

Representasi Identitas Budaya Indonesia dalam Film Animasi *Jumbo*: Antara Mitos dan Modernitas

Nugraha

Fakultas Industri Kreatif, Universitas Surabaya
E-mail: nugraha@staff.ubaya.ac.id

Abstract

*The Representation of Indonesian Cultural Identity in the Animated Film *Jumbo*: Between Myth and Modernity.* This study analyzes the representation of cultural identity in the Indonesian animated film *Jumbo*. Cultural identity in this film is understood as a construction of meaning that reflects universal values such as friendship, courage, affection, and family, which are emotionally packaged and relevant for audiences across age groups. Using a qualitative approach and Roland Barthes' semiotic analysis method, this research examines the film's verbal and visual aspects, particularly through signs, symbols, narratives, and myths rooted in the Indonesian cultural context. Data were collected through literature study. The findings indicate that *Jumbo* represents Indonesian cultural identity through various cultural categories, including people; religion and belief; language and communication; and general properties. The film not only presents a dialectic between myth and modernity but also brings both traditional spirituality and the dominant religious values through a metaphorical and emotional narrative. The presence of Meri, Don's ghost friend, symbolizes harmony in local spiritual beliefs such as animism and dynamism. Thus, *Jumbo* serves as a reflective medium that negotiates Indonesia's cultural plurality while demonstrating how mythological heritage can be creatively adapted in the modern landscape through the

medium of an animated film.

Keywords: *Jumbo Animated Film, Indonesian Cultural Identity, Representation, Semiotics*

Abstrak

Penelitian ini menganalisis representasi identitas budaya dalam film animasi Indonesia berjudul *Jumbo*. Identitas budaya dalam film ini dipahami sebagai konstruksi makna yang merefleksikan nilai-nilai universal seperti persahabatan, keberanian, kasih sayang, dan kekeluargaan, yang dikemas secara emosional dan relevan bagi penonton lintas usia. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode analisis semiotika Roland Barthes, penelitian ini mengurai aspek verbal dan visual dalam film, terutama melalui tanda, simbol, narasi, dan mitos yang berakar pada konteks budaya Indonesia. Data dikumpulkan melalui studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Jumbo* merepresentasikan identitas budaya Indonesia melalui berbagai kategori budaya, antara lain kategori orang; agama dan kepercayaan; bahasa dan komunikasi; serta properti umum. Film ini tidak hanya menampilkan dialektika antara mitos dan modernitas, tetapi juga mempertemukan spiritualitas tradisional dengan nilai-nilai keagamaan mayoritas dalam narasi yang bersifat metaforis dan emosional. Kehadiran Meri, representasi hantu anak perempuan yang bersahabat dengan Don, menjadi simbol harmoni dalam spiritualitas lokal seperti kepercayaan animisme dan dinamisme. Dengan demikian, *Jumbo* menjadi medium reflektif yang menegosiasikan pluralitas budaya Indonesia sekaligus menunjukkan bagaimana warisan mitologis dapat diadaptasi secara kreatif dalam lanskap modern melalui media film animasi.

Kata kunci: Film Animasi *Jumbo*, Identitas Budaya Indonesia, Representasi, Semiotika

Pendahuluan

Film animasi merupakan medium visual yang kuat dalam menyampaikan pesan budaya dan ideologis. Di Indonesia, perkembangan film animasi lokal masih dalam tahap berkembang, namun mulai menunjukkan potensi besar dalam membentuk narasi identitas nasional. Salah satu karya yang menonjol adalah *Jumbo*, sebuah film animasi anak-anak yang tidak hanya menyuguhkan cerita petualangan, tetapi juga mengandung representasi nilai-nilai budaya Indonesia. *Jumbo* mengisahkan petualangan Don, seorang anak ceria yang bangga pada buku dongeng peninggalan mendiang orang tuanya. Petualangan Don semakin kompleks ketika ia bertemu Meri, hantu anak perempuan. Meri meminta bantuan Don dan teman-temannya untuk menemukan arwah kedua orang tuanya (*kompas.com*, 2025).

Film animasi *Jumbo* merupakan hasil produksi Visinema Studios yang proses pengembangannya dimulai pada masa pandemi Covid-19 dan memerlukan waktu lima tahun hingga tayang di bioskop seluruh Indonesia. Proses kreatif, mulai dari penulisan naskah, pembuatan *storyboard*, hingga pengisi suara (*voice cast*), dilakukan sepenuhnya saat pandemi. Naskah *Jumbo* ditulis oleh Ryan Adriandhy, yang juga berperan sebagai sutradara, bersama Widya Arifanti, seorang penulis naskah yang sebelumnya terlibat dalam film *Nussa The Movie*, *Home Sweet Loan*, dan *Musikal Keluarga Cemara*. Produksi film ini melibatkan 420 kreator lokal dan lebih dari 20 studio kreatif di berbagai kota di Indonesia (*instagram.com/visinemaid*, 2025). Selain itu, *Jumbo* menjadi film animasi Indonesia pertama yang dirilis secara global di 17 negara (*regional.kompas.com*, 2025). Film ini menduduki peringkat pertama sebagai film Indonesia terlaris sepanjang masa, dengan capaian 10.076.973 penonton per Senin, 2 Juni 2025 (*cnnindonesia.com*, 2025).

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana film animasi *Jumbo* merepresentasikan identitas budaya Indonesia melalui kombinasi antara unsur mitologis dan modernitas. Dalam konteks ini, identitas budaya tidak dipandang sebagai entitas yang

tetap dan homogen, tetapi sebagai konstruksi sosial yang senantiasa dinegosiasi melalui representasi media. Film *Jumbo* menampilkan karakter-karakter simbolik, latar tempat yang mencerminkan kekayaan budaya lokal, dan alur konflik yang mencerminkan dialektika antara tradisi serta kemajuan. Dengan demikian, film ini menjadi medium yang potensial untuk membingkai ulang pemaknaan budaya dalam konteks masyarakat kontemporer. Dalam kerangka modernitas digital, *Jumbo* memungkinkan identitas budaya Indonesia untuk bertransformasi dan beradaptasi. Melalui konsep “alih wahana”, kesenian tradisional mengalami proses transformasi yang melibatkan perubahan medium, isi naratif, serta konteks sosial budaya yang melingkupinya (Nirwana, Nugroho 42-60).

