai tanggapan positif, karena Disney memiliki putri yang lebih feminis dan bertubuh normal. Bukan hanya hal tersebut saja tetapi dalam cerita ini tidak ada unsur pencarian *prince charming*, tentu hal ini menjadi sebuah bagian penting dan kelebihan lainnya juga dapat dilihat dari film ini yaitu dengan pengambilan latar belakang cerita dari bangsa Polinesia. Setelah cukup lama Disney tidak memproduksi film yang bermuatan lokal. Kini Disney menyuguhkan film animasi musikal yang menyegarkan.

Oleh karena itu MOANA merupakan film yang cukup kental dengan unsur budaya lokal. Bangsa Polinesia adalah orang-orang yang tinggal di gugus kepulauan di Oseania. Terdiri dari 1.000 kepulauan yang tersebar Samudera Pasifik tengah dan selatan. Unsur budaya Polinesia juga di representasikan dalam karakter-karakter seperti, Maui yang dikenal sebagai manusia setengah dewa, Gramma Tala, Tahiti seorang dewi, Pua (Babi), dan Heihei (Ayam) yang ada dalam cerita dan disesuaikan dengan tarian tradisional Polinesia dan tarian

perang Samoa (<https://michaelbliss.co/2016/12/08/review> diakses 9 Februari pada pukul 07.02 WIB).

Kisah Moana dipercaya sebagai legenda yang dipercayai oleh masyarakat sekitar bangsa Polinesia. Moana diceritakan sebagai gadis yang pemberani dan penuh rasa ingin tahu, sejak kecil ia selalu penasaran dengan *The ocean* dan bermimpi ingin mengarungi samudera, namun selalu di larang oleh ayahnya. Selama bertahun-tahun Moana mempersiapkan dirinya untuk menjadi pemimpin suku seperti ayahnya. Hingga pada suatu hari ia dihadapkan pada suatu masalah yang mengharuskan dia mengarungi lautan untuk menemukan Maui dan kemudian bertemu dengan Tahiti supaya dapat menyelamatkan tempat tinggalnya dari kehancuran. Dalam perjalanannya untuk menyelesaikan masalah ternyata Moana menemukan sejarah penting, bahwa para pendahulunya merupakan seorang penjelajah lautan yang hebat.

Sebelum penelitian ini dilakukan telah ada beberapa penelitian lain yang mengangkat tentang film garapan Disney. Melihat pada penelitian yang berjudul “Pemaknaan Lokal terhadap Teks Global Melalui Analisis Tema Fantasi” dalam jurnal Ilmu Komunikasi, Universitas Diponegoro. Dengan menggunakan metode analisis tema fantasi yang merupakan kajian empiris mengenai berbagai imajinasi. Pada analisis tema fantasi ini berasumsi bahwa ketika individu membaca, menonton, atau mendengar drama naratif, mereka akan berpartisipasi dengan realitas yang diciptakan oleh narasi cerita. Kemudian pada penelitian ini ditemukan hasil yang menunjukkan bahwa cerita *princess* di dalam film Disney

dikontruksi sedemikian rupa untuk menciptakan rantai fantasi pada penonton. Narasi pada film mampu menciptakan pemahaman yang realtifa sama dengan penonton. Meskipun terdapat kegagalan konvergensi simbolik, namun narasi utama dari *Frozen* berhasil membentuk narasi fantasi dengan pemaknaan informan (Sulistyani, 2016:211).

Kemudian pada penelitian kedua yang berjudul “Bias Gender Dalam Cerita Rakyat (Analisis Naratif pada *folklore* Eropa, *Cinderella*, dengan Cerita Rakyat Indonesia, *Bawang Merah Bawang Putih*)” dalam jurnal Ilmu Komunikasi, Universitas Semarang. Hasil dari penelitian tersebut yaitu terkait dengan bias gender dalam struktur cerita dan bias gender dalam struktur wacana. Bias gender dalam struktur naratif kedua cerita rakyat terlihat dari penjabaran analisis naratif yang telah dilakukan. Kemudian kedua tokoh utama protagonis dalam kedua cerita, *Cinderella* dan *Bawang Putih* adalah perempuan yang pasif, tidak agresif, dan pemaaf. Sementara itu tokoh-tokoh antagonis seperti Nyonya *Charlotte*, dan *Bawang Merah* adalah perempuan yang aktif, ambisius, dan agresif dalam mencapai tujuan mereka. Terakhir, fakta dari kedua cerita tersebut bahwa mereka membutuhkan bantuan *Prince Charming* untuk dapat merubah nasib mereka (Setiawan, Fanani dan Julianto, 2013: 12).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka pentingnya penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana narasi kearifan lokal seperti *folklore* legenda yang dibentuk dalam film animasi musikal MOANA yang diproduksi oleh Disney. Melihat alur cerita dan latar belakang cerita yang berbeda dari kisah

