

ANALISIS STRUKTUR AKTANSIAL DALAM FILM RAYA AND THE LAST DRAGON KARYA CARLOS LOPEZ ESTRADA: ANALISIS AKTANSIAL GREIMAS

ANALYSIS OF THE ACTANTIAL MODEL IN THE FILM RAYA AND THE LAST DRAGON BY CARLOS LOPEZ ESTRADA: GREIMAS' ACTANTIAL ANALYSIS

Kumalasari; Amalia Ageng Harvianti Putri; Abdul Muntaqim Al Anshory

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Jalan Gajayana No. 50, Malang, Jawa Timur, Indonesia
kumalaaa3@gmail.com

(Naskah diterima tanggal 13 Agustus 2022, terakhir diperbaiki tanggal 29 Desember 2025,
disetujui tanggal 31 Desember 2025)

DOI: <https://doi.org/10.26499/wdprw.v53i2.1145>

Abstract

Actantial Theory in Structuralism of Narrative A.J. Greimas introduces six functions, namely subject, object, sender, receiver, helper, and opponent. This study aims to determine the actantial theory contained in the film Raya and The Last Dragon by using descriptive qualitative research. The data source of this research is the film Raya and The Last Dragon by using the watch and note-taking technique in data collection which is then analyzed using the stages of data identification, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that the theory of actan A.J. Greimas in the Raya and The Last Dragon contained eight schemes with different functions. The eight schemes are during the banquet invitation throughout the country by Chief Benja to come to Hati, Raya's search for the last Dragon, Raya's journey to unite the pieces of the Dragon Jewel, Raya and Sisu's journey to the Land of the Ekor, Raya and Sisu's journey to the Cakar, Raya and Sisu's journey to the Tulang, Raya and Sisu's journey to the Tulang, and the incident of the origin's spirit of Kumandra.

Keywords: *actantial; film Raya and The Last Dragon; narratology*

Abstrak

Teori aktansial dalam strukturalisme naratologi A.J. Greimas mengenalkan enam aktan, yakni subjek, objek, pengirim, penerima, penolong, dan penghalang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui teori aktansial yang terdapat film *Raya and The Last Dragon* dengan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Sumber data penelitian ini adalah film *Raya and The Last Dragon* dengan menggunakan teknik tonton dan catat dalam pengumpulan data yang kemudian dianalisis dengan tahapan identifikasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teori aktan A.J. Greimas dalam film *Raya and The Last Dragon* terdapat dalam delapan skema dengan fungsi-fungsi yang berbeda. Delapan skema tersebut adalah saat jamuan undangan seluruh negeri oleh Chief Benja untuk datang ke Hati, pencarian Roh Sisu atau naga terakhir oleh Raya, perjalanan Raya untuk menyatukan potongan permata naga, perjalanan Raya dan Sisu menuju Negeri Ekor, perjalanan Raya dan Sisu menuju Negeri

Cakar, perjalanan Raya dan Sisu menuju Negeri Tulang, perjalanan Raya dan Sisu menuju Negeri Taring, serta peristiwa asal mula perpecahan Kumandra.

Kata Kunci: aktansial; film *Raya and The Last Dragon*; naratologi

1. Pendahuluan

Penggunaan analisis aktansial dalam menganalisis teks sastra bertujuan untuk menemukan struktur teks atau pola tindakan yang ada dalam teks tersebut. Asumsi dasar model aktan merupakan suatu pandangan bahwa setiap tindakan manusia dilakukan dengan tujuan tertentu yang spesifik. Konsep ini kemudian diaplikasikan dalam menghubungkan karakter dalam cerita dengan tindakan mereka yang membentuk pola aktan tertentu (Megawati, 2018).

Model aktan merupakan bentuk sederhana dari teori Propp dan Souriau ke dalam oposisi paradigmatis yang disebut *actans*, sebuah istilah yang mengacu ke peran dan fungsi masing-masing elemen di dalam narasi. Greimas menyebutkan aktan dengan beberapa elemen: elemen subjek (yang mencari), elemen objek (yang dicari), elemen pengirim (yang mengirim objek), elemen penerima/tujuan (tidak hanya tempat), serta pengirim dan penerima (Megawati, 2018). Enam peran aktansial atau fungsi tersusun dalam tiga pasang oposisi biner, yaitu subjek-objek, pengirim-penerima, dan penolong-penentang. Unsur oposisi biner pengirim misalnya, harus ditampilkan lebih awal daripada objek karena ia-lah yang memiliki karsa meraih objek. Sementara itu, subjek disituasikan antara pengirim dan penerima. Sementara itu, keinginan subjek didukung oleh penolong dan dihambat oleh penghalang (Ermawan dkk., 2019).

Subjek adalah sesuatu atau seseorang yang menerima tugas oleh pengirim/*sender* yang berupaya mengatasi rintangan demi mendapatkan objek yang merupakan

tujuan pencarinya. Subjek bisa berupa orang pertama atau orang ketiga. Sementara objek merupakan seseorang atau sesuatu yang diharapkan oleh subjek dan merupakan tujuan dalam sebuah pencarian. Objek dapat berupa manusia maupun non-manusia, misalnya kekuatan. Pengirim atau *sender* adalah seseorang atau sesuatu yang menjadi sumber ide dan berfungsi sebagai penggerak cerita, *sender* inilah yang mendorong subjek untuk menginginkan atau mendapatkan objek. *Receiver* adalah sesuatu atau seseorang yang menerima objek yang berhasil diperoleh oleh subjek, atau dikatakan sebagai aktan yang mendapatkan keuntungan. *Helper* adalah sesuatu atau seseorang yang membantu subjek mencapai objek yang diinginkannya. *Opponent* adalah seseorang atau sesuatu yang menghalangi usaha atau perjuangan subjek untuk mencapai tujuannya mendapatkan objek (Alfiah, 2020; Ermawan dkk., 2019).

