Volume 2 Number 4 (2025)
October-December 2025
Page: 160-171

An Nafi': Multidisciplinary Science
https://edujavare.com/index.php/rmi/index
E-ISSN: 3032-2324

REPRESENTASI BUDAYA TIONGHOA DALAM FILM ANIMASI WISH DRAGON ANALISIS SEMIOTIKA JOHN FISKE

Nurdin Fajar[1], RR Roosita Cindrakasih[2], Sultan Himawan[3]
[1,2,3] Universitas Bina Sarana Informatika
nurdinfajar7@gmail.com

Article history Submitted: 2025/10/11; Revised: 2025/10/16; Accepted: 2025/10/22

Abstract

This research aims to identify the representation of Chinese culture in the animated film Wish Dragon using John Fiske's semiotic approach. The film presents Chinese culture through various cultural symbols, such as character portrayals, settings, traditional clothing, belief systems, and celebrations, all visually depicted. Behind these symbols lies the cultural meaning of Chinese traditions. The analysis was conducted using a qualitative method through John Fiske's semiotic approach, which consists of three levels of coding: reality, representation, and ideology. Data collection techniques included observation of scenes in the film and source triangulation. The findings show that Wish Dragon represents Chinese culture through symbolic elements that reflect the values, traditions, and cultural identity of Chinese society. The film not only uses culture as a backdrop but also conveys it meaningfully to the audience.

Keywords Wish Dragon, Semiotics, John Fiske, Chinese Culture, Representation, Animated Film

© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/.

PENDAHULUAN

Budaya merupakan pola makna yang tertanam secara historis dalam bentuk simbol-simbol yang digunakan manusia untuk berkomunikasi, menafsirkan, dan memahami dunia di sekitarnya (Geertz, 1992). Setiap individu tumbuh dalam lingkungan sosial budaya tertentu yang membentuk cara berpikir, bertindak, serta berinteraksi dengan orang lain. Dalam konteks ini, budaya berfungsi sebagai pedoman hidup karena mengandung nilai, norma, dan keyakinan yang diyakini bersama oleh anggota masyarakat (Randi et al., 2024). Salah satu media yang memiliki kemampuan untuk merekam dan merepresentasikan realitas sosial budaya adalah film (Sobur, 2017).

Film sebagai produk budaya dan komunikasi tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media representasi nilai-nilai sosial, identitas budaya, hingga ideologi yang berkembang di masyarakat. Melalui konstruksi naratif, karakter, simbol visual, dan teknik sinematografi, film dapat menjadi refleksi dari kehidupan sosial suatu masyarakat. Oleh karena itu, film tidak hanya menjadi sarana ekspresi artistik, tetapi juga

berperan penting dalam pembentukan persepsi publik terhadap budaya tertentu. Sebagai media massa yang bersifat audio-visual, film memiliki kekuatan dalam menyampaikan pesan budaya yang kompleks secara efektif kepada penonton dari berbagai latar belakang.

Menurut Utari dan Delijar (2024), film dapat menjadi media representasi budaya melalui penggambaran nilai, tradisi, dan identitas suatu kelompok masyarakat yang ditampilkan dalam visual dan narasi. Lebih lanjut, Utami (2024) menegaskan bahwa film animasi merupakan bentuk ekspresi kreatif yang unik dalam menyampaikan nilai budaya karena tidak terikat pada realitas fisik seperti film live-action. Film animasi mampu menggabungkan elemen fantasi dan imajinasi dengan pesan budaya yang mendalam. Dengan demikian, animasi menjadi sarana penting dalam memperkenalkan dan melestarikan nilai budaya lokal di tengah arus globalisasi.

Film animasi *Wish Dragon* (2021), hasil kolaborasi antara Sony Pictures Animation dan Tencent Pictures, merupakan contoh nyata representasi budaya Tionghoa dalam media populer global. Film ini menampilkan kisah berlatar kota Shanghai dengan berbagai elemen khas budaya Tionghoa seperti nilai kekeluargaan, rasa hormat kepada orang tua, mitologi naga, serta simbol-simbol warna dan makanan tradisional. Melalui karakter Din dan Long, film ini menghadirkan narasi yang mencerminkan pertemuan antara tradisi dan modernitas dalam masyarakat Tiongkok kontemporer (Aldo et al., 2023; Ani & Jupriani, 2023). Kehadiran *Wish Dragon* menjadi menarik karena memperlihatkan bagaimana budaya Tionghoa dikemas dengan gaya sinema Hollywood yang lebih universal, sehingga dapat diterima oleh audiens global tanpa kehilangan akar budayanya.

