

## **REPRESENTASI ARTISTIK KEBUDAYAAN INDONESIA DALAM FILM ANIMASI *RAYA AND THE LAST DRAGON***

**Angelia Panjaitan**

**Anung Rachman**

Program Studi Seni, Program Magister

Institut Seni Indonesia Surakarta

Jalan Ki Hajar Dewantara No. 19, Jebres, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126

No. Tlp.: 082241882054, E-mail: angeliapanjaitan00@gmail.com

### **ABSTRAK**

Film animasi *Raya and The Last Dragon* merupakan film animasi pertama yang diproduksi oleh Disney yang mengangkat dan menampilkan identitas budaya Asia Tenggara di antaranya Indonesia, Vietnam, Thailand, Malaysia, Laos, dan Singapura. Film animasi ini menggambarkan dunia fantasi yang disebut dengan Negeri Kumadera. Negeri ini terbagi menjadi lima bagian, yaitu Heart, Fang, Spine, Talon, dan Tail. Walaupun negeri yang berbeda, tetapi tetap satu jua. Seperti bangsa Indonesia yang beragam-ragam, “Bhinneka Tunggal Ika” yang artinya persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia. Film animasi ini dikemas dengan elemen artistik budaya Indonesia di antaranya wayang kulit, batik, keris, gamelan, rumah adat, dan perilaku masyarakat Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran artistik kebudayaan Indonesia dalam film animasi *Raya and The Last Dragon*. Metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif, dengan menggunakan teori artistik dan budaya pendekatan semiotika Roland Barthes. Penelitian dianalisis dengan teori artistik dan pemahaman kontekstual atas tanda dan makna dari teori semiotika Roland Barthes dengan konsep pemikiran pemaknaan denotasi, konotasi, dan mitos yang mengimplementasikan budaya Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa artistik *setting* dan properti yang dipilih sangat dekat dan menonjolkan kebudayaan Indonesia. Film animasi ini juga sekaligus memamerkan kekayaan, keindahan kebudayaan, kesenian Indonesia dan dapat menjadi media untuk melestarikan budaya Indonesia.

Kata kunci: tata artistik, film animasi, semiotika, *Raya and The Last Dragon*

### **ABSTRACT**

*Artistic Representation of Indonesian Culture in Animated Film “Raya and the Last Dragon”. The animated film Raya and The Last Dragon is the first animated film produced by Disney which highlights and displays the cultural identity of Southeast Asia, including Indonesia, Vietnam, Thailand, Malaysia, Laos and Singapore. The animated film depicts a fantasy world called the country of Kumadera. This country is divided into five parts, namely Heart, Fang, Spine, Talon, and Tail. Even though the countries are different, they are still one, like the diverse Indonesian nation, “Bhinneka Tunggal Ika” which means the unity and harmony of the Indonesian nation. This animated film is packed with artistic elements of Indonesian culture, including wayang kulit, batik, keris, gamelan, traditional houses, and the represented behavior of Indonesian society. Artistic design of several visual elements such as location sets, decorations, properties, costumes, and all unit work that represents Indonesian culture. This research aims to find the artistic role of Indonesian culture in the animated film Raya and The Last Dragon. This research used a descriptive qualitative method using the artistic and cultural theory of Roland Barthes’ semiotic approach. The results of this research were analyzed using artistic theory and contextual understanding of signs and meaning from Roland Barthes’ semiotic theory with the concept of denotation, connotation, and myth that implements Indonesian culture. The result showed that the artistic setting and the properties used were similar to those of Indonesian culture. This animated film also exposed the richness, beauty, and arts of Indonesia, which is hoped to be an effective media to cultivate Indonesian culture.*

Keywords: artistic arrangement, animated film, semiotics, *Raya and the Last Dragon*

## PENDAHULUAN

Disney merupakan industri animasi yang menjadi perusahaan media massa multifaset dan internasional sampai saat ini (Jim Bailey III, 2014). Film animasi *Raya and the Last Dragon* adalah salah satu produksi film animasi Disney dengan genre fantasi aksi animasi komputer yang mengangkat budaya Asia Tenggara di antaranya Indonesia, Malaysia, Thailand, Vietnam, Kamboja, Laos, dan Singapura. Film animasi ini dirilis pada 5 Maret 2021 di layanan *streaming* Disney+ Hotstar. Film ini meraih penghargaan dengan memasuki 10 nominasi terbanyak dalam ajang Anime Awards ke-49 dan menjadi film tertinggi dalam 10 nominasi terbanyak (Saraswati et al., 2021).

