



Representasi Budaya Tionghoa dalam Film *Kung Fu Panda 4*: Analisis Semiotika Roland Barthes

Yosephina Agitya Intan Dewi Utari
Ressi Maulidina Delijar
Universitas Brawijaya
Pos-el: yosephinaagitya@student.ub.ac.id
ressimd@ub.ac.id

DOI: 10.32884/ideas.v10i4.1942

Abstrak

Representasi merupakan penggunaan tanda yang dapat disimbolkan dengan gambar, tulisan, dan bunyi. Representasi erat hubungannya dengan budaya dan terdapat sarana untuk merepresentasikan budaya yaitu melalui film, salah satunya film *Kung Fu Panda 4*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui representasi budaya Tionghoa dalam film *Kung Fu Panda 4*. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan analisis semiotika Roland Barthes dan teknik observasi. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan kentalnya budaya Tionghoa dalam film *Kung Fu Panda 4* yang dikemas dalam suatu tanda, dan simbol, serta dapat dijumpai makna simbol kebudayaan.

Kata Kunci

Budaya Tionghoa, film *Kungfu Panda 4*, representasi, semiotika

Abstract

Representation is the use of signs that can be symbolized by image, writing, and sound. Representation is related to culture and there are tools to represent culture, through films, which is the Kung Fu Panda 4 movie. The purpose of this research is to determine the representation of Chinese culture in the Kung Fu Panda 4 movie. The method used is descriptive qualitative with Roland Barthes' semiotic analysis and observation techniques in the Kung Fu Panda 4 movie. The research results show the strong Chinese culture in the Kung Fu Panda 4 movie, which is packaged in a sign and symbol, and the meaning of cultural symbols can be found.

Keywords

Chinese culture, movie Kungfu Panda 4, representation, semiotic

Pendahuluan

Menurut Hall dalam Tjhing, representasi merupakan tanda yang mencakup gambar, bunyi, dan lain-lain, yang digunakan untuk menghubungkan dan menyampaikan sesuatu (Tjhing & Ariati, 2022). Secara lebih mendalam, representasi diartikan sebagai proses mewakili sebuah tanda atau simbol serta gambar dan melibatkan suatu objek tertentu, sehingga menghasilkan suatu makna. Pada dasarnya representasi dapat dijabarkan melalui sebuah tanda (Vera, 2015). Adanya tanda yang dihadirkan dapat diartikan sebagai sesuatu yang bersifat simbolik, sehingga bermakna kuat secara budaya. Tidak jarang tanda-tanda simbolik dapat disajikan dan dipergunakan lebih luas, seperti media khususnya film.

Film dapat diartikan sebagai salah satu sarana yang dapat merepresentasikan suatu nilai-nilai budaya. Film menciptakan realitas yang tumbuh dan berkembang di masyarakat (Suyanto

& Syamela, 2015). Melalui sebuah film, terkandung makna representasi yang digambarkan melalui budaya dan menjadi nilai kepercayaan dalam suatu masyarakat, serta menjadi ciri khas tertentu. Salah satu film yang dapat merepresentasikan budaya adalah film *Kung Fu Panda 4*. Film *Kung Fu Panda 4* merepresentasikan budaya Tionghoa yang kental, meliputi nilai-nilai sejarah, bahasa, dan spiritual. Film tersebut diproduksi oleh *Dream Works Animation* dan didistribusikan oleh *Universal Picture*. Film yang dirilis pada awal tahun 2024 ini berdurasi selama kurang lebih 90 menit (Restu, 2024). Secara lebih lanjut, nilai budaya yang direpresentasikan melalui karakter dan adegan tertentu dijabarkan dalam pandangan semiotika.