Tinjauan Pustaka

1. Budaya Lokal dalam Film Animasi

Kekuatan budaya lokal dalam film animasi terletak pada keunikan serta nilai-nilai estetis yang dimuat di dalamnya. Animasi dalam negeri memanfaatkan budaya lokal sebagai pesan atau keindahan simbolik dalam setiap adegannya. Dalam konteks ini, film animasi *Jumbo* menjadi contoh konkret bagaimana elemen budaya lokal direpresentasikan melalui narasi visual dan simbolik. Representasi budaya Indonesia dalam *Jumbo* tampak melalui desain karakter yang mengadaptasi identitas budaya Indonesia. Dengan pendekatan demikian, *Jumbo* menunjukkan bahwa budaya lokal dapat menjadi kekuatan naratif sekaligus estetis dalam karya film animasi.

2. Mitos dan Budaya

Mengacu pada “Mitos: Eksplorasi Definisi dan Fungsinya dalam Kebudayaan”, dijelaskan bahwa mitos berkaitan dengan bahasa, komunikasi, makna, dan pesan (Sartini 192-210). Mitos mengandung unsur kepercayaan dan berfungsi mengarahkan manusia dalam hidupnya, serta mengarahkan bagaimana kebudayaan suatu masyarakat terbentuk. Dalam film animasi *Jumbo*, mitos dihadirkan melalui karakter tokoh Meri, konflik kepentingan yang

menyangkut sengketa lahan, dan narasi cerita yang melibatkan Don sebagai tokoh utama. Penjelasan terkait mitos dalam *Jumbo* dibahas di bagian pembahasan.

3. Identitas Budaya dalam Film Animasi Indonesia

Identitas budaya adalah rincian karakteristik atau ciri-ciri sebuah kebudayaan yang dimiliki oleh sekelompok orang yang kita ketahui batas-batasnya tatkala dibandingkan dengan karakteristik atau ciri-ciri kebudayaan orang lain (Verulitasari, Cahyono 41-47). Dalam “Unsur-Unsur Budaya Lokal Dalam Karya Animasi Indonesia Periode Tahun 2014-2018”, dipaparkan bahwa terdapat 17 kategori budaya yang teridentifikasi sebagai representasi identitas budaya Indonesia dalam film animasi Indonesia (Wikayanto, Grahita, Darmawan 83-101). Kategori tersebut didapatkan dengan cara menganalisis lima film animasi yang tayang di Indonesia.

Sampel penelitian tersebut merupakan film animasi buatan studio lokal Indonesia dan disutradarai oleh kreator dari Indonesia, antara lain: Film *Battle of Surabaya* (2015), *Si Juki The Movie* (2018), *Knight Kris* (2018), *Adit Sopo Jarwo* (2014-2018), dan *Keluarga Somat* (2013-2018). Seluruh kategori tersebut tersebar ke dalam 375 bentuk-bentuk identitas budaya yang merepresentasikan ciri khas budaya Indonesia. Representasi budaya Indonesia ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, baik pada zaman modern, zaman tradisional, maupun fantasi yang meliputi tanda-tanda yang *tangible* dan *intangible*, serta dalam bentuk verbal dan nonverbal. Penjelasan tentang 17 kategori budaya sebagai representasi identitas budaya Indonesia dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1. Kategori identitas budaya Indonesia.

(Wikayanto, Grahita, Darmawan 83-101)

| No | Kategori | Definisi |
|----|----------|---|
| 1. | Kostum | Segala bentuk pakaian dan aksesoris yang dikenakan dan teridentifikasi sebagai bentuk dari identitas Indonesia. |

| | | |
|-----|---------------------------------|---|
| 2. | Kuliner | Hidangan, resep, alat-alat dapur, bentuk bangunan dan apa pun yang terkait dengan makanan & minuman Indonesia. |
| 3. | Orang | Ras, suku, tokoh dan pekerjaan karakter dalam animasi yang mewakili identitas Indonesia. |
| 4. | Alam dan geografis | Segala sesuatu yang terkait dengan bentuk geologi bumi, tanaman, hewan-hewan dan menunjukkan tempat, daerah, atau tanda-tanda tertentu yang ada di Indonesia. |
| 5. | Bangunan, struktur, dan penanda | Objek bangunan buatan manusia yang mewakili atau menunjukkan identitas Indonesia. |
| 6. | Agama dan kepercayaan | Praktik-praktik atau representasi dari agama dan kepercayaan yang diakui di Indonesia. |
| 7. | Permainan | Segala aktivitas/kegiatan lokal dan tradisional yang dilakukan untuk kesenangan oleh orang-orang Indonesia. |
| 8. | Sejarah | Peristiwa atau kejadian pada masa lalu yang terjadi dan terkait dengan Indonesia. |
| 9. | Bahasa dan komunikasi | Segala bentuk ucapan, dialek, tulisan serta gerakan komunikasi yang mencerminkan identitas orang Indonesia. |
| 10. | Agribudaya | Pengetahuan, aktivitas atau alat yang berkaitan dengan mencocok tanam dan peternakan di Indonesia. |
| 11. | Properti umum | Peralatan, benda-benda tradisional atau modern yang sering terlihat di sekitar masyarakat Indonesia. |
| 12. | Suara | Segala bentuk audio seperti lagu, alat musik atau suara-suara yang berasal dan sering terdengar di Indonesia. |
| 13. | Transportasi | Segala bentuk alat angkutan baik berupa roda dua, roda tiga atau lebih yang sering terlihat di Indonesia. |

| | | |
|-----|------------|--|
| 14. | Gerakan | Semua kegiatan & kebiasaan sehari-hari serta dapat berbentuk perilaku positif & negatif yang sering dilakukan oleh masyarakat Indonesia. |
| 15. | Kenegaraan | Lembaga dan tanda yang menunjukkan identitas kenegaraan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). |
| 16. | Kesenian | Semua bentuk ekspresi manusia akan keindahan yang memiliki latar belakang tradisi atau sistem budaya masyarakat Indonesia. |
| 17. | Gagasan | Kumpulan ide, gagasan, nilai, norma, peraturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak yang terdapat di benak masyarakat Indonesia. |

Terdapat 4 kategori identitas budaya Indonesia yang digunakan penulis dalam menganalisis representasi identitas budaya Indonesia dalam film animasi *Jumbo* yang berhubungan dengan aspek mitos dan modernitas, antara lain orang; agama dan kepercayaan; bahasa dan komunikasi; dan properti umum.