Film animasi *Raya and the Last Dragon* bercerita tentang seorang putri bernama Raya yang berjuang untuk menyatukan kembali Negeri Kumandra, yaitu Heart, Fang, Spine, Talon, dan Tail yang telah terpecah akibat serangan wabah atau disebut dengan Druun (Wibisana, 2021). Beberapa film produksi Disney mulai menampilkan identitas budaya untuk mencerminkan pengaruh sosial dan budaya dari tempat atau lokasi yang ditujukan. Salah satunya adalah film animasi *Raya and the Last Dragon* (Wikayanto et al., 2019). Disney secara tidak langsung menjadi media kontribusi untuk memperkenalkan budaya Asia Tenggara terutama budaya Indonesia. Beberapa elemen artistik visual serta audio menunjukkan kesenian dan kebudayaan Indonesia seperti wayang, gamelan, dan rumah adat serta properti, misalnya keris dan nyiru sebagai elemen artistik yang berperan dalam film animasi (Last, 2021).



Gambar 1 Poster Film Animasi *Raya and the Last Dragon*  
Sumber: Disney + Hotstar *Raya and The Last Dragon* (2021)

Artistik memiliki peran dalam proses produksi film animasi. Tata artistik bertanggung jawab dalam menciptakan imajinasi visual sutradara. (Wirantini et al., n.d.). Peran tata artistik di antaranya ialah: (1) membangun dunia yang diinginkan oleh sutradara dari sudut pandang kamera seperti membangun set atau letak properti, (2) menata set atau ruangan berupa properti yang akan masuk ke dalam *frame* kamera yang dapat membantu suasana atau adegan dalam cerita film, serta (3) menyiapkan dan memerhatikan kostum, tata rias pada karakter.

Departemen tata artistik dalam film meliputi perancang tata artistik, penata artistik, asisten penata artistik, desainer dekorasi, penata busana, penata properti, penata rambut, penata rias wajah, desainer kostum, manajer lokasi, dan *spesial effects* (Ramadhani Kintan Dewantari, I Ketut Buda, 2019). Untuk menjalankan profesi

penata artistik dibutuhkan imajinasi kreatif untuk merancang *setting*, properti, kostum, dan efek yang membangun suasana cerita dalam film (Habibi, 2016).

*Setting* merupakan elemen yang membangun ruang dan waktu untuk menyampaikan informasi atau mendukung *mood* cerita. *Setting* ataupun dekorasi merupakan gambaran visual suasana dan peristiwa, yang dalam hal ini peristiwa tersebut merupakan struktur pertunjukan dari kesenian tradisi. Visual *setting* juga mencerminkan kondisi di tempat kejadian.

Properti merupakan benda atau barang yang masuk ke dalam *frame* kamera untuk membantu menciptakan set atau ruangan semakin menarik, baik yang digunakan karakter ataupun sebagai hiasan. Properti juga bagian artistik yang berkaitan dengan benda yang mendukung karakter dalam suasana dan set lokasi (Purnomo, 2019).

Dalam film animasi *Raya and the Last Dragon* difokuskan pada elemen artistik seperti *setting* dan properti yang mempresentasikan budaya Indonesia dalam *scene* film animasi. Elemen artistik dianalisis dengan semiotika Roland Barthes. Semiotika Roland Barthes merupakan pemaknaan tanda denotatif, konotatif, dan mitos (Wibisono & Sari, 2021).

Berdasarkan bagan tersebut pemaknaan terbagi atas dua tahap, yaitu penanda dan petanda. Tanda pertama menyatu sehingga membentuk tahap kedua, kemudian tahap penanda dan petanda menyatu membentuk petanda baru yang merupakan pemaknaan luas. Teknik penelitian ini sangat cocok untuk mengungkapkan pemaknaan artistik dari unsur budaya Indonesia yang disajikan oleh Disney dalam mempresentasikan budaya Indonesia.

### METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif yang merupakan metode yang menekankan pada pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, dan fenomena; serta fokus pada multimetode yang bersifat alami dan holistik, mengutamakan kualitas yang menggunakan sajian naratif (Fabiana Meijon Fadul, 2019). Penelitian film animasi ini menjadi alarm pengingat untuk mengetahui unsur budaya Indonesia dan melestarikannya dari sisi artistik film animasi *Raya and the Last Dragon*. Paradigma studi ialah konstruktivisme yang mendeskripsikan pemahaman makna, simbol artistik *setting*, dan properti. Pendekatan penelitian ialah dari semiotika Roland Barthes yang mengembangkan denotasi dan konotasi untuk memahami makna dan tanda dalam film animasi.

Sumber data penelitian diperoleh dari film animasi *Raya and the Last Dragon* yang tayang di Disney + Hotstar, artikel yang berkaitan dengan penelitian, dan buku. Teknik pengumpulan data dilakukan dari observasi film untuk mengidentifikasi tanda yang mewakili budaya Indonesia.

Tabel 1 Peta Tanda Roland Barthes

1. <i>Signifier</i> Penanda	2. <i>Signified</i> Petanda
3. <i>Denotative Sign</i> (Tanda Denotatif)	
2. <i>Connotative Signified</i> (petanda konotatif)	3. <i>Connotative Signified</i> (petanda konotatif)
4. <i>Connotative Sign</i> (Tanda Konotatif)	

Sumber: (Wahyuni E., 2020)


## HASIL DAN PEMBAHASAN

Film animasi *Raya and the Last Dragon* merupakan film animasi produksi Disney yang disutradarai oleh Don Hall, Carlos Lopez Estada. Peran utama dalam film animasi adalah Kelly Marie Tran sebagai pengisi suara Raya, Awkwafina sebagai pengisi suara Sisu, dan Gemma Chan sebagai pengisi suara Namaari (City & Watson, 2021). Film animasi ini terinspirasi dari kekayaan budaya Asia Tenggara dari sisi antropologi, linguistik, arsitek, dan musik. Terdapat unsur budaya Indonesia seperti batik, rumah gadang, wayang, keris dan kesenian Indonesia lainnya (Tobing, n.d.).

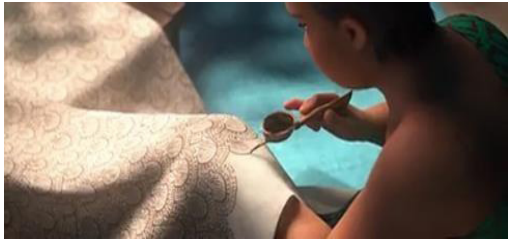
*Raya and the Last Dragon* menceritakan Negeri Kumandra yang awalnya damai dan saling berdampingan, namun setelah 500 tahun kemudian negeri terpecah menjadi lima bangsa, yaitu Heart, Fang, Spine, Talon, dan Tail akibat kekuatan jahat Druun. Setiap bangsa digambarkan dengan karakteristik berbeda-beda. Negeri Heart ialah tempat kelahiran Raya sekaligus tempat bersemayamnya bola naga dan yang merupakan pelindung negeri dari sihir jahat. Namun, karena ego setiap negeri yang ingin memiliki bola naga, bola naga tersebut jatuh dan terpecah sehingga sihir jahat kembali muncul dan mengamuk ke semua penjuru negeri (Jong, 2021).


Visual dalam film animasi ini sangat memanjakan dan karakter yang membawakan cerita sangat ikonik dan memiliki karakteristiknya masing-masing. Penelitian ini akan menganalisis representasi budaya Indonesia menggunakan semiotik Roland Barthes, di antaranya adalah denotasi dan konotasi serta menelaah konotasi untuk membaca makna dan yang mengiring mitos ke kebudayaan tertentu.