Secara semiotika, representasi sebuah budaya dapat digambarkan melalui tanda. Dalam Rohmaniah (2021), semiotika atau *semeion* dalam bahasa Yunani berarti tanda (*sign*). Semiotika diartikan pula sebagai ilmu yang mempelajari kebudayaan sebagai tanda dan keseluruhan peristiwa. Terdapat tokoh-tokoh yang memperkenalkan teori semiotika diantaranya, Roland Barthes, Charles Pierce, Christian Metz, Ferdinand de Saussure, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah analisis semiotika Roland Barthes, karena analisis Roland Barthes memiliki beberapa konsep inti, yaitu *denotation*, *connotation*, dan *metalanguage* atau *myth*. Hal ini sangat berkaitan dalam merepresentasikan sebuah nilai budaya yang memiliki makna dan nilai tersendiri di dalamnya. Pendekatan semiotika memiliki dua aspek tanda, yaitu penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Roland Barthes menganalisis makna tanda melalui dua tahap, yakni denotasi yang merupakan makna literal atau sebenarnya, dan konotasi yang merupakan kiasan atau makna secara implisit (Andiara & Muhdaliha, 2022). Melalui makna konotasi, dapat ditemukan sisi mitos yang berisikan nilai dan pesan moral, sehingga mitos dipercaya sebagai nilai-nilai yang terkandung di dalam masyarakat. Mitos perlu dipraktikkan dalam suatu masyarakat (Aditya & Deni, 2024), karena mengandung nilai dan menungkapkan pesan moral di dalamnya.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini adalah penelitian oleh Deviera (2021) yang berjudul “Representasi Budaya Tionghoa dan Orientalisme dalam Crazy Rich Asians”. Fokus penelitian yang dibahas yaitu representasi budaya Tionghoa dengan objek film *Crazy Rich Asians*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu ini yaitu kajian analisis semiotika yang digunakan, milik Roland Barthes. Sedangkan, perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada objek yang digunakan dan makna representasi budaya yang terkandung. Penelitian terdahulu lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini adalah penelitian oleh Emmanuela (2022) yang berjudul “Analisis Kiat Sukses Po dalam Film Kung Fu Panda”. Fokus penelitian yang dibahas mengenai kiat sukses Po dan nilai-nilai Konfusianisme. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu karakter yang digunakan. Sedangkan, perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada pembahasan yang akan diteliti dan objek yang digunakan.

Dibandingkan dengan penelitian-penelitian terdahulu, penelitian ini berfokus pada representasi budaya Tionghoa dan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes dengan objek film terbaru yaitu *Kung Fu Panda 4*. Tujuan penelitian ini dibuat untuk mengetahui representasi budaya Tionghoa dalam film *Kung Fu Panda 4* berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui makna denotasi, konotasi, dan mitos. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan dijadikan



sumber referensi dalam penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan nilai-nilai budaya serta analisis semiotika Roland Barthes.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes. Penelitian deskriptif kualitatif adalah sebuah metode penelitian yang menghasilkan data berupa kata-kata secara tertulis (Subandi, 2011). Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah adegan yang merepresentasikan budaya yang didapat dalam sumber data. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh secara langsung atau sumber data primer dari film *Kung Fu Panda 4* yang berdurasi 90 menit. Selanjutnya, teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi. Observasi meliputi pengamatan terhadap rekaman film yang mencakup representasi budaya Tionghoa dan teks dalam adegan. Berdasarkan analisis kesesuaiannya digunakan pendekatan semiotika berdasarkan makna denotasi, konotasi, dan mitos.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan terhadap film *Kung Fu Panda 4*, telah ditemukan beberapa adegan film yang merepresentasikan budaya Tionghoa dengan pendekatan semiotika, yang mencakup makna denotasi, konotasi, dan mitos.