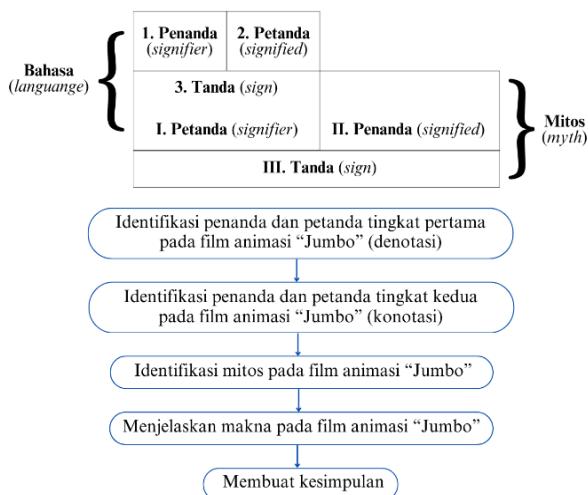
Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis semiotika Roland Barthes. Analisis dilakukan pada lapisan denotasi, konotasi, dan mitos dari elemen visual serta naratif dalam film animasi *Jumbo*. Data diperoleh dari observasi dan dokumentasi terhadap cuplikan film animasi *Jumbo* serta referensi akademik terkait budaya Indonesia. Secara umum, semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari suatu tanda. Tanda adalah suatu objek yang merepresentasikan sebuah realitas yang mengandung sebuah makna.

1. Semiotika Mazhab Roland Barthes

Pandangan Saussure menjelaskan bahwa semiotika terdiri dari dua bagian, yakni penanda atau *signifier* dan petanda atau *signified*. Konsep tersebut dikembangkan oleh Roland Barthes, lalu menghasilkan teori baru yang membahas tentang makna denotasi dan konotasi (*two order of signification*) serta mitos. Penjelasan terkait makna denotasi dan konotasi dapat dilihat melalui Bagan 1. Dalam penelitian ini, pandangan Barthes diterapkan dalam menganalisis film animasi *Jumbo* sebagai objek penelitian. Langkah pertama adalah menganalisis penanda dan petanda yang terdapat pada bahasa, baik verbal maupun visual. Langkah kedua, menghubungkan mitos seputar identitas budaya Indonesia yang terkandung di dalamnya.

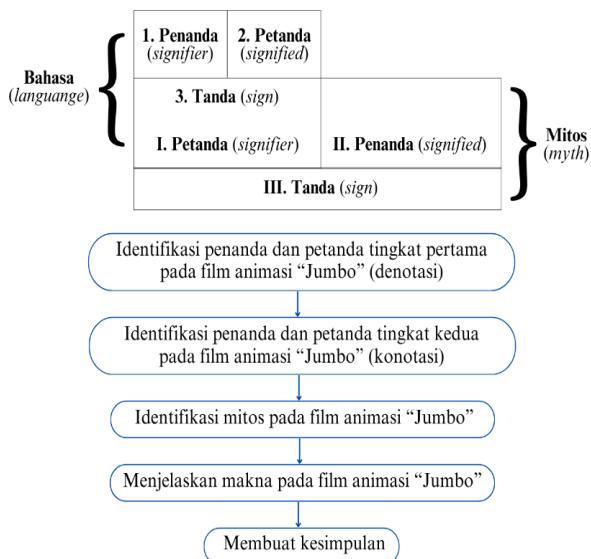
Bagan 1. Teori semiotika mazhab Roland Bathes.



Langkah selanjutnya adalah menganalisis makna denotasi dan konotasi dalam film animasi *Jumbo*. Denotasi merupakan tingkat pertama penandaan yang bermakna harfiah sesuai dengan

pengertian bahasa yang mengacu pada kamus, sedangkan konotasi merupakan hubungan penanda dengan petanda di tingkat kedua yang merujuk pada asosiasi-asosiasi sosio kultural dan personal. Makna konotasi sangat berkaitan erat dengan status kultur dari interpreter sehingga sebuah tanda dapat bermakna ganda tergantung pada latar belakang sebuah kultur. Menurut Barthes, mitos dibangun oleh sebuah ideologi dibalik prinsip konotasi yang diyakini pada zaman tersebut (Saidi, 2021). Penjelasan terkait makna denotasi (tingkat pertama) dan konotasi (tingkat kedua) dapat dilihat pada Bagan II.

Bagan 2. Tahapan analisis dengan pendekatan semiotika mazhab Roland Barthes pada film animasi *Jumbo*.



2. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam kajian ini adalah film animasi *Jumbo* (2025) yang diproduksi oleh *Visinema Studios*. Film ini dipilih karena menyajikan narasi yang sarat dengan simbol budaya lokal

serta memuat hubungan antara unsur mitologis dan representasi modernitas yang menjadikannya relevan untuk dikaji dalam konteks representasi identitas budaya Indonesia. Film *Jumbo* mengisahkan perjalanan Don, seorang anak yang mempertahankan buku dongeng warisan mendiang orang tuanya yang dirampas oleh temannya sembari membantu sahabatnya dari dunia lain, Meri, yang mencari arwah orang tuanya setelah makamnya mengalami penggusuran. Konflik dan petualangan yang ditampilkan mengandung dimensi ideologis tentang pentingnya merawat warisan budaya dan melestarikan nilai-nilai tradisional di tengah arus modernisasi.

Secara khusus, penelitian ini menganalisis aspek-aspek budaya yang ditampilkan dalam film, seperti:

- a) Representasi simbol dari budaya Indonesia
- b) Tradisi yang tergambar secara visual dan naratif
- c) Pertentangan nilai antara warisan tradisi dan dinamika masyarakat modern
- d) Serta makna ideologis di balik konflik yang muncul dalam film.

Pembahasan

Film animasi *Jumbo* mengisahkan Don, seorang anak berusia 10 tahun yang sangat mencintai buku dongeng warisan ayah dan ibunya. Ketika buku dongeng tersebut dicuri oleh Atta, Don memulai perjalanan untuk mendapatkannya kembali bersama tiga sahabatnya, Nurman dan Mae (Maesaroh), serta Meri, hantu anak perempuan yang sedang mencari keberadaan arwah kedua orang tuanya. Alur cerita ini merefleksikan tema-tema universal seperti persahabatan, keberanian, dan nilai-nilai kekeluargaan yang dikemas secara emosional dan menarik bagi penonton lintas usia. Lebih dari sekadar hiburan, *Jumbo* dirancang sebagai bagian dari strategi pengembangan *intellectual property* (IP) oleh *Visinema Studios* yang menunjukkan potensi besar animasi Indonesia dalam menembus pasar global (*kompas.com*, 2025).

1. Identitas Budaya Indonesia dalam Film Animasi *Jumbo*

A. Kategori Orang



Gambar 13. Keluarga Don.

Sumber: Visinema Studios, 2025.