Aktan-aktan tersebut akan menjelaskan struktur narasi dalam sebuah karya cerita karena analisis aktan dan fungsi merupakan analisis alur cerita yang didasari hubungan antara aktan. Hebert (2006) dan Hobyane (2015) menyatakan bahwa suatu karakter dapat menduduki beberapa fungsi aktan, selain itu, aktan juga tidak harus berbentuk manusia (Alfiah, 2020). Dengan begitu teori aktan dalam naratologi akan membantu penelitian ini lebih mudah untuk merangkum struktur narasi dalam objek.

Dalam penelitian, struktur narasi sebuah cerita dapat disajikan dengan merangkum berbagai peristiwa dan kejadian yang terjadi dalam cerita. Hal tersebut akan membantu untuk menemukan per-

masalah yang menjadi kajian utama dalam penelitian ini. Dengan begitu, informasi subjek dalam cerita dapat dilihat melalui peristiwa yang terjadi, karena peristiwa dipahami tidak hanya sebagai suatu percakapan atau tindakan, tetapi juga melibatkan perubahan sifat atau watak, pandangan hidup, keputusan, dan segala sesuatu yang mengubah cerita (Rohman, 2020).

Naratologi merupakan ilmu tentang cerita rekaan. Dalam narratologi, konsep "struktur" di dalam strukturalisme sangat berguna untuk memahami lebih mendalam cerita dan mengurai kaidah atau hubungan antarunsur yang membangun cerita (Rohman, 2020). Karena itu, penelitian ini menggunakan konsep struktur aktansial dalam menganalisis objeknya. Narratologi tidak membatasi diri pada teks sastra, melainkan keseluruhan teks sebagai rekaman aktivitas manusia. Maksudnya, narratologi itu bebas dalam segi analisinya. Sebuah novel dianggap sebagai sebuah totalitas ketika suatu karya yang secara menyeluruh bersifat artistik sebagai teks naratif (Emzir dkk., 2018).

Nurgiyantoro (2009) dalam bukunya menyatakan bahwa ia menyamakan istilah teks naratif dengan istilah fiksi, wacana naratif, atau prosa. Keterangan ini terungkap dalam sebuah pernyataan bahwa istilah prosa dalam pengertian kesastraan disebut fiksi, teks naratif, atau wacana naratif. Zaimar (2011) mengemukakan bahwa teks naratif sebagai teks yang ditandai dengan hubungan waktu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa novel dan film dapat dianalisis dengan menggunakan teori narasi atau narratologi (Saputra, 2020).

Objek yang kali ini dikaji ialah film *Raya and The Last Dragon* karya Carlos Lopez Estrada. Film yang dianalisis kali ini diproduksi oleh Walt Disney Animation Studios. Penelitian ini mengambil film

tersebut dengan *subtitle* Bahasa Indonesia. Film ini merupakan film animasi yang terinspirasi dari budaya Asia Tenggara. Dalam film ini, terdapat berbagai tampilan audio-visual yang tidak asing di pandangan kita. Seperti terdapat adanya kesenian wayang, gamelan, buah kelengkeng, struktur atap rumah gadang, hingga pedang yang menyerupai keris sebagai senjata si Raya ini menjadi referensi budaya yang tidak asing bagi kita.

Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini karena menganalisa cerita dan penceritaan. Di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Wiruma Titian Adi dan Andika Hendra Mustaqim (2017) yang berjudul *Pengembangan Narasi Film 99 Cahaya Di Langit Eropa untuk Pendidikan Spiritual* dengan teori yang sama pada penelitian yang akan dikaji yaitu teori narratologi. Penelitian kualitatif dengan objek berupa film. Penelitian tersebut bertujuan mengembangkan narasi religi yang terdapat di dalam film tersebut. Penelitian tersebut tidak hanya mengupas dari segi struktural saja, tetapi juga upaya untuk memproduksi narasi yang lebih baik dengan menjadikan teori sebagai landasan serta pondasi di dalamnya. Metode penelitian yang digunakan yaitu analisis isi. Hasil penelitian ini meliputi pengembangan narasi film religi dengan konteks spiritual serta bentuk-bentuk pengembangan narasi seperti resensi film, kritik film, pementasan drama, dan lain-lainnya (Adi & Mustaqim, 2017).

Sri Astuti dan Yoseph Yapi Taum (2018) yang berjudul *Ketika Bumi Menah-lukkan Langit: Kajian Narratologis Kana Inai Abang Nguak dalam Perspektif A.J. Greimas* dengan pembahasan yang sama yaitu teori narratologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji teori narratologis Kanai Inai Abang Nguak. Hasil penelitian menun-

jurukkan 3 faktor yang menjadi pemicu bumi mengalahkan langit yaitu dari segi persaudaraan bumi dan langit, pelanggaran yang dilakukan langit dalam penangkapan para pemangku adat bumi, dan persatuan elemen-elemen yang terdapat di bumi seperti hewan, manusia, roh, dan kesaktian dalam perlawanannya melawan langit untuk menciptakan keharmonisan bumi. Peneliti juga menyatakan bahwa struktur naratologi Greimas dapat digunakan untuk memahami struktur fisik, struktur batin, hingga struktur diskursif sebuah cerita rakyat (Astuti & Taum, 2018).