Tabel 1
Hasil Temuan dalam Adegan Film *Kung Fu Panda 4*

| No. | Adegan Film | Denotasi | Konotasi | Mitos |
|-----|--------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|----------------------|
| 1. | Makna Nilai Yin dan Yang | Terdapat Makna Denotasi | Terdapat Makna Konotasi | Terdapat Mitos |
| 2. | Makna Keluarga | Terdapat Makna Denotasi | Terdapat Makna Konotasi | Tidak Terdapat Mitos |
| 3. | Makna Permainan Mahjong | Terdapat Makna Denotasi | Terdapat Makna Konotasi | Terdapat Mitos |
| 4. | Makna Simbol Warna Merah | Tidak Terdapat Makna Denotasi | Tidak Terdapat Makna Konotasi | Terdapat Mitos |
| 5. | Makna Pakaian Tradisional Cina | Terdapat Makna Denotasi | Terdapat Makna Konotasi | Terdapat Mitos |

Pembahasan

Kedamaian Batin sebagai Bentuk Nilai Yin dan Yang



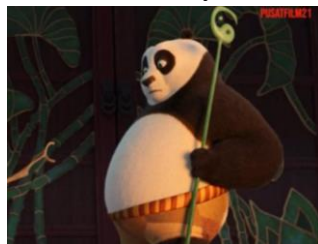
Gambar 1. Scene 1 durasi 10.54-11.10 “*Kung Fu Panda 4*” (Mitchell, 2024)

Dialog:

- Master Shifu : 别问我, 去问宇宙
Master Shifu : *Bié wèn wǒ, qù wèn yǔzhòu*
Master Shifu : “Jangan tanya aku. Tanyakan pada alam semesta”
Po : 好吧, 宇宙。给我一些指引
Po : *Hǎo ba, yǔzhòu. Gěi wǒ yīxiē zhǐyǐn*
Po : “Baiklah, alam semesta. Beri aku beberapa petunjuk. Kedamaian batin”

Melalui adegan film di atas tergambar makna denotasi yang dikemas secara eksplisit melalui ucapan Master Shifu dan selanjutnya direspon dengan ucapan Po. Secara konotasi atau makna kiasan, kedamaian batin sangat erat kaitannya dengan alam semesta dan nilai Yin dan Yang, yang berhubungan dengan perasaan, meditasi, dan harmoni dengan alam. Kedamaian batin merupakan keadaan mental dan emosional yang seimbang dimana seseorang mencapai ketenangan dengan diri dan lingkungan sekitar. Yin dan Yang merupakan konsep filosofi Tionghoa yang berfokus pada kekuatan dan keseimbangan harmoni dalam kehidupan.

Yin dan Yang 阴阳 (Yīnyáng) merupakan simbol tradisional Tionghoa yang melambangkan elemen-elemen penting dan saling melengkapi. Simbol Yin dipercayai sebagai sisi hitam dan memiliki titik putih, sedangkan Yang sebagai sisi putih dan memiliki titik hitam. Simbol Yin dihubungkan dengan sesuatu yang bersifat pasif dan tenang, seperti air, bulan, dan perempuan. Simbol Yang dihubungkan dengan sesuatu yang bersifat aktif dan berkekuatan, seperti matahari, bumi, dan laki-laki (Widiana, 2019). Nilai filosofi Yin dan Yang sangat berkorelasi dengan kedamaian batin yang sedang dicari oleh Po. Kedamaian batin melambangkan keseimbangan yang bisa dicapai melalui meditasi dan penerimaan. Mencapai kedamaian dan ketenangan melalui meditasi bukanlah hal yang mudah, terdapat rintangan batin yang dapat menghalangi pencapaian tersebut, diantaranya keinginan duniawi, kebencian, kemalasan, kegelisahan, dan kecemasan (Bramantyo, 2015).



Gambar 2. Scene 1 durasi 08.43 “*Kung Fu Panda 4*”
(Mitchell, 2024)

Melalui usaha Po dalam mencapai keberhasilan dalam meditasi, maka Po memerlukan kedamaian batin yang menghubungkannya dengan alam dan melawan rasa kegelisahan yang muncul dari dalam dirinya. Dalam merefleksikan kedamaian batin dan nilai Yin dan Yang, Po memiliki tongkat bersimbol Yin dan Yang yang juga menjadi sumber kekuatan pada dirinya. Terdapat nilai kebudayaan yang dipercayai bahwasanya kedamaian batin dapat ditemukan dimana saja selama dapat mencapai ketenangan emosional, sama sepertinya halnya nilai Yin dan Yang yang memiliki keseimbangan dalam korelasi dengan alam dan sesama.