putri Disney biasanya. Dengan menggunakan analisis naratif maka akan diketahui bagaimana Disney mempresentasikan unsur kearifan lokal dalam cerita. Analisis naratif adalah mengenai narasi, baik itu narasi fiksi (novel, dongeng, film, music, dan sebagainya) ataupun fakta seperti berita. Menggunakan analisis naratif berarti menempatkan teks sebagai sebuah cerita. Teks dilihat dari sebagai rangkaian peristiwa, logika, dan tata urutan peristiwa, bagian dari peristiwa yang dipilih dan dibuang (Eriyanto, 2014: 9).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah, bagaimana narasi kearifan lokal dari bangsa Polinesia dalam film MOANA ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok permasalahan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a. Untuk mendiskripsikan narasi pada alur cerita di bagian awal, tengah, dan akhir dalam film MOANA.
- b. Untuk mendiskripsikan unsur kearifan lokal yang terdapat dalam alur cerita film MOANA.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis, peneliti berharap penelitian ini bermanfaat sebagai sumbangsih pengetahuan baru dalam program studi Ilmu Komunikasi

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, khususnya di bidang analisis naratif budaya atau kearifan lokal didalam film.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat luas dalam menerima pesan-pesan atau cerita yang disajikan film. Sehingga masyarakat bisa lebih paham bahwasannya dalam film memiliki ideologi yang ingin disampaikan.

E. Kajian Literatur

1. Penelitian Terdahulu

Sebagai pertimbangan yang dilakukan dalam penelitian, maka dengan mencari beberapa penelitian terdahulu sebagai referensi yang memiliki kesamaan maupun perbedaan pada tema yang sedang diteliti. Penelitian sebelumnya juga dapat membantu kerangka berfikir dalam menambah referensi pemikiran.

Pertama, merujuk pada penelitian yang berjudul “Representasi Stereotipe Perempuan Dalam Film *Brave*” dalam jurnal E-Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya. Dengan menggunakan metode analisis naratif Propp terdapat temuan bahwa narasi film *Brave* berusaha untuk mematahkan stereotipe-stereotipe perempuan. Namun, film ini gagal mendobrak pola kerja sistem patriarki. Narasi film ini justru memarjinalkan kaum perempuan dengan cara mengulang, menegaskan, bahkan membenarkan stereotipe-stereotipe perempuan dalam teks filmnya, melalui

pemilihan konflik, pengembangan cerita, dan puncaknya di akhir cerita. *Brave* menarasikan bentuk-bentuk stereotipe mengenai pekerjaan, sifat, tingkah laku, cara berpikir, seksualitas, dan penampilan kaum perempuan, serta hubungannya dengan laki-laki. Stereotipe-stereotipe ini muncul pada tokoh Merida dan Elinor (Puspitasari, 2013: 22-23).

Kedua, yaitu penelitian yang berjudul “Distorsi Dalam Film Adaptasi Snow White Versi Disney dan NonDisney Terhadap Karya Grimm Bersaudara” dalam jurnal *Meta Sastra*, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Airlangga. Temuan dari hasil penelitian tersebut yaitu bahwa proses adaptasi sastra ke dalam bentuk film tidak hanya untuk kepentingan ekonomi semata, yakni untuk meraih konsumen baru dari peminat teks sastra yang diadaptasi. Akan tetapi, ada beberapa hal lain yang perlu diperhatikan seperti saat pengurangan maupun penambahan yang akan menjadi sesuatu yang biasa dilakukan. Semakin banyak film yang diadaptasi yang diterjemahkan dari suatu karya sastra, bisa dimungkinkan adaptasi terbaru akan semakin jauh dari cerita yang dijadikan sumbernya (Saraswati, 2014: 94).