Aunillah Reza Pratama (2019) yang berjudul *Kisah Dakwah Nabi Shaleh Perspektif Strukturalisme Naratologi A.J. Greimas* dengan pokok pembahasan teori naratologi Greimas. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan wacana yang melekat pada kisah tersebut dan menjelaskan struktur naratif yang ada di dalamnya serta mengidentifikasi nilai-nilai dan ideologi yang ada. Selain itu, penelitian ini menganalisis skema aktansial beserta struktur fungsionalnya. Dari penelitian ini dapat kita ketahui bahwa di dalam Al Quran surah Asy-Syu'ara: 141-158 terdapat narasi yang mengidentifikasi sebuah kisah pada zaman dahulu serta problematika hati yang bertentangan kebenaran. Selain itu, di dalamnya juga mengandung makna kepedulian terhadap lingkungan. Pada penelitian tersebut terdapat 2 segmen pada struktur aktansial yang ditemukan yaitu dakwah Nabi Shaleh QS. Asy-Syu'ara ayat 141-153 dan pembangkangan juga azab bagi kaum Tsamud QS. Asy-Syu'ara ayat 156-158 (Pratama, 2019).

Gilang Nur Alfi Jauhari (2019) yang berjudul *Objektivasi Wanita dalam Film "Aladdin 2019": Pendekatan Strukturalisme Aktansial A.J. Greimas* dengan topik pembahasan dan objek penelitian yang sama dengan penelitian yang dikaji yaitu

teori Aktansial A.J. Greimas dan objek berupa film dengan spesifikasi judul film yang berbeda. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fungsi-fungsi yang terdapat di dalam film tersebut dengan menggunakan metode deskriptif analisis terhadap dialog dan adegan. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukan fungsi-fungsi strukturalisme dari teori yang tertuang di dalam film tersebut. Selain itu, dapat kita ketahui bahwa Hollywood sebagai industri perfilman yang mencetus film Aladin 2019 dengan menggiring opini publik tentang penilaian pada bangsa Arab melalui objektivasi wanita. Skema aktan yang tertuang di dalam film tersebut diidentifikasi secara umum oleh peneliti (Jauhari, 2019).

Muhammad Qozwaeni (2020) yang berjudul *Cerpen 'Ahdu asy-Syaithan Karya Taufiq Al-Hakim Analisis Semiotika Naratif A.J. Greimas* dengan spesifikasi teori Greimas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis cerpen tersebut dengan menggunakan metodologi semiotika naratif A.J. Greimas. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengupas struktur narasi dalam cerpen baik berupa lahir dan batin dengan menggunakan konsep aktan-aktan yang ada di dalamnya. Penelitian tersebut memaparkan struktur yang terdapat di dalam cerpen dan menemukan kecenderungan psikis berupa rasa malas, ambisi yang berlebih, putus asa, keraguan beserta penyesalan yang digambarkan oleh pemeran aktan dalam cerita tersebut. Selain itu, dipaparkan pula 3 segmen yang ditemukan dalam cerpen tersebut yaitu kontrak Faustus dengan *syaitan*, tokoh "Aku" menjalin kontrak dengan *syaitan* dan penyesalan tokoh "Aku" (Qozwaeni, 2020).

Dari beberapa kajian terdahulu di atas, dapat disimpulkan bahwa teori naratologi telah banyak digunakan dalam penelitian. Namun, peneliti menggunakan objek film

Raya and The Last Dragon dalam analisis aktansial A.J. Greimas menjadi pembaharuan penelitian. Berdasarkan latar belakang tersebut, fokus penelitian ini adalah bagaimana struktur aktansial film *Raya and The Last Dragon* menurut teori naratologi Algirdas Julien Greimas. Demikian penelitian ini bertujuan untuk menemukan dan mendeskripsikan struktur aktansial film *Raya and The Last Dragon* menurut teori naratologi Algirdas Julien Greimas.

Selain untuk mengetahui struktur narasi dalam film *Raya and The Last Dragon*, kita dapat melihat budaya yang tersaji dalam film tersebut. Karena pasti dalam struktur narasi akan terinci juga apa saja yang menjadi sorotan utama dalam sebuah cerita. Film ini juga menjadikan kita rakyat Indonesia harus lebih bangga dengan budaya yang kita miliki, karena dapat terekspos dari Amerika ke seluruh dunia. Bukan berarti kita tidak bisa menerima perubahan dunia, tetapi dengan kita melihat film ini, akan menjadikan kita melihat dunia dari sudut pandang yang berbeda dan lebih baik.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang mendeskripsikan data-data yang terdapat di dalam film *Raya and The Last Dragon* sebagai objek kajian. Data berupa kata, frasa, maupun kalimat yang merujuk pada naratif Greimas. Metode deskriptif adalah metode meneliti sebuah sasaran dengan tujuan untuk menyusun sebuah deskripsi paparan yang akurat (Rasyada & Sunaiyah, 2020).

Sumber data yang digunakan adalah film disney *Raya and The Last Dragon* karya Carlos Lopez Estrada dengan menerapkan teori naratologi Greimas di dalamnya. Data primer adalah data yang didapatkan dan dikumpulkan dari pihak yang berkaitan atau objek yang kita teliti (Trislatanto,

2020). Data dikumpulkan menggunakan teknik tonton dan teknik catat dengan tahapan, 1) Teknik tonton, menonton film *Raya and The Last Dragon*, memilih secara selektif data atau adegan di dalam film yang sesuai dengan teori Greimas dan menempatkannya ke dalam unsur-unsur dalam teori tersebut; 2) Teknik catat, dengan mencatat poin-poin penting dari kejadian yang sesuai dengan skema unsur-unsur naratologi Greimas, menggambarkan secara singkat bagan-bagan teori naratologi Greimas untuk memudahkan proses analisis (tidak perlu memutar ulang film dan tidak pemborosan waktu).