Pada Gambar 1, terlihat formasi keluarga Don yang terdiri atas Oma Don, Ibu Don, Ayah Don, dan Don (dari kiri ke kanan). Keluarga ini berperan sebagai sistem pendukung utama bagi Don di rumah. Sebagai anak tunggal, Don memperoleh perhatian dan kasih sayang yang melimpah dari orang-orang terdekatnya. Oma Don digambarkan sebagai sosok nenek yang optimistis dan penuh kehangatan. Ibu Don hadir sebagai figur tenang dan empatik yang mampu memahami perasaan Don. Sementara itu, Ayah Don tampil sebagai pribadi yang tangguh dan sederhana. Meskipun dikisahkan kedua orang tua Don sudah meninggal, namun kehadirannya yang memberikan rasa aman dan kekuatan emosional bagi Don disalurkan melalui buku dongeng. Buku dongeng yang ditulis oleh kedua orang tua Don juga memberikan inspirasi untuk menampilkan bakat menyanyi Don bersama geng Jumbo di Pentas Kampung Seruni.

Don merupakan tokoh utama dalam film animasi *Jumbo*. Ia digambarkan sebagai anak laki-laki berusia 10 tahun yang memiliki tubuh gemuk sehingga teman-temannya menjulukinya *Jumbo*. Karakter

Don ditampilkan sebagai sosok periang dan percaya diri terhadap talenta yang ia miliki. Namun, ia juga digambarkan memiliki kelemahan berupa ego yang tinggi sehingga terkadang mengabaikan saran dari teman-temannya. Hal ini divisualisasikan pada bagian telinga Don yang tidak memiliki lubang seperti karakter lain dalam film ini. Melalui karakter Don, penonton diajak untuk memahami pentingnya keyakinan terhadap mimpi serta semangat pantang menyerah. Bahkan ketika mimpi tersebut dianggap mustahil oleh orang lain.



Gambar 14. Sahabat Don.

Sumber: Visinema Studios, 2025.

Pada Gambar 2, diperlihatkan kelompok sahabat Don yang selalu mendukungnya dalam aktivitas di luar rumah. Dari kiri ke kanan terdapat Mae, Atta, Don, Meri, dan Nurman. Mae (Maesaroh) adalah anak perempuan yang berbicara dengan logat khas Betawi. Ia digambarkan sebagai pribadi yang memiliki bakat seni, tegas, dan penuh perhatian terhadap teman-temannya. Atta merupakan anak laki-laki yang mandiri, gemar berolahraga, dan piawai dalam permainan olahraga seperti kasti maupun sepak bola. Awalnya, Atta digambarkan sebagai rival Don yang merampas buku dongeng

Don, tetapi pada akhirnya mereka berdamai dan menjadi sahabat. Meri adalah sosok sahabat Don yang berasal dari dunia lain. Ia digambarkan sebagai hantu anak perempuan yang lemah lembut, suka bermain, dan penyayang. Sementara itu, Nurman merupakan anak laki-laki yang ceria dan penuh energi. Ia dikenal memiliki karakter yang humoris, setia kawan, dan sering menghadirkan suasana menyenangkan dalam kelompok.

B. Kategori Agama dan Kepercayaan

Berdasarkan tulisan yang berjudul “Dinamika Pola Pikir Orang Jawa di Tengah Arus Modernisasi”, dijelaskan bahwa perubahan dari cara berpikir mistis menuju rasional melahirkan pola pikir peralihan, yaitu pola “setengah percaya” dan “percaya tidak percaya” (Jaya 133-140). “Setengah percaya” merupakan konsep yang digunakan untuk melukiskan situasi di mana masyarakat tidak mampu menjelaskan alasan melakukan atau tidak melakukan sesuatu terkait dengan kebiasaan masyarakat, tetapi mereka tetap melakukannya karena takut terjadi bencana akibat kekuatan kosmologi sebagaimana pengetahuan masa lalu. Sementara itu, pola pikir “percaya tidak percaya” merupakan cara berpikir masyarakat yang tidak mempercayai mistikisme, tetapi takut akibat sanksi sosial jika meninggalkan budaya tersebut.



Gambar 15. Bunga Melati.
Sumber: Visinema Studios, 2025.

Dalam film animasi *Jumbo*, terdapat representasi pola pikir “setengah percaya” yang tercermin melalui dua adegan penting.

Pertama, melalui persahabatan antara dua makhluk dari alam berbeda, yakni Don, seorang manusia, dan Meri, sosok hantu anak perempuan yang tidak memiliki raga. Berbeda dengan manusia biasa, Meri digambarkan mampu melayang di udara serta muncul dan menghilang secara tiba-tiba. Kedua, melalui simbol jimat berupa kalung bunga melati yang dikenakan oleh Meri. Kalung ini berfungsi sebagai penghubung spiritual antara Meri dan kedua orang tuanya yang telah meninggal. Ketika Meri memberikan bunga melati tersebut kepada Don, bunga itu secara magis “masuk” ke dalam tubuh Don. Pada momen tersebut, Don tampak tidak sepenuhnya memahami kekuatan di balik bunga tersebut, namun ia tidak menolak atau mempertanyakannya. Sebaliknya, Don menerima yanya sebagai bentuk kepercayaan intuitif, seolah bunga melati itu memiliki kekuatan simbolik sebagai jimat atau pelindung dalam menghadapi kekuatan jahat. Adegan ini merefleksikan keberlanjutan kepercayaan tradisional dalam masyarakat Indonesia, di mana unsur-unsur spiritual dan mistis kerap diterima sebagai bagian dari solusi hidup, tanpa harus sepenuhnya dijelaskan secara rasional.