Tabel 2 Analisis Denotasi, Konotasi, dan Mitos


No.	Analisis
1.	
	<p>Adegan menampi beras pada menit 00:08:20</p> <p>Properti: Nyiru merupakan peralatan rumah tangga yang terbuat dari bambu anyaman berbentuk bulat yang biasa dipergunakan untuk menampi beras.</p> <p>Analisis: Film animasi menggunakan properti nyiru dalam adegan menampi beras untuk menjelaskan kebiasaan kehidupan masyarakat Negeri Kumandra menampi beras.</p>
	<p>Denotasi: Seorang ibu di Negeri Kumandra sedang menampi beras putih menggunakan nyiru anyaman yang terbuat dari bambu..</p>
	<p>Konotasi: Menampi beras merupakan warisan budaya lokal Indonesia yang dilestarikan turun-menurun untuk membersihkan beras. Beras merupakan makanan pokok Indonesia yang diolah menjadi nasi.</p>
<p>Mitos: Kegiatan menampi digunakan untuk membersihkan beras dari kotoran, yang memiliki arti bahwa kehidupan manusia saat diguncang permasalahan akan berkumpul dan mencari teman sesama untuk menyelesaikan masalah. Hal ini menyimpan makna kesabaran dalam bekerja.</p>	



2.	
	<p>Adekan membatik pada menit 00:08:26 Properti: Kain mori dan canting. Properti ini digunakan untuk membatik.</p>
	<p>Analisis: Film animasi menggunakan kain mori putih dan canting sebagai alat untuk membentuk ornamen batik. Adekan membatik ini untuk menjelaskan kegiatan masyarakat Negeri Kumandra yang memiliki budaya kesenian membatik.</p>
	<p>Denotasi: Seorang ibu sedang membatik melenggok-lenggokkan tangannya di atas lembar kain mori menggunakan canting. Batik tersebut disebut dengan batik tulis yang dilukis secara manual.</p>
	<p>Konotasi: Membatik merupakan tradisi turun-temurun di Indonesia. Setiap kota di Indonesia memiliki motif batik sendiri. Makna dari jenis motif batik dapat menunjukkan status sosial dalam bermasyarakat.</p>
<p>Mitos: Menggambar batik di selembar kain memiliki arti dan makna perjalanan kehidupan manusia terkadang belok, terkadang lurus sesuai dengan sketsa bentuk yang ingin digambar. Membatik memberikan makna proses dan kesabaran.</p>	

3.	
	<p>Adekan kuda-kuda seni bela diri karakter Raya pada menit:00:16:36</p>
	<p>Setting: Raya sedang melakukan posisi kuda-kuda dalam seni bela diri pencak silat. Analisis: Dalam film animasi dilakukan adegan bela diri pencak silat.</p>
	<p>Denotasi: Seni bela diri yang dilakukan oleh Raya ialah seni bela diri pencak silat asal Indonesia. Adekan ini merupakan kuda-kuda depan yang digunakan untuk melakukan serangan langsung ke lawan. Adekan kuda-kuda hadap depan, memosisikan kaki kanan di depan dan kaki kiri di belakang. Kedua kaki ditempatkan dalam satu garis lurus dengan posisi sejajar. Selanjutnya, tekuk kaki depan dan pindahkan tumpuan badan pada kaki tersebut. Kaki belakang agak ditekuk untuk menjaga keseimbangan.</p>
	<p>Konotasi: Pencak silat merupakan seni bela diri asal Indonesia yang memerhatikan seni keindahan gerakan dalam setiap jurusnya. Tiap-tiap daerah di Indonesia mempunyai gaya gerakan pencak silat yang khas. Sebuah kebanggaan bagi Indonesia bahwa, seni bela diri telah diakui oleh UNESCO sebagai warisan budaya Nusantara.</p>
	<p>Mitos: Seni bela diri ini melatih jiwa dan batin manusia seperti kesabaran, mental, konsentrasi, kewaspadaan, kepekaan, kedisiplinan, kontrol, dan pengetahuan dalam menjaga tubuh agar tetap sehat dan bugar, dan menambah daya tahan tubuh.</p>