Representasi budaya Tionghoa dalam film ini tidak hanya terbatas pada aspek visual, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai ideologis seperti pentingnya hubungan sosial (*guanxi*), penghormatan terhadap keluarga, serta pencarian makna hidup yang seimbang antara materialisme dan spiritualitas. Dalam konteks analisis media, makna-makna budaya seperti ini dapat diungkap melalui teori semiotika John Fiske. Menurut Fiske, proses pemaknaan media terbagi menjadi tiga tingkat, yaitu tingkat realitas, tingkat representasi, dan tingkat ideologi. Pendekatan ini memungkinkan analisis mendalam terhadap bagaimana tanda-tanda budaya dikonstruksikan dalam film melalui kode visual, naratif, dan simbolik.

Beberapa penelitian terdahulu telah menelaah representasi budaya dalam film animasi dengan beragam teori semiotika. Saba, Prawira, dan Pratama (2022) meneliti *Raya and the Last Dragon* menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce dan menemukan tujuh unsur budaya Nusantara yang direpresentasikan dalam film tersebut.

Bangsawan (2021) mengkaji budaya Jawa dalam film *Knight Kris* dan menemukan bahwa film tersebut dapat berfungsi sebagai sarana pendidikan karakter melalui representasi nilai-nilai etika Jawa. Barus dan Sitepu (2024) menganalisis film *Elemental* dengan pendekatan semiotika John Fiske dan menemukan bahwa film tersebut merepresentasikan nilai multikulturalisme seperti toleransi, kesetaraan, dan solidaritas. Khikmah, Sunarya, dan Sulanjar (2024) meneliti nilai budaya Jawa dalam film *Primbon* dengan teori semiotika Peirce, sedangkan Utari dan Delijar (2024) meneliti representasi budaya Tionghoa dalam *Kung Fu Panda 4* menggunakan semiotika Roland Barthes.

Berdasarkan kajian tersebut, tampak bahwa penelitian mengenai representasi budaya dalam film animasi masih didominasi oleh analisis terhadap budaya Nusantara atau Jawa, serta menggunakan teori semiotika Peirce dan Barthes. Masih jarang penelitian yang secara khusus menelaah representasi budaya Tionghoa dengan menggunakan pendekatan semiotika John Fiske, terutama pada film *Wish Dragon* yang menjadi hasil kolaborasi budaya Timur dan Barat. Dengan demikian, terdapat celah penelitian (*research gap*) dalam konteks kajian representasi budaya Tionghoa yang dikonstruksikan melalui media animasi global.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana representasi budaya Tionghoa ditampilkan dalam film animasi *Wish Dragon* dengan menggunakan teori semiotika John Fiske. Penelitian ini juga berupaya mengidentifikasi simbol-simbol budaya yang muncul dalam adegan film serta menginterpretasikan makna di baliknya. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian komunikasi dan semiotika, khususnya dalam konteks representasi budaya dalam media animasi. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pembuat film, pendidik, dan masyarakat dalam memahami peran film animasi sebagai media penyampai nilai-nilai budaya lintas bangsa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik analisis semiotika berdasarkan teori yang dikembangkan oleh John Fiske. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengungkap makna yang terkandung dalam teks media melalui tanda-tanda yang muncul dalam bentuk visual maupun naratif. Menurut Sugiyono (2019), penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam, dengan peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan dan analisis data. Teknik triangulasi digunakan untuk memastikan keabsahan data dengan membandingkan berbagai sumber dan sudut pandang. Dalam konteks penelitian ini,

analisis difokuskan pada representasi budaya Tionghoa dalam film *Wish Dragon* melalui sistem tanda yang muncul di dalam narasi dan elemen visualnya.