Ketiga, Peneliti juga menggunakan referensi dari penelitian yang berjudul “Wacana ‘Barbar’ Dalam Film Animasi Aladdin” dalam jurnal *Kawistara*, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil dari penelitian ini adalah film Aladdin mengkontruksi Arab barbar sebagai sebuah strategi untuk menggambarkan identitas kawan dan lawan. Sebagai sebuah politik identitas yang dikonstruksi untuk meliyankan orang Arab,

Hollywood menegaskan bahwa dirinya sebagai kekuatan harus selalu dikritisi. Dalam film Aladdin barbar di gambarkan pada lirik lagu yang gembira dan terkesan dapat diterima oleh masyarakat Arab. Film Aladdin juga mempertegas kekuatan barbar dikalahkan oleh kecerdikan Aladdin yang dibantu oleh kekuatan Jin Lampu. Kepentingan Hollywood dan Amerika untuk selalu memproyeksikan kawan dan lawan dalam relasi politik dan kultural, melalui sinema harus kritis (Rahayu, 2016: 284).

Keempat, penelitian selanjutnya yang dijadikan sebagai referensi yaitu berjudul “Narasi Cahaya Kearifan Lokal Dalam Film Sang Pencerah Karya Hanung Bramantyo” dalam jurnal Panggung, Institut Teknologi Bandung. Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis teks visual naratif dengan teori Genette dan Semiotika Pierce sebagai pembantu. Dari hasil analisis narasi ditemukan bahwa film Sang Pencerah merupakan film alur tiga babak dengan pola linier. Aspek cahaya yang dikolerasikan dengan makna pencerahan terlihat dimanfaatkan sebagai pengikat rangkaian cerita inti. Kemudian rasioanlitas yang berbasis pada kearifan lokal menjadi aspek penting yang mampu memberi kontribusi pencerahan yang signifikan dalam menyikapi kehidupan beragama (Puspitasai, Sabana, dan Ahmad, 2016: 373-374).

Kelima, penelitian terakhir yang akan dijadikan referensi yaitu berjudul “Representasi Kearifan Lokal dalam Lukisan Borobudur dan Bedaya Ketawang karya Srihadi Soedarsono” dari jurnal Ilmiah WIDYA, Institut

Kesenian Jakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana dimensi nilai kearifan lokal yang terdapat pada lukisan karya Srihadi. Dengan menggunakan pendekatan analisis deskriptif eksploratif ditemukan bahwa seorang yang berlatar belakang sosial budaya sangat kuat akan proses pembuatan lukisan, kemudian representasi nilai kearifan lokal yang terdapat karya seni tersebut dinilai dapat mewakili konsep representasi baik secara individu maupun kelompok. Nilai-nilai kearifan lokal pada lukisan tersebut juga mempunyai dimensi nilai ilmu pengetahuan lokal (Dewi, 2013: 70).

Dari hasil kelima penelitian sebelumnya yang sudah dijabarkan maka dapat disimpulkan perbedaan mendasar dengan penelitian “Narasi Kearifan Lokal dalam Film Disney (Analisis Naratif dalam Film Animasi MOANA)”. Perbedaan yang dapat dilihat dari ketiga penelitian terdahulu yaitu pada tema penelitian dan juga metode penelitian. Walaupun pada penelitian kali ini juga akan menggunakan film *Disney* sebagai objek namun tema yang akan menjadi fokus yaitu tentang kearifan lokal. Kemudian perbedaan dengan kedua penelitian terakhir yaitu pada objek penelitiannya. Kemudian penelitian ini menggunakan metode penelitian analisis kualitatif dan tidak secara langsung melakukan penelitian di tempat atau lokasi yang dijadikan fokus penelitian.

2. Narasi dalam Film

Ketika membicarakan tentang narasi maka tidak lepas dari peristiwa, dongeng, novel, dan cerita fiksi. Namun tidak hanya membicarakan tentang

hal fiksi semata, narasi merupakan suatu bentuk wacana yang berusaha mengisahkan suatu kejadian seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu dan juga narasi lebih mengisahkan suatu kehidupan yang dinamis dalam suatu rangkaian waktu (Keraf, 1994: 137). Narasi berusaha menjawab apa yang terjadi dengan menuturkan sebuah kisah yang dijalin dan dirangkai.