4.	
	<p>Adegan ayah Raya menggunakan keris sebagai senjata, yang akan diturunkan kepada Raya pada menit:00:17:26</p>
	<p>Properti: Keris merupakan senjata tradisional asal Indonesia.</p>
	<p>Analisis: Dalam film animasi adegan bertarung, ayah Raya mengeluarkan senjata yang menyerupai keris.</p>
	<p>Denotasi: Ayah Raya mengangkat senjata yang lekukannya seperti keris dan ujungnya runcing.</p>
<p>Konotasi: Senjata pusaka yang digunakan Raya ialah keris yang merupakan senjata tikam yang berasal dari Jawa. Keris memiliki aneka ragam fungsi budaya yang dikenal di kawasan Nusantara bagian barat dan tengah. Keris telah terdaftar dan diakui oleh UNESCO sebagai senjata tradisional warisan budaya dunia nonbendawi manusia yang berasal dari Indonesia sejak 2005.</p>	
<p>Mitos: Keris berasal dari kata ngiris, yang artinya dalam bahasa Jawa ialah bentuk benda yang berliku-liku yang bisa mengiris atau membelah sesuatu”. Kajian ilmiah perkembangan bentuk keris kebanyakan didasarkan pada analisis figur di dinding relief candi atau patung Indonesia. Pengetahuan tentang fungsi keris dapat dideteksi dari beberapa prasasti dan laporan-laporan penjelajah asing ke Nusantara.</p>	

5.	
	<p>Adegan Raya berada di daerah Taring di dalam menit: 00:43:43</p>
	<p><i>Setting</i>: Rumah gadang merupakan Rumah adat Minangkabau</p>
	<p>Analisis: Film animasi menampilkan <i>setting</i> lokasi rumah gadang di wilayah Taring dan mendominasi warna merah yang merupakan warna dasar suku Minangkabau.</p>
	<p>Denotasi: Arsitektur dalam <i>scene</i> daerah Taring yang merupakan istana Klan Taring yang memvisualkan salah satu rumah adat di Indonesia, yaitu rumah gadang. Bentuk rumah gadang dengan khas ujung atap lancip yang persis dengan tanduk kerbau. Rumah gadang adalah rumah tradisional dari suku Minangkabau</p>
<p>Konotasi: Rumah gadang memiliki arti bentuk yang disebut rumah gonjong, rumah bagonjong, atau rumah bergonjong. Hal itu dinyatakan karena bentuk atapnya yang bergonjong runcing menjulang ke atas. Ukuran lancip rumah adat tergantung pada jumlah lanjarnya atau ruas dari depan ke belakang.</p>	
<p>Mitos: Rumah gadang merupakan rumah utama yang dimiliki oleh masyarakat Minangkabau yang berfungsi sebagai tempat untuk mengadakan acara adat atau acara penting lain dari suku Minangkabau. Rumah gadang biasanya dibangun di atas tanah milik keluarga induk atau utama dalam suku atau kelompok yang secara turun-temurun diwariskan kepada perempuan.</p>	



Opening film animasi pada menit 00:01:21-00:03:28



Adegan daerah Fang mendongeng menggunakan media wayang pada menit 01:11:38

6. Setting: Setting visual pada *opening* menggunakan animasi wayang, sedangkan properti yang digunakan untuk mendongeng atau menceritakan legenda nenek moyang menggunakan wayang kulit.

Analisis: Film animasi *Raya and the Last Dragon* menampilkan kesenian wayang pada *opening* animasi dan pada saat adegan mendongeng legenda kepada anak-anak.

Denotasi: *Opening* visual animasi dalam film animasi ialah menampilkan teknik animasi wayang dua dimensi yang digerakkan oleh dalang. Dalam adegan kedua, karakter Fang sedang menceritakan legenda kepada anak-anak menggunakan media wayang. Wayang merupakan seni budaya bangsa Indonesia asal Jawa yang dimainkan oleh dalang dan diiringi musik gamelan.

Konotasi: Wayang merupakan seni pertunjukan tradisional asli Indonesia, khususnya Jawa. Wayang disebut sebagai *edi peni adiluhung* yang artinya seni yang indah dan memiliki makna nilai-nilai dalam keutamaan hidup. Kesenian wayang telah terdaftar di UNESCO sebagai *Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity* pada 7 November 2003. UNESCO juga memasukkan seni wayang ke dalam dalam daftar Warisan Budaya pada kategori *Representative List of the Intangible Cultural Heritage of Humanity* yang berjudul *The Wayang Puppet Theater* pada 4 November 2008.

Mitos: Wayang merupakan refleksi kehidupan manusia yang menjelaskan dan mengutarakan nilai-nilai kesempurnaan hidup dari cerita bahkan makna dari wayang tersebut.