Metode analisis data yang digunakan adalah metode identifikasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap identifikasi data, peneliti mengumpulkan, mengklasifikasikan dan memilih semua data yang sesuai dengan topik pembahasan, kemudian mengumpulkan data yang relevan, dan membuang data-data yang tidak relevan dengan penelitian yang akan dikaji. Tahap penyajian data dengan menyederhanakan data dan menyajikan data yang konkret serta relevan dengan penelitian yang akan dikaji dalam bentuk catatan. Setelah tahap penyajian data, kemudian tahap kesimpulan data dengan memeriksa kembali data yang sudah dikumpulkan dan menyesuaikan kesimpulan dengan data penelitian, menge-lompokkan analisis sesuai dengan pengklasifikasian teori yang digunakan, merangkum dan menyatukan seluruh data beserta hasil penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Pada film *Raya and The Last Dragon*, peneliti menemukan teori aktansial pada delapan skema atau peristiwa. Adapun delapan peristiwa tersebut tergambar pada tabel berikut:

Skema Aktansial 1	Ket. Skema	
Jamuan undangan seluruh negeri oleh Chief Benja untuk datang ke Hati. Pengirim: Penyatuan seluruh Kumandra Penerima: Seluruh negeri Objek: Penyatuan seluruh negeri menjadi Kumandra Subjek: Chief Benja/ayah Raya Penolong: Raya dan seluruh orang yang menghadiri jamuan Penghalang: Namarie dan seluruh negeri (yang datang dalam jamuan)	Lengkap	Drunn, kembalinya Ba dan semua orang, juga penyatuan seluruh Kumandra Penerima: Naga terakhir/Sisu Objek: Potongan permata naga di Ekor Subjek: Raya dan naga/Sisu Penolong: Tuk Tuk dan Boun Penghalang: Namarie dan pasukannya.
Skema Aktansial 2	Ket. Skema	
Pencarian Roh Sisu/ Naga terakhir oleh Raya Pengirim: Keinginan agar Ba nya kembali dan kesalahan Raya karena telah mempercayai Namarie Penerima: Raya dan seluruh negeri Objek: Sisu/ Naga terakhir Subjek: Raya Penolong: Tuk Tuk Penghalang: Drunn, Namarie dan pasukannya.	Lengkap	Perjalanan Raya dan Sisu mencari potongan permata naga menuju Cakar. Pengirim: Penyingkiran Drunn, kembalinya Ba dan semua orang, juga penyatuan seluruh Kumandra Penerima: Naga terakhir/Sisu Objek: Potongan permata naga di Cakar Subjek: Raya dan naga terakhir/ Sisu Penolong: Tuk Tuk, Boun, Noi, dan Ongi Penghalang: Noi, Ongi, Ketua Cakar dan pasukannya.
Skema Aktansial 3	Ket. Skema	
Perjalanan Raya dan Sisu mencari permata naga menuju Ekor. Pengirim: Penyingkiran	Lengkap	Perjalanan Raya dan Sisu mencari potongan permata naga menuju Tulang
Skema Aktansial 5	Ket. Skema	

<p>Pengirim: Penyingkiran Drunn, kembalinya Ba dan semua orang, juga penyatuan seluruh Kumandra</p> <p>Penerima: Naga terakhir/Sisu</p> <p>Objek: Potongan permata naga di Tulang</p> <p>Subjek: Raya</p> <p>Penolong: Tuk Tuk, Noi, Ongi, dan Tong</p> <p>Penghalang: Tong, Namarie, dan pasukannya</p>		<p>Pengirim: Penghalauan serangan Drunn pada Kumandra</p> <p>Penerima: Kumandra</p> <p>Objek: Kekalahan Drunn dan kembalinya seluruh negeri</p> <p>Subjek: Naga terakhir</p> <p>Penolong: Naga terakhir (Pengu, Amba, Prane, jagan, dan Sisu)</p> <p>Penghalang: Drunn</p>	
--	--	--	--

Skema Aktansial 6	Ket. Skema	Skema Aktansial 8	Ket. Skema
<p>Perjalanan Raya dan Sisu mencari potongan permata naga menuju Taring</p> <p>Pengirim: Penyingkiran Drunn, kembalinya Ba dan semua orang, juga penyatuan seluruh Kumandra</p> <p>Penerima: Naga Sisu dan Kumandra</p> <p>Objek: Potongan permata naga terakhir di Taring</p> <p>Subjek: Raya dan Naga terakhir/ Sisu</p> <p>Penolong: Tuk Tuk, Noi, Ongi, Tong dan Namarie</p> <p>Penghalang: Namarie putri Taring, Drunn</p>	Lengkap	<p>Perjalanan Raya untuk mencari dan menyatukan permata naga</p> <p>Pengirim: Penyingkiran Drunn, kembalinya Ba dan semua orang, juga penyatuan seluruh Kumandra</p> <p>Penerima: Naga terakhir/ Sisu dan Kumandra</p> <p>Objek: Semua potongan permata di seluruh negeri, dan upaya mengembalikan Kumandra</p> <p>Subjek: Raya dan Sisu</p> <p>Penolong: Tuk Tuk, Boun, Tong, Noi, dan Ongi</p> <p>Penghalang: Namarie dan pasukannya, Tong, Noi, Ongi, Ketua Cakar dan pasukannya, juga Drunn</p>	Lengkap

Skema Aktansial 7	Ket. Skema
Peristiwa asal mula perpecahan Kumandra menjadi 5 negeri 500 tahun yang lalu	Lengkap

3.2 Pembahasan

Berdasarkan tabel yang di atas, peneliti membatasi pembahasan pada 2 dari 8 skema aktansial yang terdapat dalam film *Raya and The Last Dragon*, yaitu peristiwa jamuan undangan seluruh negeri oleh Chief Benja untuk datang ke Hati dan

pencarian Roh Sisu/ naga terakhir oleh Raya. Adapun penjabarannya adalah sebagai berikut.