Analisis semiotika John Fiske digunakan untuk menafsirkan makna pada tiga tingkatan, yaitu tingkat realitas, tingkat representasi, dan tingkat ideologi. Tingkat realitas berkaitan dengan apa yang tampak di layar seperti ekspresi, perilaku, dan lingkungan; tingkat representasi mencakup teknik produksi seperti sinematografi dan editing; sedangkan tingkat ideologi mengaitkan makna yang lebih luas dengan nilai-nilai dan kepercayaan budaya yang diusung film. Dengan desain penelitian ini, diharapkan diperoleh pemahaman yang mendalam mengenai bagaimana film *Wish Dragon* sebagai teks budaya populer membentuk dan menyampaikan representasi budaya Tionghoa kepada penontonnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis menganalisis 9 cuplikan adegan (scene) dalam film animasi Wish Dragon yang merepresentasikan budaya Tionghoa dengan menggunakan teori semiotika John Fiske. Analisis ini dilakukan melalui tiga level pembacaan, yaitu level realitas, representasi, dan ideologi. Level realitas berfokus pada aspek-aspek yang nampak di layar, seperti penampilan, gestur, lingkungan, perilaku dan ekspresi. Level representasi menjelaskan bagaimana elemen-elemen tersebut dikonstruksi melalui teknik sinematografi, pengambilan sudut gambar, serta pencahayaan yang memperkuat nuansa budaya Tionghoa. Kemudian, level ideologi berfokus pada gagasan pokok yang ingin disampaikan scene/film yang sedang dianalisis.

Penulis menemukan 9 adegan yang membentuk representasi budaya Tionghoa dalam film animmasi Wish Dragon, yaitu: Bahasa dan aksara, kota Shanghai, alat Musik, scene 4 dan 6 mitologi dan simbolisme, seni bela diri, baju Adat, Tradisi dan dewa. Kesembilan potongan tersebut berkaitan dengan membentuk simbol dan makna representasi budaya Tionghoa.

Pada scene 1 mengenai bahasa dan aksara scene tersebut menampilkan dimana budaya Tionghoa mewajibkan anak-anak belajar bahasa cina yang di sebut Hanzi. Proses belajar tersebut ditampilkan pada level realitas, yakni pada aspek lingkungan berupa suasana kelas yang sederhana tapi hangat, dengan guru mengajarkan tulisan Hanzi "龙" (Long) di papan tulis. Makna tulisan Hanzi merupakan salah satu unsur penting dalam budaya Tionghoa yang biasanya dipelajari oleh siapa saja yang belajar bahasa Mandarin. Telihat murid-murid mengikuti pelajaran, dan satu murid bernama Din tidak menjukkan keseriusan belajar di dalam kelas. Sedangkan pada level representasi, pengguna jenis shot seperti close up, high angle, medium shot turut menekankan betapa pentingnya

belajar tulisan mandarin. Sehingga pada level ideologi, dapat dismupulkan bahwa scene memperlihatkan dalam budaya Tionghoa anak-anak keterununan Tionghoa harus belajar tulisan Hanzi ini menyimbolkan bahwa menulis Hanzi bukan sekadar pelajaran, tapi bentuk penghormatan terhadap budaya dan sejarah Tionghoa. Din yang tidak serius dianggap tidak menghargai nilai tersebut, sehingga dihukum. Hal ini menegaskan pentingnya disiplin, hormat pada guru, dan pelestarian budaya dalam pendidikan Tionghoa.

Pada scene berikunya yaitu tentang kota Shanghai. Simbol yang berkaitan dengan budaya Tionghoa ditampilkan pada level realitas, ditampilkan pada lingkungan yang memperlihatkan bangunan bergaya tradisional dan aktivitas warga yang hidup berdampingan. Terlihat beberapa ibu lanjut usia menari tarian Guozhuang. Dalam budaya Tionghoa tarian tersebut menyimbolkan semangat kebersamaan, sukacita, dan rasa syukur. Tak heran jika kita melihat beberapa orang Tionghoa senam sperti menari. Pada level representasi, pengguanaan warna secara visual. Setiap warna memiliki simbol tersendiri seperti warna merah menyimbolkan keberuntungan dan kekuatan, wrana kuning keemasan menyimbolkan keceriaan, sedangkan coklat menyimbolkan kesan sederhana dan hangat. Sehingga pad level Ideologi, menyimbolkan bahwa budaya Tionghoa tidak hanya hadir di tempat-tempat tradisional, tapi juga menyatu dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Tionghoa. Film ini juga bermaksud memberi simbol dari pengambilan warna secara visual yang setiap warna memiliki simbol tersendiri.