Narasi teks pada media juga dapat mengkontruksi audiens. Dari sebuah perspektif teoritis, seorang audiens dapat disebut ke dalam sebuah fakta ilmiah. Di lain sisi, dengan melihat hubungan yang tidak berkesinambungan antara teks dan kontruksi audiens, mungkin dapat mengakses peran ideologi dari narasi dalam media yang membuat keuasaan pembaca yang dapat dibayangkan seolah-olah itu adalah diri kita. Sebagai audiens untuk produk media, posisi kita dapat dipindahkan oleh teks media sebagai sosok yang paling berkuasa (Fulton, 2005:5).

Narasi bisa disebut fakta, bisa pula disebut rekaan atau fiksi, yang direka-reka atau dikhayalkan oleh pengarangnya saja. Seperti halnya bahwa di dalam cerita memang ada suatu fungsi besar pertukaran (yang terjadi diantara donator (pemberi) dan si benefir (penikmat pemberian) (Sobur, 2014: 5). Di dalam narasi juga mempunyai unsur yang menjadi bagian penting, seperti cerita (*story*) dan alur cerita (*plot*). Kedua aspek ini penting dalam memahami suatu narasi, bagaimana narasi bekerja, bagian mana dari suatu peristiwa yang ditampilkan dalam narasi, dan bagian mana yang tidak

di tampilkan (Sobur, 2014: 234). Namun narasi tidak hanya terbatas pada alur cerita semata. Dalam sebuah film narasi juga dapat diartikan sebagai informasi yang jelas. Narasi dalam film umumnya digunakan pada momen-momen tertentu. Narasi dapat ditemui dalam prolog ataupun penutup film (Pratista, 2008: 42).

Film sendiri merupakan media narasi, seperti halnya dengan media lainnya seperti opera, novel, atau drama. Namun film lebih menampilkan pada *storytelling* yang lebih komperhesif. Film adalah media narasi yang mudah dipahami oleh masyarakat karena film tidak sekedar menyajikan cerita, tetapi melalui proses editing dan ditambahkan sense pada film agar informasi yang hendak disampaikan mudah dan cepat ditangkap oleh penonton (Fulton, 2005:47). Dibeberapa film juga menggambarkan sebuah ideologi sang pembuat film. Narasi dapat digunakan untuk menyampaikan suatu ideologi dan kemudian ideologi itu direproduksi secara kultural (Stokes, 2006:72).

Narasi menjadi penting dalam sebuah film, karena jika dipahami dari definisi secara umum, narasi adalah cerita. Di dalam narasi memiliki karakteristik, stuktur, dan unsur. Beberapa karakteristik tersebut diantaranya yaitu pertama, adanya rangkaian peristiwa. Kedua, rangkaian peristiwa tidaklah random, tetapi mengikuti logika tertentu dan berurutan. Ketiga, narasi bukanlah memindahkan peristiwa ke dalam sebuah teks cerita, namun berkaitan dengan makna yang ingin disampaikan (Eriyanto, 2013: 2).

Adanya narasi dalam film dapat memberikan gambaran tentang realitas yang ada disekitar masyarakat kepada khalayak.

3. Kearifan Lokal dalam Film Animasi

Dewasa ini terdapat berbagai ragam film. meskipun dengan pendekatan yang berbeda-beda, semua film dapat dikatakan mempunyai sasaran, yaitu menarik perhatian penonton dengan adanya muatan masalah-masalah yang terkandung (Sumarno, 2005:10). Dalam suatu penggunaan, film adalah medium komunikasi massa, yaitu alat penyampaian berbagai jenis pesan dalam peradaban modern ini. Dalam penggunaan lain, film menjadi medium ekspresi artistik, yaitu menjadi alat bagi seniman-seniman film untuk mengutarakan gagasan, ide, lewat suatu wawasan keindahan (Sumarno, 2005:27).