3.2.1 Jamuan Undangan seluruh negeri oleh Chief Benja untuk datang ke Hati

Pada peristiwa ini Chief Benja mengundang Negeri Ekor, Cakar, Tulang, dan Taring untuk menghadiri jamuan makan di Hati

Chief Benja: "Negeri-negeri lain sedang menuju ke sini sekarang juga."

Chief Benja: "Kita akan berbagi makanan dengan mereka."

Chief Benja: "Ku undang mereka."

Raya: "Tapi mereka adalah musuh kita."

Chief Benja: "Mereka musuh kita, karena mereka pikir Permata Naga secara ajaib memberi kita kemakmuran." (*Raya and The Last Dragon*, 2021, 0:09:58-0:10:07).



Gambar 1. Chief Benja memberi nasehat pada Raya

Data tersebut menunjukkan Chief Benja dari Negeri Hati menginginkan kemakmuran atas Kumandra. Ia sebagai subjek menginginkan bersatunya seluruh negeri dengan mengundang Negeri Ekor, Cakar, Tulang, dan Taring untuk menghadiri jamuan makan di Hati. Raya awalnya menentang kehendak ayahnya untuk mengundang para musuh ke Hati, namun Chief Benja tetap percaya dan terus berusaha untuk mencapai tujuan nya. Dengan itu, dalam *scene* di atas, poin objek terdapat pada Chief Benja yang mengadakan jamuan untuk menyatukan seluruh Kumandra kembali.

Chief Benja: "Raya, ada alasan kenapa setiap negeri dinamai dari bagian naga."

Dulu kita bersatu harmonis sebagai satu kesatuan, Kumandra."

Raya: "Itu sejarah kuno, Ba."

Chief Benja: "Namun, tidak harus seperti itu. Dengar, jika kita tidak berhenti dan belajar untuk mempercayai sesama lagi, tak butuh waktu lama bagi kita untuk saling membinasakan. Ini bukanlah dunia yang aku ingin kau tinggali. Aku percaya kita bisa menjadi Kumandra lagi. Tapi seseorang harus mengambil langkah pertama. Percaya padaku." (*Raya and The Last Dragon*, 2021, 0:10:16-0:10:53).



Gambar 2. Chief Benja memberi pemahaman tentang Kumandra

Dalam *scene* tersebut telah dipaparkan alasan Chief Benja atau posisi *sender* yang membuatnya memutuskan untuk mengundang seluruh negeri. Chief Benja percaya bahwa mereka semua bisa menjadi Kumandra kembali, jika mereka saling mempercayai satu sama lain. Chief Benja menyadari suatu hal dalam peristiwa ini bahwa jika Kumandra kembali bersatu, maka tidak akan ada pertumpahan darah kembali nantinya. Selain itu, Chief Benja dan keturunannya adalah penjaga permata naga atau yang biasa disebut Roh Sisu. Dengan itu, ia berinisiatif untuk mengambil langkah pertama, walau itu akan berisiko dan bahaya jika tidak sesuai dengan rencana. Dalam persiapan menuju hari perjamuan, Chief Benja menguji putrinya, Raya untuk masuk ke ruangan dimana permata itu berada untuk menguji kesiapannya menjadi penjaga permata naga.

Chief Benja: "Rakyat Ekor, Cakar, Tulang, dan Taring, selamat datang di Hati. Sudah

terlalu lama kita telah bermusuhan, tapi ini adalah hari yang baru. Hari ini, kita bisa menjadi Kumandra sekali lagi." (*Raya and The Last Dragon*, 2021, 0:11:24-0:11:39).



Gambar 3. Chief Benja sedang menyambut Ekor, Cakar, Tulang, dan Taring

Dalam data di atas menunjukkan bahwa Raya yang tidak menghalangi rencana ayahnya untuk mengadakan jamuan, menyetujui dan mendukung keputusan ayahnya untuk menyatukan Kumandra dan menghindarkan seluruh negeri dari pertumpahan darah nantinya. Seluruh negeri yang menghadiri jamuan makan di Hati menjadi *helper* dalam rencana Chief Benja. Mereka bersosialisasi dengan baik dan rencana penyatuan negeri oleh Chief Benja tampak berjalan lancar. Meskipun awalnya mereka sedikit berselisih, tetapi setidaknya langkah awal rencana ayah Raya telah terlaksana dengan baik.

Namarie: "Entahlah. Tapi jika kita bisa temukan, bisa bayangkan? Seekor Naga kembali ke dunia. Segalanya bisa membaik."

Raya: "Ya, mungkin kita bisa menjadi Kumandra lagi."

Namarie: "Ambil ini."

Raya: "Wow, sungguh?"

Namarie: "Dari sesama kutu buku naga." (*Raya and The Last Dragon*, 2021, 0:14:24-0:14:52).



Gambar 4. Raya dan Namarie yang saling bertukar pikiran tentang Sisu

Adegan di atas memperlihatkan bahwa Raya memiliki teman baru yang menjadi penghalang/ *opponent*. Namarie seorang anak perempuan yang merupakan putri dari kepala Negeri Taring yang menjadi akrab dengan Raya. Raya yang merasa memiliki seseorang yang satu frekuensi dalam berbagai hal menaruh kepercayaan pada Namarie, karena sikap Namarie yang juga menunjukkan bahwa mereka menjadi teman dan saling percaya. Dengan begitu, Namarie menjadi salah satu penolong dalam rencana ayah Raya, dimana Raya juga menginginkan bersatunya Kumandra. Raya menjadi semakin yakin ketika ia mendengar kisah yang diceritakan oleh Namarie yang seakan menunjukkan bahwa Namarie juga tertarik dengan Sisu si Naga Terakhir dan menginginkan penyatuan Kumandra.