Pada scene selanjutnya mengenai Alat Musik tradisional yang dimainkan seorang kakek ditampilkan level realitas pada aspek Prilaku. Terlihat prilaku sang kakek yang tampak aneh dan mencolok, sedang memainkan alat musik tradisional Tiongkok bernama pipa (Hanzi: 琵琶; Pinyin: pípá, baca: bíbá). Alat musik petik kuno yang bentuknya menyerupai buah pir, dan telah dikenal sejak zaman dahulu. Alat musik ini tidak hanya dimainkan oleh bangsawan, tetapi juga cukup populer di kalangan rakyat biasa. Alat musik tersebut dimainkan oleh kakek tersebut menyimbolkan spritualitas yang datang dari penerimaan hidup. Pada leve representasi, penggunaan pencahyaan Saat Din masih menjalani keseharian hidupnya, pencahayaan terlihat terang dan alami. Namun, saat ia tiba di bangunan tua dan bertemu sang kakek, suasana berubah menjadi gelap, misterius, dan penuh kesan magis. Pada level ideologi, musik tradisional dalam budaya Tionghoa bukan hanya hiburan saja melaikan memiliki spritual dan simbolik. Kehadiran sosok kakek yang ternyata dewa yang sedang memainkan pipa menyimbolkan bahwa alat musik ini membawa kekuatan magis ketika dimainkan oleh makhluk suci. Hal ini menunjukkan bagaimana kepercayaan masyarakat Tionghoa terhadap hubungan antara seni tradisional dengan dunia spiritual. Selain itu, pipa

menjadi simbol warisan budaya yang dihormati.

Kemudian selanjutnya potongan gambar 4 dan 6 Mitologi dan Simbolisme. Rangkain scene tersebut menampilkan bahwa dalam Budaya Tionghoa mereka mempercayai bahwa hewan merupakan simbol. Pada level realitas terlihat ekspresi dan lingkungan. Di gambar pertama, ekspresi ini memberi menyimbolkan bahwa Long ingin menunjukkan dirinya sebagai sosok penting dan memiliki kekuatan besar. Pada gambar ke dua, ekspresinya terlihat bahwa Long juga memiliki sisi yang ramah dan menyenangkan. Pergantian ekspresi ini menggambarkan bahwa Long bukan hanya makhluk kuat, tetapi juga lucu, hangat, dan bisa menjadi teman yang baik. Hal ini memperlihatkan kompleksitas karakter Long, yang tidak hanya megah tapi juga dekat dengan manusia. Dalam budaya Tiongho gambaran naga (龍, 龙) menyimbolkan sebagai makhluk mitologi yang membawa perlindungan, keberuntungan, dan kekuatan alam. Pada scene 6 terlihat pada lingkungan menampilkan ruangan digambarkan sederhana, bersih, dan fungsional, dengan furnitur kayu yang disusun rapi tanpa kesan kemewahan. Dalam ruangan itu terdapat sebuah patung kucing berwarna putih, yang dikenal sebagai Kucing Hoki atau Maneki Neko, yang menyimbolkan membawa keberuntungan serta menyeimbangkan energi dalam ruang. Dari ekspresi Din menunjukkan rasa tidak nyaman memperlihatkan bahwa Din sedang berada dalam tekanan dan berusaha menyembunyikan situasi tidak biasa, yakni keberadaan naga di rumahnya. Tatapannya ke arah patung kucing menandakan adanya perhatian khusus terhadap simbol tersebut. Sedangkan pada level representasi, penggunaan jenis shot seperti close-up dan warna secara visual pada scene 5. Kemunculan Long dari teko disampaikan dengan asap berwarna ungu dikaitkan dengan makna hal-hal mistis dan sakral, sedangkan warna merah muda pada tubuh Long memberikan kesan makna hangat dan bersahabat, sehingga membuat karakter Long tampak lebih lucu dan tidak menakutkan. Pada level Ideologi, dalam scene tersebut menyimbolkan adanya penghormatan terhadap nilai-nilai tradisional. Dalam budaya Tionghoa, benda-benda seperti Kucing Hoki dipercaya memiliki peran dalam menjaga keharmonisan energi dalam rumah. Sedangkan kemunculkan Long pandangan tradisional masyarakat Tionghoa tentang naga sebagai makhluk yang membawa keberuntungan dan harapan, bukan sebagai ancaman. Dalam budaya Tionghoa, naga dipercaya memiliki kekuatan dari langit dan mampu membantu manusia melewati masa sulit.