Sementara itu, film animasi memanfaatkan gambar (lukisan) maupun benda-benda mati yang lain seperti boneka, meja, dan kursi yang bisa dihidupkan dengan teknik animasi. Prinsip teknik animasi sama dengan pembuatan film dengan subyek yang hidup, yang memerlukan 24 gambar (atau juga bisa kurang) per detik untuk menciptakan ilusi gerak. Sedikit banyaknya gambar per detik itu akan menentukan kasar atau halus pada ilusi gerak yang tercipta. Film animasi dengan rentetan lukisan dikertas yang kemudian lebih dikenal dengan sebutan film kartun yang banyak diproduksi dimana-mana (Sumarno, 2005:16). Film animasi mencapai puncak pencapaian, baik secara kualitas cerita, teknik pembuatannya, maupun

komersialisasinya. Era ini dikenal sebagai Era Disney, dari nama Walt Disney yang terkenal dengan film *Steamboat Willie* pada 1928 yang mempopulerkan karakter ciptaannya, Mickey Mouse atau Miki Tikus dalam film tersebut. Dua tahun kemudian muncul studia animasi Warner Bruss Cartoon (1930). Pada 1937 Walt Disney memperkenalkan film *Snow White and The Seven Dwarfs* yang dikenal sebagai film animasi durasi panjang pertama yang menggunakan warna dan secara keseluruhan dibuat menggunakan gambaran tangan (Binanto, 2010:14). Seiring berjalannya waktu kehadiran film-film Disney mulai menyuguhkan hiburan yang semakin berkualitas seperti misalnya kearifan lokal dari suatu budaya untuk kemudian dikomodifikasikan dalam film.

Kearifan lokal atau “*local genius*” merupakan istilah yang diperkenalkan oleh Wales (dalam Ayatrohaedi, 1986:30) yaitu ‘*the sun of the culture characteristics which the vast majority of a people have in common as result of their exprineces in early life*’. Kearifan (*wisdom*) secara etomologi berarti kemampuan seseorang dalam menggunakan akal pikirannya untuk menyikapi suatu kejadian, obyek atau situasi. Sedangkan lokal menunjukkan ruang iteraksi dimana peristiwa atau situasi tersebut terjadi. Ernawi (dalam Wikantiyoso, 2009: 7) menjelaskan bahwa kearifan lokal merupakan perilaku positif manusia dalam berhubungan dengan alam dan lingkungan sekitarnya, yang dapat bersumber dari nilai agama adat istiadat, petuah nenek moyang atau budaya setempat, yang terbangun secara alamiah dalam

suatu komunitas masyarakat untuk beradaptasi dengan lingkungan di sekitarnya. Perilaku yang bersifat umum dan berlaku di masyarakat secara meluas, turun menurun, akan berkembang menjadi nilai-nilai yang dipegang teguh, yang disebut sebagai kebudayaan (budaya). Kearifan lokal merupakan budaya yang dimiliki oleh masyarakat tertentu dan di tempat-tempat tertentu yang dianggap mampu bertahan dalam menghadapi arus globalisasi, karena kearifan lokal tersebut mengandung nilai-nilai yang dapat dijadikan sebagai sarana pembangunan karakter bangsa. Dilihat dari struktur dan tingkatannya kearifan lokal berada pada tingkat *culture*. Hal ini berdasarkan sebuah skema sosial budaya yang ada (Yunus, 2014:37).

Kemudian Ayatrohaedi (1986) menjelaskan bahwa kearifan lokal dapat dibedakan menjadi dua yaitu yang terwujud nyata dengan yang tidak terwujud. Kearifan lokal yang terwujud nyata yaitu *tekstual* (kitab kuno, primbon) dan *tangible* (candi, batik). Sedangkan kearifan lokal yang tak terwujud adalah petuah yang secara verbal, berbentuk nyanyain seperti balamut.

Dalam kajian tersebut ternyata terdapat beberapa kategori yang masuk dalam kearifan lokal, salah satunya yaitu *Folklore* (cerita rakyat). *Folklore* didefinisikan sebagai kajian dari kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan turun-temurun, diantara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat bantu pengingat. Sementara itu,

John Harold menggolongkan *folklore* dalam tiga kelompok yaitu, folklor lisa, folklor sebagian lisan, dan folklor bukan lisan (Danandjaja, 1997:2).