Namarie: "Aku mengerti kenapa Hati sangat menjaganya. Terimakasih dep la. Kau sangat membantu. Di dunia yang berbeda, mungkin kita bisa berteman, tapi aku harus lakukan yang terbaik untuk Taring." (*Raya and The Last Dragon*, 2021, 0:15:36-0:15:50).



Gambar 5. Raya membawa Namarie ke tempat Roh Sisu berada

Kepercayaan dan kebahagiaan Raya karena memiliki peluang untuk menyatukan Kumandra berubah menjadi kesalahan terbesar bagi Raya. Pengkhianatan Namarie membawa bencana besar pada seluruh negeri. Dalam *scene* di atas menunjukkan ketika Raya yang sudah percaya pada Namarie

menunjukkan pada Namarie tempat permata atau Roh Sisu itu berada. Namarie seakan telah merencanakan keakrabannya dengan Raya agar ia dapat menemukan permata itu berada. Namarie yang merasa sudah melaksanakan tugasnya mengabari Ibunya dan memberi isyarat bahwa Namarie berhasil menemukan tempat Roh Sisu. Dengan itu Namarie menjadi penghalang/ *opponent* dalam peristiwa ini.

Chief Benja: "Kau takkan injakkan kakimu di lingkaran Permata Naga."

"Apa yang terjadi?" "Taring mengincar permata itu!" "Tidak! Tulang yang harus pegang permatanya!" (*Raya and The Last Dragon*, 2021, 0:16:54-0:17:03).

Chief Benja: "Dengar aku! Kita punya pilihan. Kita bisa saling memecah belah, atau kita bisa bersatu dan membangun dunia yang lebih baik. Belum terlambat. Aku masih percaya kita bisa menjadi Kumandra lagi." (*Raya and The Last Dragon*, 2021, 0:17:14-0:17:29).



Gambar 6. Chief Benja menghadang seluruh negeri dari lingkaran permata

Chief Benja: "Drunn!"

"Masih ada sihir di dalamnya!" "Ambil potongannya!"

Raya: "Tidak!" (*Raya and The Last Dragon*, 2021, 0:18:09-0:18:24).

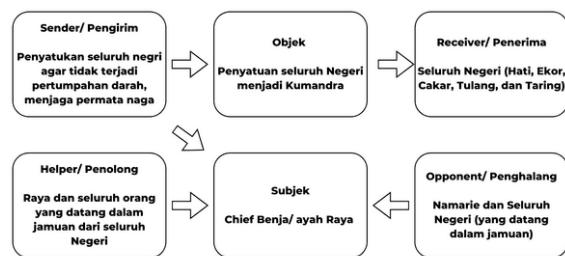


Gambar 7. Raya gagal melindungi pecahan Permata Naga

Melihat kejadian itu, seluruh negeri mendatangi tempat permata naga berada. Namun Chief Benja menghalangi mereka dan terjadilah sedikit pertengkarannya. Namun, Chief Benja tetap percaya bahwa Kumandra bisa bersatu kembali dan meyakinkan semua orang.

Namun, semua orang disana tidak mengindahkan ucapan Chief Benja. Mereka akhirnya menjadi *opponent* dalam peristiwa ini. Mereka menyerang Chief Benja dan Raya yang mencoba melindungi permata naga itu. Namun, karena keserakahan mereka dalam memperebutkan permata naga, permata itu akhirnya terpecah menjadi lima bagian. Pecahnya permata naga membangkitkan Drunn yang dahulu dikalahkan dengan permata tersebut. Chief Benja kemudian mengambil satu potongan permata dan mengarahkan pada Drunn untuk melindungi semua orang, tetapi mereka malah pergi dan mengambil masing-masing satu potongan permata untuk melindungi negeri mereka sendiri. Drunn mampu membuat manusia yang ada di hadapan nya menjadi Batu, dan Drunn hanya dapat dihalau oleh air dan permata naga itu.

Berdasarkan peristiwa jamuan undangan seluruh negeri oleh Chief Benja untuk datang ke Hati di atas, struktur aktan dalam film *Raya and The Last Dragon* dapat diidentifikasi sebagai berikut.



Skema 1. Jamuan undangan seluruh negeri oleh Chief Benja ke Hati

Skema di atas menunjukkan bahwa penyatuan seluruh negeri untuk menghin-dari pertumpahan darah dan menjaga permata naga adalah *sender* yang membuat Chief Benja sebagai *subjek* untuk berusaha merealisasikan *objek* dalam peristiwa ini yakni menyatukan seluruh negeri menjadi Kumandra yang tidak lain untuk kepen-tingan seluruh negeri sebagai *receiver* dari usaha Chief Benja membuat semua orang menjadi aman tanpa adanya perperangan. Untuk mendapatkan objek yang diusaha-kan, Chief Benja dibantu oleh putrinya Raya dengan mendukung keputusan ayahnya dan juga seluruh negeri yang bersedia datang ke perjamuan berkedu-dukan sebagai *helper* dalam usaha Chief Benja menyatukan seluruh negeri. Namun ternyata kedatangan seluruh negeri ke Hati menjadi *opponent* usaha Chief Benja untuk menyelamatkan dunia.

3.2.2 Pencarian Roh Sisu/Naga Terakhir oleh Raya

Setelah bangkitnya Drunn, seluruh negeri menjadi porak poranda. Banyak manusia yang berubah menjadi batu karena serangan Drunn, termasuk ayahnya Raya, Chief Benja.