Pada scene berikutnya mengenai Seni Bela Diri scene tersebut menampilkan dimana Kungfu merupakan salah satu budaya Tionghoa. Ditampilkan pada level realitas gesture tubuh Din saat menghadapi dua penjahat menjadi sorotan utama. Seluruh gestur pada gambar satu hingga empat memperlihatkan gerakan kungfu. Menurut Goeyardi

Kungfu merupakan salah satu budaya tradisional Tiongkok yang memiliki gerakan-gerakan yang mengandung unsur bela diri. Kungfu merupakan simbol dari keseimbangan antara kekuatan dan kebijaksanaan, serta wujud nyata dari nilai luhur seperti kekuatan, kesabaran, dan kehormatan. Pada level representasi penggunaan jenis shot seperti eye level shot, low angle shot, full body shot, medium shot, menekankan bahwa gerakan Kung Fu yang dilakukan Din seni bela diri khas Tiongkok. Sehingga pada level ideologi, menunjukkan nilai-nilai budaya Tionghoa, khususnya lewat seni bela diri kungfu. Dalam budaya Tionghoa, kungfu bukan hanya tentang bertarung, tapi juga sarana untuk melatih diri secara mental dan spiritual. Din yang awalnya panik dan tak berdaya, secara tidak sengaja meminta kemampuan kungfu. Setelah itu, ia mulai menampilkan gerakan-gerakan bela diri yang presisi dan penuh keyakinan.

Pada scene selanjutnya mengenai Baju Adat tradisional yang digunakan Din berupa bentuk pangeran di masa lampau Tionghoa. Ditampilkan level realitas penampilan Din mengenakan pakaian pangrtan asal Tionghoa pada zaman dahulu, dengn nuansa warna kuning keemasan. Dalam sejarah budaya Tionghoa, warna kuning keemasan memiliki makna simbolik yang tinggi karena pada masa lalu hanya diperbolehkan digunakan oleh kaisar dan anggota keluarga kerajaan. Warna ini melambangkan kekuasaan, kemakmuran, serta otoritas tertinggi. Ini adalah ciri khas pakaian kebangsawanan pada zaman kuno milik Tionghos, dengan model lengan panjang dan lebar, dan panjang baju hingga menyentuh tanah. Ini adalah ciri khas pakaian kebangsawanan pada zaman kuno. Din juga mengenakan hiasan kepala yang memperkuat kesan status sosial tinggi, identik dengan keanggunan bangsawan Tionghoa. Pada level representasi adegan ini ditampilkan melalui medium shot, eye level shot, Penggunaan sudut pandang ini memperjelas bahwa Din tidak hanya berubah dalam penampilan pribadi, tetapi juga sedang dibingkai dalam simbol-simbol status sosial dan budaya. Pada level Ideologi degan ini memiliki makna ideologis yang cukup kuat. Dalam budaya Tionghoa, status sosial memiliki peran penting dalam struktur masyarakat. Pakaian, hiasan kepala, dan kendaraan yang digunakan Din merupakan simbol status yang secara visual menandai identitas sosial seseorang. Adegan ini menyampaikan bahwa meskipun zaman telah berubah, konsep tentang harga diri, kehormatan, dan posisi dalam masyarakat tetap dianggap penting. Hal ini menjadi refleksi bahwa menjaga identitas budaya merupakan bagian dari nilai-nilai luhur yang masih dijaga dan dihormati hingga sekarang.

Selanjutnya scene Tradisi scene menunjukkan salah satu taradisi budaya Tionghoa adalah parade barongsai selain itu mereka juga mempunyai beberapa ornamen yang harus ada dalam perayaan parade tersebut, setiap ornamen itu mempunyai simbol dibaliknya. Pada level realitas lingkungan menyaksikan parade barongsai dengan