Makna Keluarga sebagai Prioritas dalam Budaya Tionghoa



Gambar 3. Scene 2 durasi 25.07-25.12 “Kung Fu Panda 4” (Mitchell, 2024)

Dialog

Mr. Ping : 但他有一样变色龙没有的东西

Mr. Ping : *Dàn tā yǒu yīyàng biànsèlóng méiyǒu de dōngxī*

Mr. Ping : “Tapi masih ada sesuatu yang dimiliki Po dan tidak dimiliki oleh yang lain”

Li : 什么东

Li : *Shénme dōng dōng*

Li : “Apa itu?”

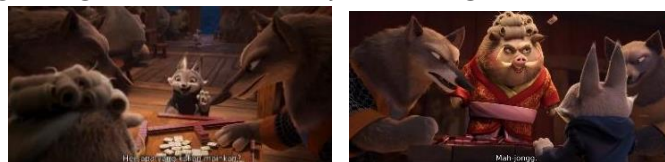
Mr. Ping : 我们

Mr. Ping : *Wǒmen*

Mr. Ping : “Itu adalah kita”

Dalam budaya Tionghoa 家 (Jiā) memiliki arti keluarga dan keluarga selalu diletakkan sebagai prioritas utama (Smith, 2021). Sama halnya dengan adegan di atas, saat ayah tiri Po berkata masih ada sesuatu yang dimiliki Po yaitu kita. Dalam hal ini, terdapat makna denotasi yang diperlihatkan secara eksplisit, yaitu masih ada kita sebagai peran orang tua. Terdapat makna kiasan dimana orang tua Po memberikan dukungan dan kepercayaan kepada anaknya. Makna tersebut termasuk dalam nilai moral dan dukungan emosional. Dalam hal ini setiap keluarga pasti akan saling mendukung, terutama dukungan dari orang tua yang merasa bangga terhadap anak. Selain itu, orang tua juga berperan untuk memberikan kebebasan kepada anak untuk menentukan jalan hidupnya.

Permainan Mahjong sebagai Simbol Kebudayaan Tionghoa



Gambar 4. Scene 3 durasi 26.23-26.29 Kung Fu Panda 4 (Mitchell, 2024)

Dialog

Zhen : 你们在玩什么 ?

Zhen : *Nǐmen zài wán shénme?*

Zhen : “Hei, apa yang kalian mainkan?”

Granny : 麻将

Granny : *Májiàng*

Granny : “Mahjong”

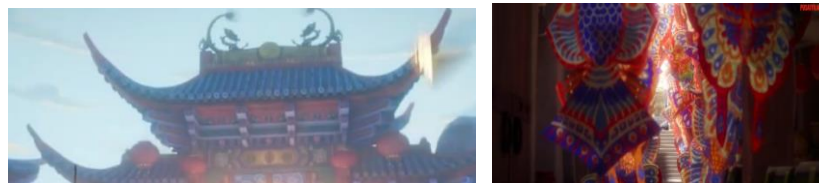
Zhen : 我能加入吗 ?

Zhen : *Wǒ néng jiārù ma?*

Zhen : “Bisakah aku bermain?”

Dalam kebudayaan Tionghoa, Mahjong merupakan permainan tradisional Cina yang populer hingga sekarang dengan fokus permainan untuk menjaga strategi dan keterampilan. Permainan Mahjong sudah ada sejak dulu hingga sekarang, permainan ini masih dilestarikan hingga sekarang karena mengandung nilai budaya dan kepercayaan di dalamnya. Melalui permainan ini, tidak jarang orang menjadikan sarana untuk berkumpul, berkomunikasi dan merayakan sesuatu, seperti Imlek. Mahjong sangat erat kaitannya dengan simbol berwarna merah sebagai keberuntungan, karena sering ditemui warna merah pada papan Mahjong. Dalam adegan film di atas terdapat makna denotasi secara eksplisit saat Zhen bertanya kepada sekelompok pemain dan sedang memainkan Mahjong. Selain nilai kebudayaan yang terdapat pada Mahjong, terdapat makna kiasan yang ditunjukkan oleh Zhen yaitu untuk memperlihatkan kebolehnya dalam bermain Mahjong dan bergabung dalam tim lawan, hal ini juga dilakukan agar terbangun komunikasi yang diinginkan selama bermain bersama. Pada *scene* ini, juga terdapat tradisi kepercayaan yaitu Mahjong membawa nasib keberuntungan, terutama pemain yang terampil.