Folklor sebagai suatu kebudayaan tradisional dan milik suatu masyarakat tertentu berfungsi sebagai sistem proyeksi yaitu sebagai alat pencerminan angan-angan kolektif, kemudian sebagai alat pengesahan pranata-pranata dan lembaga kebudayaan, sebagai alat pendidikan anak dan sebagai alat pemaksa dan pengawas agar norma-norma masyarakat akan selalu dipatuhi oleh anggota koleksinya (Danandjaja, 1997: 19). Menurut Bascom (dalam Danandjaja, 1997: 50) folklor dibagi menjadi tiga golongan besar yaitu, mite, legenda, dan dongeng. Legenda sendiri merupakan cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang empunya cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi karena terdapat peninggalan tentang legenda tersebut (Danandjaja,1997:66).

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Adapun dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2002:3) mendefinisikan metode kualitatif sebagai sebuah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu dalam variabel dan hipotesis, tapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan.

Kemudian dari beberapa cara yang dilakukan untuk metode kualitatif, penelitian ini akan menggunakan metode analisis naratif. Pada dasarnya narasi berusaha menjawab apa yang terjadi dengan menuturkan sebuah kisah yang dijalin dan dirangkai menjadi sebuah peristiwa sehingga dapat menggambarkan sebuah peristiwa yang terjadi dengan jelas. Analisis naratif memiliki fungsi sebagai pemaknaan pelaporan pengalaman, hal ini terjadi dengan dua cara yaitu dengan menghubungkan tindakan dan peristiwa, berurutan atau timbal balik dan dengan menyediakan elemen orang serta tempat yang memiliki karakter yang tetap (Sobur, 2014:214).

2. Objek Penelitian

Dalam penelitian “Narasi Kearifan Lokal dalam Film Disney (Analisis Naratif dalam Film Animasi “MOANA”)", objek penelitian adalah film MOANA yang diproduksi oleh Walt Disney Animation Studios. MOANA adalah sebuah film petualangan fantasi musikal animasi komputer 3D yang rilis pada tanggal 23 November 2016.

3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk menunjang penelitsian ini, maka pengumpulan data akan dibagi menjadi dua yaitu, data primer sebagai data utama yang diperoleh dari rekaman video film MOANA, kemudian video tersebut dibagi per *scene* dan dipilih adegan yang sesuai dengan keseluruhan narasi dalam film yang akan dikaji lebih mendalam. Sedangkan data sekunder didapatkan dari sumber-

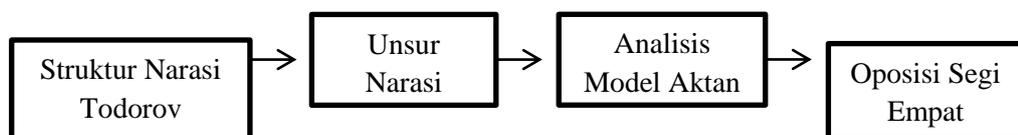
sumber tertulis seperti buku, jurnal, laporan penelitian, dan sebagainya yang masih berhubungan dan menunjang seluruh proses penelitian.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data memudahkan peneliti untuk mengemas hasil penelitiannya sehingga hasil dari penelitian dapat lebih berguna karena lebih mudah dipahami oleh orang lain. Untuk memperoleh hasil yang lebih mendalam peneliti akan menggunakan analisis naratif dengan menggunakan model Algirdas Greimas. Model Greimas yang menggunakan model aktan, dengan melihat struktur dan unsur suatu narasi. Greimas menganalogikan narasi sebagai struktur makna, seperti sebuah kalimat yang terdiri atas rangkaian kata-kata yang setiap kata menempati posisi dan fungsinya masing-masing sebagai subjek, objek, predikat, dan seterusnya (Greimas dalam Eriyanto, 2013: 96).

Berikut gambaran mengenai bagaimana teknik dalam pengambilan analisis data :

Bagan 1.1 Alur dalam menganalisis data



(sumber: diolah oleh penulis)

a. Struktur Narasi dalam Film

Struktur narasi yang akan digunakan untuk menganalisa adalah struktur narasi Tzvestan Todorov yang dikembangkan oleh Lacey dan Gillespie (Eriyanto, 2013:47), yaitu :

1. Kondisis awal, kondisi keseimbangan dan keteraturan.

Narasi umumnya diawali dari situasi yang normal. Yaitu keteraturan suatu wilayah, tempat atau *setting* di mana film itu dimainkan.