diiringi bunyi genderang tradisional. Di sepanjang jalan tergantung lampion merah , dalam budaya Tionghoa memiliki makna simbolis sebagai pembawa harapan dan keberuntungan sepanjang tahun (Rahayu & Indiarti, 2020). Parade barongsai yang ditampilkan bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga mengandung simbol penting dalam budaya Tionghoa. Barongsai dipercaya membawa keberuntungan, menolak energi buruk, serta menghadirkan kemakmuran. Salah satu bagian menarik dari pertunjukan ini adalah ketika naga mengambil amplop berisi uang (angpau/lay see), yang secara simbolik melambangkan rezeki dan restu. Suara drum dan gembrengan yang mengiringi parade juga dipercaya mampu menetralisir energi negatif dan menggantinya dengan energi positif (Lim & Aryani, 2022). Pada level representasi pengguna jenis long shot, penampilan secara keseluruhan dimana masyaratak Tionghoa tidak pernah melupakan tradisi yang sudah mereka percaya dan mereka pelajari dari masa lampau dengan merayakan tradisi salah satunya perayaan parade barongsai. Pada level Ideologi adegan ini menyampaikan pesan tentang pentingnya pelestarian budaya dan bagaimana tradisi menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat, baik di masa lalu maupun masa kini. Festival yang digambarkan dalam film ini memperlihatkan bahwa budaya bukanlah sesuatu yang kuno atau tertinggal, melainkan sesuatu yang hidup dan terus dirayakan oleh berbagai generasi.

Selanjutnya scene Dewa dalam budaya Tionghoa masayarakatnya sangat percaya dewa. Pada level realitas lingkungan tempat Long berada menggambarkan suasana alam arwah yang tenang dan sakral. Terlihat páifāng gerbang tradisional Cina yang besar dan megah, yang menjadi penanda pintu masuk menuju kehidupan setelah kematian. Kehadiran seorang kakek berjubah panjang dan membawa alat musik tradisional semakin memperkuat nuansa budaya Tionghoa. Ia merupakan dewa yang pernah mengutuk Long menjadi naga, hadir sebagai penegak aturan dalam dunia roh. Pada level representasi ditampilam pada Long shot Low Angel memperlihatkan keseluruhan disekitar dan menegaskan posisi dewa sebagai entitas yang lebih tinggi, memiliki kekuasaan. Pada level ideologi dimana nilai-nilai penting dalam identitas budaya Tionghoa, seperti pengorbanan, loyalitas, dan penebusan. Dalam pandangan budaya Tionghoa, tindakan mengutamakan orang lain di atas kepentingan pribadi dianggap sebagai bentuk kebajikan yang tinggi. Long menunjukkan bahwa kebaikan sejati datang dari hati yang tulus, bukan dari keinginan akan imbalan. Dimana kepercayaan Tionghoa bahwa roh leluhur dan dewa-dewa dapat memberikan pengampunan dan kesempatan kedua bagi mereka yang sungguh-sungguh ingin berubah.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis semiotika John Fiske terhadap film animasi Wish Dragon,

dapat disimpulkan bahwa film ini menggambarkan budaya Tionghoa melalui penggunaan berbagai simbol budaya, seperti pakaian tradisional, alat musik, Mitogi dan elemen visual lainnya. Simbol-simbol tersebut tidak hanya muncul sebagai hiasan, tetapi juga membawa makna budaya Tionghoa yang menunjukkan identitas serta nilai-nilai dalam tradisi Tionghoa.

Hal ini menunjukkan bahwa film Wish Dragon mampu menyampaikan unsur budaya Tionghoa secara jelas. Berdasarkan analisis semiotika John Fiske terhadap film animasi Wish Dragon, dapat disimpulkan bahwa film ini menggambarkan budaya Tionghoa secara jealas melalui penggunaan berbagai simbol budaya, seperti pakaian tradisional, musik khas, dan elemen visual lainnya. Simbol-simbol tersebut tidak hanya muncul sebagai hiasan, tetapi juga membawa makna budaya yang menunjukkan identitas serta nilai-nilai dalam tradisi Tionghoa.

REFERENCES

Adhiwignyo, P. D., & Handoko, B. (2015). *Kajian arsitektural dan filosofis budaya Tionghoa pada Kelenteng Jin De Yuan, Jakarta* [Doctoral dissertation, Bandung Institute of Technology].

Alamsyah, F. F. (2020). Representasi, ideologi, dan rekonstruksi media. *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 3(2), 92–99. https://doi.org/10.31764/jail.v3i2.2540

Aldo, A. S. H., Nafsika, S. S., & Salman, S. (2023). Film sebagai media dalam mengubah cara pandang manusia dalam prinsip kemanusiaan. *Irama: Jurnal Seni, Desain dan Pembelajarannya*, 5(1), 9–14. https://doi.org/10.17509/irama.v5i1.50149

Ani, N. I. P., & Jupriani, N. J. (2023). Representasi visual budaya Kolombia pada film animasi *Encanto*. *Jurnal Publikasi Desain Komunikasi Visual*, 1(2), 197–208.