Warna Merah sebagai Simbol Keberuntungan dan Kemakmuran



Gambar 5. Scene 4 durasi 39.57 *Kung Fu Panda 4* (Mitchell, 2024)

Dalam budaya Tionghoa, warna merah dipercayai sebagai warna yang membawa keberuntungan, kemakmuran dan mengusir roh jahat. Warna keberuntungan ini sering kali dikaitkan dengan sifat Yang (Adhiwignyo & Handoko, 2015). Warna merah juga berkaitan dengan lambang api. Lambang api dalam bahasa Mandarin yaitu 火 (Huǒ) dan memiliki arti keberuntungan serta harapan (Deviera, 2021). Hal ini dipercaya karena pada zaman dulu, saat menjelang perayaan Imlek orang-orang sering menyalakan api di depan rumahnya dan memenuhi hiasan dengan nuansa merah untuk menolak bala dan membawa keberuntungan. Dalam adegan film di atas dipercaya warna merah dapat membawa nasib baik dan kebahagiaan, sehingga mencerminkan nilai tradisi dan kepercayaan yang dipegang sejak dulu hingga sekarang.



Pakaian Tradisional Cina sebagai Representasi Budaya



Gambar 7. Scene 6 durasi 53.33 “*Kung Fu Panda 4*” (Mitchell, 2024)

Dialog:

Chameleon : 还有对我公然的不敬，我都能原谅。

Chameleon : *Hái yǒu duì wǒ gōngrán de bùjìng, wǒ dū néng yuánliàng.*

Chameleon : “Dan sikap tidak hormat yang kau tunjukkan kepada aku, aku maafkan”.

Pada adegan di atas menampilkan nilai budaya Tionghoa dalam bentuk pakaian tradisional. Pakaian tradisional Cina dikenal sebagai 旗袍 (Qí páo), yang juga dikenal sebagai *Cheongsam*. Secara makna literal, Qí páo merupakan pakaian tradisional Cina yang digunakan pada masa kerajaan, dan memiliki bentuk kerah tinggi, panjang, dan kancing tertutup, serta terdapat belahan di bagian bawah. Pada awalnya, penggunaan Qí páo muncul pada masa dinasti Qing dan memiliki bentuk kerah yang rendah, namun sekarang diubah menjadi tinggi (Fransisca, 2008). Perubahan ini berkaitan dengan fungsi awal yaitu untuk melindungi dari cuaca yang dingin, dan seiring berjalannya waktu terdapat fungsi tambahan yang ditawarkan oleh pakaian tradisional tersebut yaitu untuk melambangkan keindahan.

Secara makna kiasan, Qí páo melambangkan keindahan, keanggunan, dan kecantikan, hal ini terbukti dari motif kebudayaan Tionghoa yang kental pada Qí páo, selain itu Qí páo sering digunakan dalam acara formal atau perayaan tertentu. Terdapat nilai kebudayaan yang dipercayai yaitu saat menggunakan Qí páo maka akan membawa keberuntungan dan lebih dihormati. Nilai kepercayaan lebih dihormati dikemas saat lawan bicara Chameleon bersikap tidak hormat kepada dirinya, dan seketika itu juga lawan bicara tersebut merasa segan.

Simpulan

Berdasarkan analisis representasi budaya Tionghoa dengan makna semiotika pada film *Kung Fu Panda 4*, telah ditemukan pembahasan yang memiliki beberapa pesan tertentu. Makna pertama dijumpai pada adegan kedamaian batin dan berhubungan dengan nilai Yin dan Yang, makna kedua pada adegan keluarga, makna selanjutnya dijumpai dalam adegan budaya Mahjong, serta warna merah yang dipercaya dapat membawa keberuntungan, dan terakhir mengenai representasi budaya Tionghoa dalam pakaian tradisional Cina.