Chief Benja: "Raya, kau harus dengar. Kau adalah penjaga permata Naga!"

Raya: "Ba, kenapa kau katakan ini?"

Chief Benja: "Masih ada cahaya di dalam ini. Masih ada harapan."

Raya: "Ba, Tidak! Kita bisa selamat bersama."

Chief Benja: "Raya, jangan menyerah terhadap mereka." (*Raya and The Last Dragon*, 2021, 0:19:06-0:19:24).



Gambar 8. Chief Benja menyerahkan tanggung jawab Kumandra pada Raya

Sebelumnya, permata naga telah terbagi menjadi lima bagian yang dimiliki oleh masing-masing negeri. Semua orang mengetahui bahwa Drunn terhalang dengan adanya air dan kekuatan permata naga. Jadi untuk menyelamatkan Raya dan satu bagian permata naga, Ketua Benja melemparkan Raya ke sungai karena ia tahu bahwa ia tidak bisa berjalan lebih jauh, dan berharap juga mempercayakan misi ini pada Raya yang juga seorang penjaga permata naga itu sehingga dapat mengembalikan seluruh negeri seperti semula. Dengan itu, secara tidak langsung Raya akan melanjutkan misi ayahnya dan menjadi subjek dalam peristiwa ini.

Raya: "Enam tahun pencarian, dan kita berakhir di kapal karam."

Raya: "Aku telah mencari setiap sungai untuk menemukanmu, dengar kami sudah tidak banyak, dan kami sungguh butuh bantuanmu. Kalau boleh jujur, aku sangat membutuhkan bantuanmu. Aku berbuat salah, aku percaya seseorang yang tak seharusnya dipercaya, dan kini dunia hancur. Sisudatu, Aku hanya ingin ba-ku kembali." (*Raya and The Last Dragon*, 2021, 0:22:26-0:24:20).



Gambar 9. Raya hampir menyerah dalam pencarian Sisu

Raya sebagai penjaga permata melakukan perjalanan jauh selama bertahun-tahun untuk mencari Naga terakhir atau Sisu yang konon masih hidup di hilir sungai. Dalam *scene* di atas juga menunjukkan *sender* yang membuat Raya berkelana mencari Sisu. Keinginan terda-

lam nya dalam misi ini adalah mengembalikan Ba/Ayahnya seperti semula. Ia merasa bahwa dunia hancur karena kesalahannya yang mempercayai orang yang tidak seharusnya dia percaya. Jika ia berhasil menemukan Sisu, maka akan ada kesempatan untuk mengembalikan seluruh negeri dan ayahnya. Meskipun nyatanya Raya terlihat hampir menyerah karena belum juga menemukan Sisu. Namun, dengan keyakinan dirinya dan harapan terbesarnya untuk mengembalikan ayahnya, ia tetap mencari sampai di hilir sungai terakhir.

Raya: "Kau sedang apa serangga besar? Kawan fokus. Lihat ke depan Tuk Tuk. Anak Pintar, kau begitu mudah teralihkan." (*Raya and The Last Dragon*, 2021, 0:21:38-0:21:48).



Gambar 10. Raya berpetualang bersama Tuk Tuk

Dalam perjalanan panjangnya, ia ditemani oleh hewan peliharaannya Tuk Tuk. Raya yang mencuri peta dimana tempat semua hilir sungai berada dari Taring pun dikejar oleh Namarie dan pasukannya. Selain itu, mereka juga sempat berhadapan dengan Drunn, tetapi beruntung mereka berada dalam lindungan permata naga itu. Dengan itu, Tuk tuk si hewan kecil berposisi sebagai *helper* yang selalu membantu setiap misi Raya dalam peristiwa ini, dan sebaliknya Namarie, pasukan, dan Drunn menjadi *opponent* yang hampir saja menggagalkan misi dan harapan terakhir Raya.

Raya: "Sisu? Kau sisu?"
Sisu: "Dan kau manusia. Siapa namamu?"

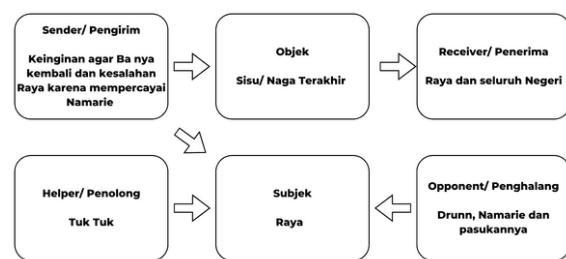
Raya: "Raya, aku Raya." (*Raya and The Last Dragon*, 2021, 0:25:56-0:26:05).



Gambar 11. Raya berhasil menemukan Naga Sisu

Di hilir sungai terakhir, akhirnya Raya menemukan objek dalam peristiwa ini, yakni Sisu si Naga Terakhir itu. Raya pun menceritakan semuanya yang telah terjadi dan mereka sepakat untuk bekerja sama untuk mendapatkan kembali semua permata naga dan menyelamatkan seluruh negeri dan mengembalikan ayah Raya yang terpenting bagi Raya. Hal itu menjadikan Raya dan Kumandra sebagai penerima dimana ia memiliki harapan untuk mengembalikan ayahnya dan seluruh negeri.

Berdasarkan peristiwa Pencarian Roh Sisu/naga terakhir oleh Raya di atas, struktur aktan dalam film *Raya and The Last Dragon* dapat diidentifikasi sebagai berikut.