C. Kategori Bahasa dan Komunikasi

Lirik lagu berjudul “Selalu Ada di Nadimu”, ciptaan Laleilmanino, trio musisi Indonesia yang terdiri dari Anindyo Baskoro, Arya Aditya Ramadhy, dan Ilman Ibrahim Isa, bukan sekadar lagu yang enak didengar, mudah dihafal, dan juga dinyanyikan. Lagu ini memuat pesan emosional yang mendalam dari sosok Ayah dan Ibu Don kepada Don. Melalui pilihan kata-kata yang sarat makna, lagu ini merepresentasikan bentuk dukungan psikologis dan spiritual dari orang tua kepada anak. Pesan tersebut dapat dianalisis melalui makna denotatif dan konotatif. Menariknya, lirik lagu ini menggunakan teknik akrostik, yakni penyusunan huruf awal setiap baris (dari baris 1-25) yang bila digabungkan membentuk frasa “KAMI AKAN SELALU ADA DI NADIMU”. Teknik akrostik tergolong langka dalam lagu populer di Indonesia, terlebih dalam lagu anak-anak, baik dalam konteks lagu daerah maupun lagu

nasional. Hal ini menunjukkan inovasi artistik yang memberikan kedalaman makna sekaligus memperkuat ikatan emosional antara tokoh dan pihak audiens. Berikut ini lirik lagu “Selalu Ada di Nadimu”:

- (K)ala nanti bada ‘kan datang
(A)ngin akan buat kau goyah
(M)aafkan, hidup memang
(I)ngin kau lebih kuat
(A)ndaikan saat itu datang
(K)ami tak ada menemani
(A)ku ingin kau mendengar
(N)yanyianku di sini
(S)edikit demi sedikit
(E)ngkau akan berteman pahit
(L)uapkanlah saja bila harus menangis
(A)nakku, ingatlah semua
(L)elah tak akan tersia
(U)sah kau takut pada keras dunia
(A)khirnya takkan ada akhir
(D)oaku agar kau selalu
(A)rungi hidup berbalut senyuman di hati
(D)oaku agar kau selalu
(I)ngat bahagia meski kadang hidup tak baik saja
(N)yanyian ini bukan sekedar nada
(A)ku ingin kau mendengarnya
(D)engan hatimu, bukan telinga
(I)ngatlah ini bukan sekedar kata
(M)aksudnya kelak akan menjadi makna
(U)ngkapan cintaku dari hati

Lirik ini menggambarkan realita dalam kehidupan sebenarnya. Ada harapan orang tua agar sang anak mampu menghadapi tantangan kehidupan dan tetap menggunakan perasaan dan kesadaran untuk berempati dalam mengarungi dinamika kehidupan. Pesan utama dalam lagu ini adalah bahwa seorang anak diyakinkan kalau ia

tidaklah sendirian. Akan selalu ada orang di sekitarnya yang siap membantu, khususnya Ayah dan Ibu, serta pihak keluarga dan sahabat pada umumnya. Lagu ini juga menyampaikan pesan bahwa orang tua akan tetap hadir untuk memberi dukungan dari belakang walaupun mereka tidak hadir aktual secara fisik karena telah wafat. Cinta dan dukungan mereka tetap hidup melalui doa, pesan moral, serta nilai-nilai keluarga yang telah diwariskan. Dengan demikian, kasih sayang orang tua dimaknai sebagai sesuatu yang transendental dan berkelanjutan yang hadir dalam berbagai bentuk yang tak selalu tampak.

Secara harfiah, kalimat “Kala nanti badai ‘kan datang. Angin akan buat kau goyah” menggambarkan peristiwa di masa depan ketika badai berupa fenomena alam seperti angin kencang akan terjadi dan dapat menyebabkan seseorang hilang keseimbangan bahkan terhempas. Adapun makna konotasi yang terkandung di dalam kata “badai” yaitu melambangkan konflik, masalah, atau tantangan besar yang dapat muncul dalam bentuk tantangan atau hambatan hidup. Makna konotasi “angin” melambangkan tantangan kecil yang dapat membuat seseorang ragu atau kehilangan arah. Sementara itu, makna konotasi “goyah” menunjukkan sisi emosional atau mental seseorang yang kehilangan semangat, kekuatan, dan keyakinan terhadap diri sendiri akibat menghadapi suatu masalah dalam hidup.

Selain itu, kalimat “Aku ingin kau mendengarnya. Dengan hatimu, bukan telinga” dapat diartikan sebagai permintaan atau ajakan kepada orang lain untuk mendengarkan sesuatu (suara, kata-kata, atau pesan) dan didengar menggunakan hati, bukan melalui alat pendengaran seperti telinga. Adapun makna konotasi dari kalimat “Aku ingin kau mendengarnya” memiliki makna bahwa pesan yang disampaikan memiliki kedalaman arti dan harap dicerna secara makna tersirat di balik kata-kata tersebut. Kalimat “Dengan hatimu, bukan telingamu” merupakan ungkapan emosional bahwa pesan tersebut harus dirasakan dengan perasaan, bukan hanya masuk melalui indera pendengaran saja. Hal ini mengajarkan pentingnya manusia memiliki kesadaran untuk berempati.

D. Kategori Properti Umum

- Bunga Melati

Mitos bunga melati dalam proses *nyekar* (ziarah makam) berfungsi sebagai perantara doa untuk orang meninggal yang menjadi simbol ketulusan. Bunga melati juga menjadi simbol mitos sebagai bunga jodoh yang dimaknai untuk mempermudah jodoh. Selain itu, keharumannya dijadikan sebagai sesajen penolak bala. Pada upacara atau ritual pernikahan, bunga melati dijadikan bunga yang syarat akan nilai kesucian dan hubungan serta dalam kehamilan bunga ini dianggap memberikan efek psikologis untuk mempermudah ibu melahirkan. Dari mitos tersebut, terdapat pesan yang terkandung berupa kesucian, ketulusan, kejujuran antara hati dan badan (Novariska, 2022).

Dalam film animasi *Jumbo*, bunga melati ditampilkan di beberapa adegan. Bunga ini digunakan oleh Meri sebagai aksesoris kalung pada leher. Selain sebagai aksen untuk mempercantik kostum yang dikenakan, bunga berwarna putih dan beraroma harum tersebut memiliki “kekuatan tersembunyi”, yakni sebagai perisai sekaligus kekuatan bagi Meri saat menghadapi kekuatan jahat. Kalung melati tersebut melindungi Meri dalam misi menyelamatkan kedua orang tuanya. Adapun analisis makna denotasi dan konotasi terkait bunga melati, dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Analisis visual pada Bunga Melati.

Sumber: Sumber: Visinema Studios, 2025.

| No | Penanda (<i>signifier</i>) | Petanda (<i>signified</i>) |
|----|---|--|
| 1. | Analisis visual:  | Menampilkan kalung yang digunakan oleh Meri. Kalung tersebut terbuat dari bunga melati yang dironce/disusun melingkari leher Meri. |

Makna denotasi dari bunga melati adalah bunga berwarna putih yang memiliki aroma harum dan dikenakan Meri sebagai aksesoris kalung. Sementara itu, makna konotasinya, pertama, sebagai bunga yang berfungsi sebagai penghitung waktu (*timer*) yang membatasi keberadaan Meri saat melintasi dunia manusia. Kedua, bunga yang memiliki kekuatan sebagai perisai sekaligus pelindung Meri dari serangan kekuatan jahat yang ingin mencelakai Meri dan kedua mendiang orang tuanya.