Daftar Rujukan

Adhiwignyo, P. K. D., & Handoko, B. (2015). Kajian Arsitektural dan Filosofis Budaya Tionghoa pada Kelenteng Jin De Yuan, Jakarta. *Interior Design*, 4(1), 1–15. <https://www.semanticscholar.org/paper/Kajian-Arsitektural-dan-Filosofis-Budaya-Tionghoa-Adhiwignyo-Handoko/db846b0119ca763922339c04f444268b393eff31>

- Aditya, I., & Deni, I. F. (2024). Analisis Semiotika Roland Barthes Pesan Dakwah Habib Husein Ja'far Al Hadar dalam Youtube Has Creative. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 549–558. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1844>
- Al Fiatur Rohmaniah. (2021). Kajian Semiotika Roland Barthes. *Al-Ittishol: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 2(2), 124–134. <https://doi.org/10.51339/ittishol.v2i2.308>
- Andiara, A. P., & Muhdaliha, B. (2022). Makna Pesan Moral dalam Film Jojo Rabbit (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Titik Imaji*, 5(1), 1–30. <https://doi.org/10.30813/.v5i1.3488>
- Bramantyo, H. (2015). Meditasi Buddhis: Sarana untuk Mencapai Kedamaian dan Pencerahan Batin. *Orientasi Baru*, 24(1), 81–95. <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/job/article/view/1128>
- Deviera, D. (2021). Representasi Budaya Tionghoa dan Orientalisme dalam Film Crazy Rich Asians. *Commercium*, 4(3), 167–176. ejournal.unesa.ac.id
- Emmanuela, F. (2022). Analisis Kiat Sukses Po dalam Film “Kungfu Panda.” *Century: Journal of Chinese Language, Literature and Culture*, 10(1), 11–22. <https://doi.org/10.9744/century.10.1.11-22>
- Fransisca, S. (2008). *Representasi Cina melalui Qí Páo (旗袍), Pakaian Wanita Tradisional Cina* [Universitas Indonesia]. lib.ui.ac.id
- Mitchell, M. (2024). *Kung Fu Panda 4* [Video recording]. Dream Works. <https://tv.apple.com/id/movie/kung-fu-panda-4/umc.cmc.1f9nt5y1khr2i4razpnnge4p7>
- Restu. (2024, January 24). *Ini Durasi Resmi Film Kung-Fu Panda 4!*. www.greenscene.co.id
- Smith, R. J. (2021). *Fortune-tellers and Philosophers: Divination In Traditional Chinese Society* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429039799>
- Subandi, S. (2011). Deskripsi Kualitatif Sebagai Satu Metode Dalam Penelitian Pertunjukan. *Harmonia Journal of Arts Research and Education*, 11(2), 173–179. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v11i2.2210>
- Suyanto, S., & Syamela, Y. (2015). Konstruksi Realitas Rasisme Dalam Film the Help. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau*, 2(1), 1–15. <https://www.neliti.com/publications/32162/konstruksi-realitas-rasisme-dalam-film-the-help>
- Tjhing, T., & Ariati, Y. (2022). Analisis Semiotika Representasi Budaya Tionghoa dalam Film Crazy Rich Asians. *Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Bisnis*, 7(2), 243–261. <https://doi.org/10.36914/jikb.v7i2.758>
- Vera, N. (2015). *Semiotika dalam Riset Komunikasi* (S. Hayati, Ed.; pp. 1–212). Rajawali Pers. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:192587309>
- Widiana, I. W. (2019). Filsafat Cina: Lao Tse Yin-Yang Kaitannya dengan Tri Hita Karana sebagai Sebuah Pandangan Alternatif Manusia terhadap Pendidikan Alam. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2(3), 110–123. <https://doi.org/10.23887/jfi.v2i3.22186>