Bai, X. (2024). The evolution of the shape of the Chinese Pipa and its artistic prosperity. *American Journal of Arts and Human Science*, 3(3), 180–185. https://doi.org/10.54536/ajahs.v3i3.3189

Bangsawan, A. (2021). Representasi budaya Jawa pada film animasi *Knight Kris*. *Jurnal Artika*, 5(1), 53–64. https://doi.org/10.34148/artika.v5i1.396

Barus, Z. N., & Sitepu, Y. S. (2024). Representasi multikulturalisme dalam film animasi (Analisis semiotika dengan pendekatan John Fiske pada film *Elemental*). *Koneksi*, 8(2), 527–537. https://doi.org/10.24912/kn.v8i2.29972

Chandra, C. C. A., & Jesslyn. (2014). Analisis perkembangan alat musik tradisional China di Jakarta (Guzheng, Pipa, Dizi, dan Erhu). *Jurnal Bahasa dan Budaya China*, 5(1), 37–64.

Eps Production. (2019). *Commercial production house*. https://eps-production.com/

Fachruddin, A. (2017). *Dasar-dasar produksi televisi*. PT Fajar Interpratama Mandiri.

Fiske, J. (2018). *Cultural and communication studies*. Jalasutra.

Geertz, C. (1992). *Tafsir kebudayaan*. Kanisius.

Haqqu, R., & Pramonojati, T. A. (2022). Representasi terorisme dalam dua adegan film *Dilan 1990* dengan analisis semiotika John Fiske. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*, 18(1), 67–80. https://doi.org/10.24821/rekam.v18i1.4762

Harahap, N. Y. A., Harahap, N., & Abidin, S. (2023). Analisis semiotika John Fiske dalam ketidaksetaraan gender pada film *Dangal* (2016). *Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, dan Pendidikan*, 2(4), 1117–1126. https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i4.725

Imanudien, A. (2023). *Representasi pesan moral dalam film Siksa Kubur 2024*. https://repository.bsi.ac.id/repo/60955/

IMDb. (2021). *Wish Dragon*. https://www.imdb.com/title/tt5562070/

Irwan, I. (2019). Pertunjukan barongsai pada Cap Go Meh oleh masyarakat Tionghoa di Kota Makassar. *Walasuji: Jurnal Sejarah dan Budaya*, 10(1), 1–10. https://doi.org/10.36869/wjsb.v10i1.34

Izzah, N., Syafruddin, D., & Sunarti, S. (2023). Pengembangan modul cetak menulis Hanzi terintegrasi website untuk siswa SMA Islam. *Journal of Language Literature and Arts*, 3(1), 148–164. https://doi.org/10.17977/um064v3i12023p148-164

KBBI. (2025). *Film*. https://kbbi.web.id/film

Khikmah, N. N., Sunarya, S., & Sulanjari, B. (2024). Representasi nilai-nilai budaya Jawa dalam film *Primbon* (Studi analisis semiotika Charles Sanders Peirce). *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(12), 14144–14149. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i12.6477

Kustedja, S., Sudikno, A., & Salura, P. (2013). Makna ikon naga (龙) elemen utama arsitektur tradisional Tionghoa. *Jurnal Sosioteknologi*, 12(30), 526–539. https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.12.30.5

Leen, M., Susanto, E. H., & Pandrianto, N. (2019). Kucing hoki dalam pandangan etnis Tionghoa. *Koneksi*, 2(2), 456–463. https://doi.org/10.24912/kn.v2i2.3923

Lim, N., & Aryani, D. I. (2022). Inspirasi tradisi Cap Go Meh pada perancangan busana pesta untuk wanita. *Noctis*, 1(1), 11–24. https://doi.org/10.13057/noctis.v1i1.397

Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2018). *Theories of human communication* (7th ed.). Waveland Press.

Makmur, T., & Samsudin, D. (2020). Perspektif semiotika dalam penelitian sain informasi dan kepustakaan di Indonesia. *Al-Kuttab: Jurnal Kajian Perpustakaan Informasi dan Kearsipan*, 2(2), 11–20. https://doi.org/10.24952/ktb.v2i2.2513

McQuail, D. (2000). *Mass communication theory*. SAGE Publications.

Nur, E. (2021). Peran media massa dalam menghadapi serbuan media online. *Majalah Ilmiah Komunikasi Massa*, 2(1), 51–64.