- **Radio Pak Kades**

Dalam film animasi *Jumbo*, terdapat sosok antagonis, yaitu Pak Kades. Awalnya Pak Kades dikenal sebagai sosok yang ramah, hangat, dan mengayomi masyarakat. Namun, di balik sikap baiknya, Pak Kades ternyata memiliki niat terselubung untuk menggusur makam-makam yang ada di Kampung Seruni dan membangun proyek demi keuntungan pribadi. Ketika melangsungkan aksi, Pak Kades menggunakan alat untuk menangkap dan menaklukan roh orang-orang yang sudah meninggal. Alat tersebut berupa radio.

Tabel 3. Analisis visual pada Radio Pak Kades.

Sumber: Sumber: *Visinema Studios, 2025*.

| No | Penanda (<i>signifier</i>) | Petanda (<i>signified</i>) |
|----|--|---|
| 1. | Analisis visual:  | Menampilkan sebuah radio milik Pak Kades. Radio tersebut memiliki bentuk geometris berupa trapesium dan pada bagian atas memiliki pemancar sinyal berupa dua buah antena di sebelah kiri dan kanan. |

Makna denotasi dari radio Pak Kades adalah alat elektronik yang dapat memancarkan frekuensi atau gelombang melalui udara. Dalam dunia penyiaran, radio dapat mengirimkan pesan dalam bentuk bunyi atau suara. Adapun makna konotasinya, sebagai alat yang digunakan Pak Kades sebagai senjata untuk menangkap roh

atau arwah manusia, di antaranya roh Meri dan kedua orangtuanya. Radio tersebut memiliki “kekuatan” untuk menangkap, mengurung, menaklukan, dan menghancurkan roh-roh tersebut.

- **Benturan Ideologi Budaya dalam Film *Jumbo***

Berdasarkan temuan dari empat kategori identitas budaya dalam film *Jumbo*, yakni kategori orang, bahasa dan komunikasi, agama dan kepercayaan, serta properti umum, terlihat adanya benturan dua ideologi yang tersirat melalui tanda, simbol, narasi, dan mitos dalam konteks budaya Indonesia. Pertama, ideologi keagamaan yang berpijak pada ajaran Islam yang menempatkan Allah sebagai satu-satunya tempat manusia memohon pertolongan. Kedua, ideologi tradisional yang masih dipengaruhi oleh kepercayaan animisme dan dinamisme, seperti yang ditemukan dalam pandangan masyarakat Jawa Kuno yang memaknai kehidupan sebagai suatu harmoni antara manusia dan seluruh ciptaan Tuhan, termasuk makhluk tak kasat mata. Film ini secara simbolik mempertemukan dua sistem kepercayaan tersebut dalam satu ruang naratif yang mencerminkan keberagaman dan ketegangan ideologis yang dianut dalam masyarakat Indonesia hingga kini.

- **Persahabatan Don dan Meri dalam Sudut Pandang Islam**

Mengacu pada pemberitaan *kompas.com* (2024), Data Kependudukan Bersih (DKB) semester I tahun 2024 mencatat bahwa jumlah penduduk Indonesia per 30 Juni 2024 mencapai 282.477.584 jiwa. Dari sisi keyakinan beragama, mayoritas penduduk Indonesia menganut agama Islam, yaitu sebesar 87,08% dari total jumlah penduduk. Sementara itu, 7,4% menganut agama Kristen, 3,07% Katolik, 1,68% Hindu, 0,71% Buddha, dan 0,03% merupakan kelompok minoritas lainnya yang menganut agama Konghucu maupun kepercayaan lokal.

Dalam sudut pandang agama Islam, umat Islam diajarkan untuk senantiasa bergantung hanya kepada Allah dalam segala aspek kehidupan. Meminta pertolongan kepada jin atau makhluk gaib merupakan perbuatan yang dilarang karena dapat menjerumuskan

pada perilaku syirik. Syirik, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI Daring, 2025), diartikan sebagai perbuatan menyekutukan Allah, yaitu mengakui adanya kekuatan atau kemampuan lain yang dianggap setara atau melebihi kekuasaan Allah. Bentuk-bentuk syirik antara lain mencakup pengabdian kepada selain Allah, seperti menyembah patung, tempat keramat, atau kuburan, serta mempercayai bahwa peninggalan nenek moyang memiliki kekuatan untuk menentukan atau memengaruhi jalan hidup manusia.

Dalam kitab suci agama Islam, Al-Qur'an, terdapat larangan yang tegas bagi umat Islam untuk tidak melakukan perbuatan syirik, termasuk menaati atau meminta pertolongan kepada jin dan makhluk gaib. Larangan ini ditegaskan dalam beberapa ayat, antara lain dalam Surat Al-Jinn ayat 6 dan Surat Al-Anam Ayat 128, sebagai berikut:

وَأَنَّهُ كَانَ رَجَالٌ مِّنَ الْإِنْسَانِ يَعْوِذُونَ بِرَجَالٍ مِّنَ الْجِنِّ فَرَأَوْهُمْ رَهْقًا

Sumber: Quran Surat Al-Jinn: 6, 2022

“Dan sesungguhnya ada beberapa orang laki-laki dari kalangan manusia yang meminta perlindungan kepada beberapa laki-laki dari jin, tetapi mereka (jin) menjadikan mereka (manusia) bertambah sesat.”
(Q.S. Al-Jinn: 6).

وَتَوَمَّ بِخَتْرٍ فَمِنْ جِمِيعِهَا بِمُخْشِرِ الْجِنِّ قَدْ اسْتَكْنَرُوكُمْ مِّنَ الْإِنْسَانِ وَقَالَ أُولَئِكُمْ مِّنَ الْإِنْسَانِ رَبِّنَا اسْتَقْبَعَ بِخَتْرٍ بَعْضُنَا بِغَيْرِهِ وَلَعْنَا أَجْلَانَا الَّذِي أَجْلَتْ لَنَا قَالَ النَّارُ مُثْرِكُوكُمْ خَالِدِينَ فِيهَا إِلَّا مَا شَاءَ اللَّهُ

Sumber: Quran Surat Al-Anam:128, 2022

“Dan (ingatlah) pada hari ketika Dia mengumpulkan mereka semua (dan Allah berfirman), “Wahai golongan jin! Kamu telah banyak (menyesatkan) manusia.” Dan kawan-kawan mereka dari golongan manusia berkata, “Ya Tuhan, kami telah saling mendapatkan kesenangan dan sekarang waktu yang telah Engkau tentukan buat kami telah datang.” Allah berfirman, “Nerakalah tempat kamu selama-lamanya,

kecuali jika Allah menghendaki lain.” Sesungguhnya Tuhanmu Maha Bijaksana lagi Maha Mengetahui. (Q.S. Al-Anam:128).