Skema 2. Pencarian Roh Sisu/ Naga Terakhir oleh Raya

Skema di atas menjelaskan Raya sebagai *subjek* yang berusaha untuk menemukan Sisu si naga terakhir yang berkedudukan sebagai *object*. Adapun *sender* dari pencarian Sisu adalah untuk mengembalikan Ba nya seperti sedia kala. Selain karena diminta oleh Ba nya melanjutkan misi untuk menyatukan

Kumandra, Raya juga diliputi rasa bersalah karena mempercayai Namarie yang menjadi *opponent* utama dalam dua peristiwa di atas. Demikian jelas bahwa *receiver* dari pencarian Sisu adalah untuk menyelamatkan seluruh negeri dan agar ia dapat bertemu dengan Ba nya kembali. Beruntung bahwa teman kecilnya Tuk Tuk menjadi *helper*, Tuk Tuk selalu menemani Raya dan membantunya untuk mendapatkan objek yang dicari.

4. Simpulan

Struktur Aktansial yang terdapat di dalam film *Raya and The Last Dragon* adalah bentuk perjuangan Raya dan Sisu untuk menyatukan permata naga yang telah hancur dan mengembalikan Kumandra. Petualangan tersebut menyebabkan Raya dan Sisu menjadi penjelajah Negeri Cakar, Taring, Tulang, Ekor dan tempat-tempat yang menjadi pertemuan Raya dengan Sisu beserta tempat terjadinya kejadian 500 tahun yang lalu. Pada setiap skema menyimpulkan adanya beberapa *sender* (Pengirim), *receiver* (penerima), *subject* (Subjek) *object* (objek), *helper* (penolong) dan *opponent* (penghalang). Pada penelitian ini ditemukan delapan peristiwa yang sesuai dengan teori aktansial perspektif Algirdas Julien Greimas, yaitu peristiwa jamuan undangan seluruh negeri oleh Chief Benja untuk datang ke Hati, pencarian Roh Sisu atau Naga terakhir oleh Raya, perjalanan Raya untuk menyatukan potongan permata naga, perjalanan Raya dan Sisu menuju Negeri Ekor untuk mengambil potongan permata naga, perjalanan Raya dan Sisu menuju Negeri Cakar untuk mengambil potongan permata naga, perjalanan Raya dan Sisu menuju Negeri Tulang untuk mengambil potongan permata naga, perjalanan Raya dan Sisu menuju Negeri Taring untuk mengambil potongan permata naga, serta peristiwa asal mula

perpecahan Kumandra menjadi lima negeri 500 tahun yang lalu.

Daftar Pustaka

- Adi, W. T., & Mustaqim, A. H. (2017). Pengembangan Narasi Film “99 Cahaya Di Langit Eropa” Untuk Pendidikan Spiritual. *Leksema: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 145. <https://doi.org/10.22515/ljs.v2i2.894>
- Alfiah, M. (2020). *Perspektif Naratologi Greimas dalam Serial Drama 5-Ji Kara 9-Ji Made* Karya Sutradara Shin Hirano [Universitas Komputer Indonesia]. <http://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/3939>
- Astuti, S., & Taum, Y. Y. (2018). Ketika Bumi Menaklukan Langit: Kajian Naratologis Kana Inai Abang Nguak Dalam Perspektif A.J Greimas (When the Earth Defeated the Heaven: Narratological Analysis of Kana Inai Abang Nguak in A.J Greimas). *International Journal Of Humanity Study*, 21(1), 2. <https://doi.org/10.24257/atavisme.v21i1.440.35-49>
- Emzir, Rohman, S., & Wicaksono, A. (2018). *Tentang Sastra: Orkestrasi Teori dan Pembelajarannya*. Garudhawaca.
- Ermawan, E., Fitriani, R., & Mugiyanti, M. (2019). Analisis Naratologi Cerpen Mihime Karya Mori Oogai. *Jurnal Studi Jepang*, 1(1), 1-12. <https://doi.org/10.33751/idea.v1i1.1086>
- Jauhari, G. N. A. (2019). Objektifikasi Wanita dalam Film “Aladdin 2019”: Pendekatan Strukturalisme Aktansial A.J. Greimass. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik Dan Sastra*

(SEMANTIKS), 1(0), 246–254.
<https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsemanantiks/article/view/39022>

Megawati, E. (2018). *Model Aktan Greimas dalam Novel Mencari Perempuan yang Hilang* Karya Imad Zaki. 19(2014), 67–75.
<https://doi.org/10.19184/semitika.v19i2.11257>

Pratama, A. R. (2019). Kisah Dakwah Nabi Shaleh Perspektif Strukturalisme Naratologi Aj Greimas: Kajian Semiotika Terhadap Qs. As-Syu'ara: 141-158. *Hermeneutik*, 12(1), 35.
<https://doi.org/10.21043/hermeneutik.v12i1.6021>

Qozwaeni, M. (2020). *Cerpen 'Ahdu asy-Syaithān* Karya Taufiq Al-Hakim Analisis Semiotika Naratif A.J. Greimas. 9(1), 69–

88. <https://doi.org/10.31314/ajamiy.9.1.69-88.2020>

Rasyada, I. S., & Sunaiyah, S. (2020). Tindak Tutur Ilokusi Komisif pada Tuturan Cameron Ruselle di Acara TED Talks Berdasarkan Prespektif Searle. In *Bungai rampai Dr. Abdul Basid* (p. 151).

Rohman, S. (2020). *Pembelajaran Cerpen* (F. Azzahrah (ed.)). PT Bumi Aksara.

Saputra, N. (2020). *Ekranisasi Karya Sastra dan Pembelajarannya* (T. Lestari (ed.)). Jakad Media Publishing.

Trisliatanto, D. A. (2020). *Metodologi Penelitian-Panduan Lengkap Penelitian dengan Mudah*. ANDI.