2. Gangguan (*disruption*) terhadap keseimbangan.

Tahapan selanjutnya dalam struktur narasi yakni adanya gangguan dari pihak luar terhadap situasi yang seimbang tersebut.

3. Kesadaran terjadinya gangguan, gangguan (*disruption*) semakin besar.

Pemeran utama dari film itu atau orang lain akan merasakan gangguan yang semakin besar. Biasanya pada tahap ini ditandai oleh kekuatan musuh yang semakin besar.

4. Upaya untuk memperbaiki gangguan.

Pada tahapan struktur ini, tokoh protagonist atau pahlawan mulai hadir dan dirasakan kehadirannya dengan cara melawan kejahatan yang sedang terjadi. Biasanya pahlawan digambarkan kalah terlebih dahulu.

5. Pemulihan menuju keseimbangan, menciptakan keteraturan kembali.

Dalam struktur narasi, ini merupakan tahap akhir. Gangguan yang muncul umumnya dapat diselesaikan oleh pemeran utama yang kemudian ditandai dengan kembalinya tahapan ke tahap keseimbangan.

b. Unsur Narasi

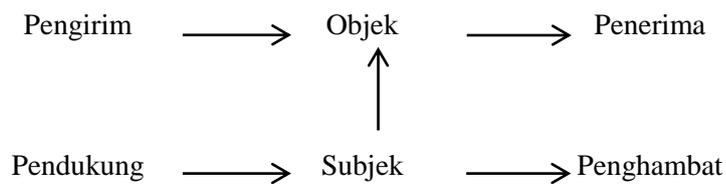
Unsus narasi dalam sebuah teks dalam Eriyanto (2013:2) yakni cerita (*story*), alur (*plot*), dan waktu (*time*). Cerita dan alur memiliki perbedaan di mana alur adalah apa yang ditampilkan secara eksplisit dalam sebuah teks. Dengangkan cerita adalah urutan kronologis dari suatu peristiwa, dimana peristiwa itu bisa ditampilkan di dalam teks atau bisa juga tidak. Sementara itu, waktu dibagi menjadi tiga, yaitu pertama, durasi cerita yang merupakan waktu keseluruhan dalam cerita terjadi. Kedua, durasi plot, yakni waktu yang ditampilkan dalam film. Ketiga, durasi teks yaitu durasi dari film itu sendiri.

c. Model Aktan dalam Narasi Film

Model aktan membantu kita melihat posis atau karakter yang ada dalam sebuah narasi dalam film. analisis model aktan juga melihat hubungan antar karakter sehingga membentuk suatu peristiwa yang megandung makna. Untuk menggunakan model aktan kita harus menguraikan setiap adegan yang terdapat dalam film. dari masing-masing adegan tersebut, kemudian diuraikan karakter dan fungsi narasi yang terdiri dari objek, subjek, pengirim, penerima, pendukung

dan penghalang. Dari rangkaian adegan yang telah diuraikan, kemudian kita bisa melihat kontradiksi, konsistensi dan peran dari masing – masing karakter dalam narasi.

Bagan 1.2 Model Aktan Greimas.



(sumber: Eriyanto, 2013:96).

Setelah melihat dan menempatkan karakter pada posisinya masing-masing, dengan menggunakan model aktan kemudian melihat relasi antar karakter. Secara sederhana Greimas membagi dalam tiga relasi yang pertama, relasi structural antara subjek versus objek disebut dengan sumbu keinginan. Kedua, relasi antar pengirim versus penerima yang disebut sumbu pengiriman, pengirim memberikan nilai, aturan atau perintah agar objek bisa dicapai dan sebagai penerima akan mendapatkan manfaat setelah objek berhasil dicapai subjek. Ketiga, yakni relasi struktural antara pendukung versus penghambat, relasi ini disebut sumbu kekuasaan. Disini pendukung melakukan sesuatu untuk membantu subjek agar bisa mencapai objek sebaliknya penghambat melakukan sesuatu untuk mencegah objek.