Oktaris, P. (2024). *Analisis resepsi remaja terhadap unsur agama pada tayangan trailer film Kiblat (2024)* [Thesis, Universitas Mercu Buana Jakarta].

Permatasyari, A. (2021). Perkembangan komunikasi massa. *Jurnal Prosiding*, 1(1), 18–31.

Prasetya, B. A. (2019). *Analisis semiotika film dan komunikasi*. PT Cita Intrans Selaras (Citila).

Priandono, E. T. (2016). *Komunikasi keberagaman*. PT Remaja Rosdakarya.

Rahayu, P. P., & Indiarti, P. T. (2020). Makna peruntungan usaha dalam simbol di budaya Imlek bagi masyarakat etnis Tionghoa Surabaya. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 5(1), 348236.

Randi, R., Hendarso, Y., Purnama, D. H., & Arianti, Y. (2024). Pocong oath law in Palembang City. *International Journal of Applied and Advanced Multidisciplinary Research*, 2(4), 303–312. https://doi.org/10.59890/ijaamr.v2i4.1632

Rasyid, H., Matheosz, J. N., & Deeng, D. (2021). Kehidupan sosial budaya etnis Tionghoa di Kota Manado. *Journal of Social and Culture*, 14(4).

Refangga, M., & Triwedawati, M. (2020). Representasi unsur religi dan mitos Tiongkok dalam film *Shang Chi and the Legend of Ten Rings* (Analisis semiotik kultural Roland Barthes). *Jurnal Bahasa Mandarin*, 4(2), 1–9.

Romli, K. (2018). *Komunikasi massa*. PT Grasindo.

Saba, S., Ganda Prawira, N., & Pratama, G. (2022). Representasi budaya nusantara di Indonesia dalam film animasi *Raya and the Last Dragon*. *Journal of Communication Design*, 2(1), 1–13. https://doi.org/10.17509/finder.v2i1.46236

Saleha, & Yuwita, M. R. (2023). Analisis semiotika Charles Sanders Peirce pada simbol rambu lalu lintas *Dead End*. *Jurnal Mahadaya*, 3(1).

Sani, R. A. (2019). *Strategi belajar mengajar*. PT Raja Grafindo Persada.

Sinaga, J. H. (2023). Media massa: Proses sosialisasi, kultur, dan pendidikan Indonesia. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 29(1), 57–65. https://doi.org/10.24114/jpbp.v29i1.42274

Sobur, A. (2017). *Semiotika komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suparno, A., & Susilo, E. M. (2022). *Teori komunikasi untuk penelitian*. Suluh Media.

Sutanto, F. P. H. H., & Wibowo, W. S. (2024). Yesus Sang Naga: Kontekstualisasi kristologi dalam penghayatan orang Tionghoa di Indonesia. *Theologia in Loco*, 6(2), 193–221. https://doi.org/10.55935/thilo.v6i2.318

Syakhrani, A. W., & Kamil, M. L. (2024). Budaya dan kebudayaan: Tinjauan dari

berbagai pakar, wujud-wujud kebudayaan, tujuh unsur kebudayaan yang bersifat universal. *Cross-Border*, 5(1), 782–791. https://doi.org/10.23917/buletinkkndik.v6i2.8031

Utami, A. N. (2024). Representasi budaya Bali pada film *A Perfect Fit*: Analisis semiotika Roland Barthes. *Mimesis*, 5(1), 36–47. https://doi.org/10.12928/mms.v5i1.9493

Utari, Y. A. I. D., & Delijar, R. M. (2024). Representasi budaya Tionghoa dalam film *Kung Fu Panda 4*: Analisis semiotika Roland Barthes. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 10(4), 937–944. https://doi.org/10.32884/ideas.v10i4.1942

Vera, N. (2022). *Semiotika dalam riset komunikasi*. PT Raja Grafindo Persada.

Wahyono, A. F., & Adi, A. E. (2020). Penyutradaraan film mockumentary tentang fenomena hypebeast. *E-Proceeding of Art & Design*, 7(1), 19–26.

Wibisono, P., & Sari, 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.

Yaumi, M. (2018). *Media & teknologi pembelajaran*. Prenadamedia Group.

Yi, T., & Jun, L. (2024). Trending in China Guozhuang Dance: A Tibetan tradition uniting communities through song and movement. *People.cn*. https://en.people.cn/n3/2024/0327/c90000-20150210.html