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa film animasi *Raya and the Last Dragon* menampilkan artistik *setting* dan properti. Dari sisi arsitektur tampak rumah gadang Minangkabau dengan ujung atap yang runcing dan tinggi. Kesenian bela diri yang merupakan kemampuan Raya dalam melawan musuh menjelaskan kesenian milik Indonesia dalam bertarung, yaitu pencak silat, kesenian kebudayaan seperti wayang dan musik gamelan yang sangat dekat dengan kebudayaan Indonesia menjadi sangat khas merepresentasikan Indonesia. Kesenian senjata Indonesia ialah keris yang merupakan senjata turunan dari ayah Raya kepada Raya. Keris juga dalam kebudayaan Jawa dapat diwariskan atau menjadi pusaka. Dalam artistik *setting* dan properti yang dipilih sangat dekat dan menonjol pada kebudayaan Indonesia di dalam film animasi *Raya and the Last Dragon*. Film animasi ini juga sekaligus memamerkan kekayaan, keindahan kebudayaan, dan kesenian Indonesia serta dapat menjadi media melestarikan budaya Indonesia. Disney menggambarkan beberapa visual kebudayaan dan kekayaan Indonesia yang harus terus dilestarikan.

## KEPUSTAKAAN

- City, Y., & Watson, B. R. T. (2021). *Disney 'S ' Raya And The Last Dragon' Undercut Without Cinemark*. 2–4.
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). 濟無 *No Title No Title No Title*.
- Habibi, Y. (2016). UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta. *Perancangan Program Acara Televisi Feature Eps. Suling Gamelan Yogyakarta*, 1–109.
- Jim Bailey Iii. (2014). *The\_Walt\_Disney\_Company\_Company\_Analysis*.
- Jong, J. (2021). *Raya and the Last Dragon Review*. *Jeddjong.Com*, 9–10. <https://jeddjong.wordpress.com/tag/izaac-wang/>
- Last, T. (2021). *Melihat Budaya Indonesia dalam Disney 'S' Raya and the Last Dragon*. 1–9.
- Purnomo, H. (2019). Tata Artistik (Scenografi) dalam Pertunjukan Kesenian Tradisi Berbasis Kerakyatan. *Jurnal Satwika*, 2(2), 95. <https://doi.org/10.22219/satwika.vol2.no2.95-106>
- Ramadhani Kintan Dewantari, I Ketut Buda, I. G. N. W. (2019). Penata Artistik dalam Film Fiksi “Kapiambang” (Penata Setting dan Properti). *Karya Ilmiah ISI Denpasar*, 2–9.
- Saraswati, A., Widhiyanti, K., & Galuh Fatmawati, N. (2021). Desain Karakter Film Animasi *Raya and the Last Dragon* dalam Membangun Politik Identitas Asia Tenggara. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, 5(2), 254–267. <https://doi.org/10.22219/satwika.v5i2.17587>
- Tobing, C. (N.D.). *Raya And The Last Dragon Terinspirasi Dari Ragam Budaya Asia Tenggara Walt Disney Animation Studios Merilis Film Animasi Terbaru Mereka , Raya Selengkapnya Tentang Film Animasi Keindahan Alam Serta Kekayaan Budaya Khas Asia Tenggara*. 1–16.
- Wahyuni E., Tulus Rega. (2020). Analisis Pesan Perdamaian dalam Film “Cahaya dari Timur : Beta Maluku.” *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*. 16(2), 115–124.



- Wibisana, R. (2021). *Representasi Keberagaman Budaya dalam Film Raya and The Last Dragon*. 10(3), 115. [Http://Repository.Uph.Edu/41336/](http://Repository.Uph.Edu/41336/)
- Wibisono, P., & Sari, D. Y. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes dalam Film Bintang Ketjil Karya Wim Umboh dan Misbach Yusa Bira. *Jurnal Dinamika Ilmu Komunikasi*, 1(1), 30–43.
- Wikayanto, A., Desain, M. M., Grahita, B., & Darmawan, R. (2019). *Unsur-Unsur Budaya Lokal dalam Karya Animasi Indonesia Periode Tahun 2014-2018*. 15(2), 83–102.
- Wirantini, L., Buda, I. K., & Wirawan, I. G. N. (N.D.). *Perwujudan Setting dan Properti Tata Artistik dalam Film Fiksi “ Niskala .”* 1–8.