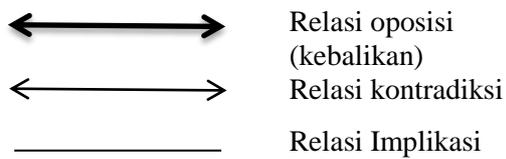
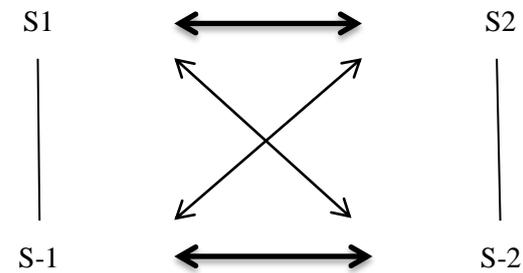
Analisis model aktan akan dilakukan dalam beberapa tahapan. Pertama, menganalisa karakter tokoh sesuai dengan pembagian enam posisi dengan karakteristik masing-masing posisi sudah dijelaskan di atas. Kedua, menganalisa hubungan antara karakter dalam teks narasi. Ketiga, menganalisa dimana posisi karakter dalam hubungan dengan karakter lain. Keempat, setelah dilakukan hal tersebut kemudian diambil kesimpulan.

Dengan menganalisa model aktan, diharapkan akan mendapatkan temuan yakni bagaimana *Disney* merepresentasikan kearifan lokal dalam film terbarunya yaitu *MOANA*, serta melihat bagaimana melihat bagaimana relasinya antar karakter.

d. Oposisi Segi Empat

Oposisi segi empat dalam analisis Algridas Greimas membagi fakta atau realitas ke dalam empat sisi (S1, S2, S-1 dan S-2). Hubungan antara S1 dengan S2 adalah hubungan oposisi (kebalikan). Hubungan antara S-1 dan S-2 adalah hubungan kontradiksi (berlawanan makna), sementara hubungan S1 dengan S-1 dan antara S2 dengan S-2 adalah hubungan implikasi (keterlibatan).

Bagan 1.3 Oposisi Segi Empat dari Greimas



(sumber: Eriyanto, 2013: 197&198)

Dengan menggunakan oposisi segi empat, dapat diketahui bagaimana fenomena kearifan lokal dikonstruksikan dan diposisikan oleh pembuat atau penulis cerita. Dengan metode ini juga diperlihatkan peran-peran antar katakter dan relasi antar peristiwa sehingga membentuk fenomena kearifan lokal menjadi sebuah makna.

5. Tahapan Analisis

Penelitian akan melakukan beberapa tahapan dalam melakukan analisis naratif kali ini yakni pertama, peneliti akan menonton film MOANA. Kemudian menuliskan peristiwa yang terjadi di dalam film dan kemudian menganalisis struktur dan unsur narasinya. Setelah mendapatkan struktur dan unsur narasi di dalamnya, peneliti melanjutkan menganalisis dengan model aktan yang menjelaskan posisi setiap karakter dalam film tersebut dan

bagaimana hubungan antar karakter dengan karakter yang lain dalam sebuah narasi.

Kemudian peneliti melanjutkan menganalisis dengan oposisi segi empat untuk melihat bagaimana fenomena kearifan lokal dalam film MOANA . Setelah melakukan penelitian dengan analisis- analisis di atas, peneliti kemudian akan melakukan pembahasan dan kesimpulan mengenai narasi kearifan lokal dalam film MOANA.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini dimulai dari BAB I yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian literature dan metode penelitian sebagai langkah dasar dalam melakukan penelitian.

Selanjutnya BAB II berisi deskripsi tentang gambaran umum dari film dan juga profil film MOANA. Kemudian dilanjutkan pada BAB III yang akan berisi mengenai pembahasan dan sajian data. Pada bab ini akan dipaparkan mengenai proses analisis naratif film MOANA yang menggunakan struktur dan unsur narasi, analisis model aktan dan oposisi segi empat, serta pembahasan mengenai hasil analisis.

BAB IV yaitu berisikan hasil, kesimpulan beserta saran dari peneliti terhadap penelitian ini yang selanjutnya bisa menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.