Mengacu pada dua ayat dalam Al-Qu’ān yang telah disebutkan sebelumnya, perilaku Don dalam film animasi *Jumbo* dapat dipandang sebagai bentuk pelanggaran dalam perspektif ajaran Islam karena menjalin hubungan dengan makhluk gaib. Hal ini tergambar dalam alur cerita *Jumbo*, khususnya pada saat Don pertama kali bertemu dengan sosok hantu bernama Meri di sebuah gudang tua yang menjadi markas persembunyiannya. Dalam adegan tersebut, Meri muncul secara tiba-tiba di hadapan Don, Nurman, dan Maesaroh. Reaksi awal Don yang tampak terkejut dan ketakutan merupakan respons yang wajar ketika manusia berhadapan dengan makhluk gaib. Namun, alih-alih menghindar atau menolak keberadaan Meri, Don justru membangun hubungan yang lebih dekat, mulai dari berkenalan, berteman, hingga saling membantu.

Hubungan timbal balik antara Don dan Meri digambarkan sebagai relasi saling menguntungkan, Don dibantu menemukan kembali buku dongeng warisan orang tuanya, sedangkan Meri dibantu menyelamatkan arwah kedua orang tuanya. Dalam perspektif ajaran Islam, bentuk interaksi dan kerja sama antara manusia dan makhluk gaib seperti yang digambarkan dalam film ini dapat dianggap sebagai perbuatan yang menyimpang karena bertentangan dengan prinsip tauhid yang melarang segala bentuk hubungan yang menjurus kepada kesyirikan.

- **Persahabatan Don dan Meri dalam Sudut Pandang Kepercayaan**

Film *Jumbo* mengedepankan nilai-nilai universal seperti persahabatan, keberanian, kasih sayang keluarga, dan penerimaan diri. Selaras dengan pemikiran budaya Clifford Geertz di dalam *The Interpretation of Culture*, semiotika berperan untuk menciptakan tanda dan makna sosial yang bersifat konstruktif/kreatif, edukatif, dan komunikatif di dalam dunia anak-anak (Piliang 180). Melalui narasi *Jumbo* yang tampak sederhana, film ini mengangkat isu kesenjangan sosial dan perbedaan pandangan kepercayaan

yang kerap terjadi di tengah masyarakat. Secara khusus, film ini mengakomodasi perspektif kelompok minoritas yang sering kali disalahpahami sebagai penyembah objek di luar diri oleh kelompok mayoritas. Dalam konteks masyarakat Indonesia yang mayoritas memeluk agama Islam, pola pikir leluhur yang menekankan harmoni antara manusia dengan makhluk lain di alam semesta kerap dianggap bertentangan dengan ajaran agama. Bahkan, dalam beberapa kasus, kepercayaan terhadap kekuatan spiritual di luar Tuhan dalam konsep tauhid dipandang sebagai bentuk penyimpangan atau kesesatan. Melalui pendekatan naratif yang inklusif, film ini mencoba membuka ruang dialog tentang pluralitas kepercayaan dan pentingnya toleransi dalam keberagaman budaya Indonesia.

- **Sedulur Papat Kalima Pancer dalam Kepercayaan Jawa**

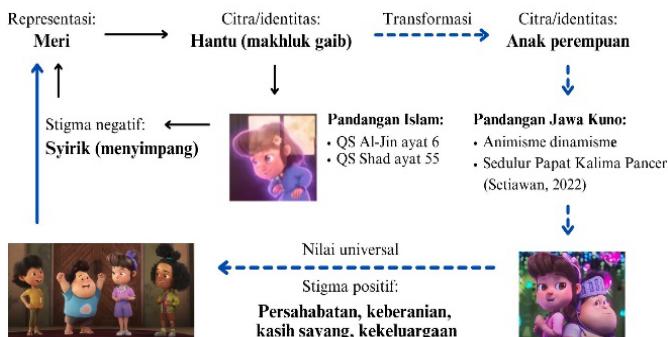
Dalam kajian semiotik Roland Barthes terhadap mantra *Sedulur Papat Kalima Pancer*, dijelaskan bahwa masyarakat Jawa masih memegang keyakinan terhadap eksistensi empat entitas spiritual yang menyertai manusia sejak lahir hingga wafat. Keempat unsur ini diyakini keluar bersama jabang bayi dari rahim ibu sebagai bagian dari tatanan kosmis yang ditetapkan oleh Tuhan. Mereka hadir dalam wujud non fisik atau makhluk metafisik dan bertugas melindungi serta menemani manusia sepanjang hidupnya. Pada saat manusia wafat, empat saudara gaib tersebut harus dilepaskan dan dikembalikan ke asalnya, sebagai bagian dari proses penyatuan kembali dengan Tuhan dan pencarian jati diri sejati atau *pancer* (Setiawan 1-9).

Keyakinan akan keberadaan *Sedulur Papat Kalima Pancer* ini memiliki relevansi dengan representasi budaya dalam film animasi *Jumbo*. Dalam film tersebut, relasi antara tokoh utama Don dengan makhluk halus bernama Meri dapat dimaknai sebagai bentuk interaksi simbolis dengan entitas non fisik yang serupa dengan konsep saudara spiritual dalam kepercayaan Jawa. Meri bukan hanya sosok hantu, tetapi juga hadir sebagai penjaga dan penuntun bagi Don dalam menyelesaikan konflik yang ia hadapi, dalam hal

ini menemukan kembali buku dongeng yang hilang. Relasi ini mencerminkan pandangan bahwa makhluk halus dapat menjadi bagian integral dari perjalanan spiritual manusia, sebagaimana dipahami dalam konsep *Sedulur Papat*, di mana hubungan manusia dengan entitas tak kasat mata dianggap sebagai bagian dari keseimbangan kosmis dalam perjalanan menemukan jati diri seseorang.

- **Unsur Inklusi dan Eksklusi dalam Film Jumbo**

Film *Jumbo* mengusung narasi budaya yang inklusif terhadap kepercayaan lokal, nilai-nilai tradisional, dan spiritualitas non-agamais, serta mendorong peran generasi muda dalam menjaga warisan budaya. Namun, film ini mengeksklusi sudut pandang agama ortodoks dan institusi formal keagamaan yang berpotensi menimbulkan ketegangan interpretatif di kalangan penonton yang lebih konservatif.



Gambar 16. Inklusi dan Eksklusi dalam Film *Jumbo*.

Sumber: *Penulis*, 2025.

Berdasarkan temuan di atas, tampak beberapa hal yang diinklusikan dalam narasi budaya melalui film *Jumbo*. Pertama, kelompok yang menganut nilai-nilai tradisional dan kepercayaan lokal. Representasi karakter Meri sebagai sosok hantu anak perempuan mencerminkan nilai-nilai animisme dan dinamisme yang masih hidup dalam

masyarakat Indonesia, khususnya budaya Jawa. Film ini membuka ruang untuk memperlihatkan bagaimana kepercayaan terhadap roh leluhur, jimat (kalung bunga melati), dan kekuatan spiritual bisa berperan penting dalam membentuk identitas serta perjuangan karakter utama.

Kedua, anak-anak sebagai pewaris budaya. Tokoh Don sebagai protagonis merepresentasikan generasi muda yang diajak untuk menyadari pentingnya warisan budaya Indonesia, meski awalnya ia tidak memahami kekuatan di baliknya. Representasi anak-anak lintas etnis dalam film ini menjadi simbol esensial atas kesinambungan budaya bangsa serta cerminan keragaman identitas Indonesia.

Ketiga, nilai-nilai universal seperti persahabatan, keberanian, dan kasih sayang keluarga. Film ini menyampaikan pesan yang bersifat inklusif secara emosional, mengajak semua penonton dari latar belakang manapun untuk merayakan nilai-nilai tersebut tanpa terbatas oleh agama atau sistem kepercayaan tertentu.

Selain itu, terdapat beberapa hal yang dieksklusi dari narasi budaya Film *Jumbo*. Pertama, pandangan ortodoks agama, khususnya Islam konservatif. Dalam sudut pandang teologis Islam yang ketat, relasi Don dengan makhluk gaib (Meri) dan penggunaan jimat (kalung bunga melati) dapat dianggap sebagai bentuk penyimpangan atau bahkan kesyirikan. Film ini tidak menampilkan kritik atau refleksi dari perspektif keagamaan sehingga pandangan tersebut cenderung dikesampingkan dari narasi utama.

Kedua, lembaga atau institusi agama. Tidak ada representasi tokoh agama, ritual ibadah formal, atau suara institusional dari agama besar. Film ini lebih menekankan spiritualitas yang tidak terikat pada agama tertentu sehingga narasi budaya yang diangkat cenderung sekuler dan bersifat folkloristik. Film *Jumbo* menggugah emosi penonton melalui narasi yang sarat nilai universal, seperti persahabatan, keberanian, dan kehangatan hubungan keluarga yang dikemas dengan cara yang menyentuh dan mudah dipahami.

Ketiga, narasi negara sebagai penjaga identitas nasional. Negara

sebagai institusi budaya melalui pendidikan formal, regulasi budaya, atau narasi nasionalisme tidak hadir atau ditampilkan secara eksplisit dalam film ini. Narasi hanya melalui bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar yang digunakan dalam percakapan. Penekanan lebih banyak pada warisan keluarga dan kearifan lokal, bukan pada agenda identitas nasional versi Negara Indonesia.

Simpulan

Jumbo adalah contoh film animasi Indonesia yang tidak hanya menghadirkan cerita yang menghibur, tetapi juga menyampaikan narasi ideologis tentang pentingnya merawat identitas budaya Indonesia. Melalui analogi perjuangan Don mempertahankan buku dongeng warisan orang tuanya yang dirampas oleh Atta, penonton diajak untuk merawat, melindungi, dan melestarikan warisan budaya Indonesia yang meliputi cerita rakyat, mitos, nilai kearifan lokal, hingga bahasa dan simbol-simbol budaya. Buku dongeng dalam film ini bukan sekadar kisah fiktif masa lalu yang dianggap ketinggalan zaman, melainkan berfungsi sebagai simbol kontinuitas budaya yang menjembatani masa lalu, masa kini, dan masa depan bangsa. Buku tersebut juga menjadi metafora dari identitas kolektif yang sedang terancam oleh kekuatan destruktif modernitas, seperti digambarkan oleh tokoh Atta yang menyalahgunakan buku tersebut untuk menjatuhkan Don.

Lebih jauh, *Jumbo* menunjukkan bahwa film ini menjadi medium reflektif atas dialektika antara nilai-nilai tradisional dan kepercayaan lokal dengan prinsip keagamaan mayoritas, khususnya Islam. Film ini secara simbolik mempertemukan dua sistem ideologis yang sering kali tidak sejalan, dalam hal ini spiritualitas Jawa yang menghargai harmoni kosmis dengan makhluk gaib dan ketauhidan Islam yang menolak bentuk interaksi semacam itu sebagai potensi syirik. Konfrontasi simbolik ini tidak dihadirkan secara frontal, tetapi melalui narasi yang bersifat metaforis dan emosional, seperti persahabatan antara Don dan Meri. Ketegangan ideologis ini menggarisbawahi realitas kompleks masyarakat Indonesia, di mana

pluralitas budaya sering kali beroperasi dalam ruang yang sama namun tidak selalu memperoleh ruang representasi yang setara, terutama dalam ranah wacana publik.

Karakter Meri sebagai representasi hantu anak perempuan yang bersahabat dan senang menolong menjadi representasi dari sistem kepercayaan tradisional seperti animisme dan dinamisme yang masih hidup berdampingan dengan sistem nilai religius modern. Di sisi lain, latar perkotaan, konflik penggusuran makam, dan penggunaan teknologi menjadi representasi dari arus modernitas yang tak terelakkan. Dengan demikian, film ini menciptakan ruang negosiasi antara mitos dan modernitas, serta antara spiritualitas lokal dan ortodoksi agama yang secara bersamaan membentuk keragaman identitas budaya Indonesia.

Dalam konteks ini, *Jumbo* tidak hanya merefleksikan kegelisahan akan hilangnya akar budaya di tengah derasnya modernisasi, tetapi juga menunjukkan potensi kolaboratif antara tradisi dan kemajuan zaman. Film ini menempatkan mitos bukan sebagai artefak masa lalu, melainkan sebagai sumber inspirasi naratif yang transformatif dalam menarasikan identitas bangsa melalui medium film animasi. Nilai-nilai universal seperti persahabatan, keberanian, kasih sayang, dan kekeluargaan menjadi jembatan emosional yang menghubungkan penonton muda dengan akar budaya mereka. Hal ini membuktikan bahwa nilai tradisional dapat dikemas dalam bahasa modern yang relevan, reflektif, dan inklusi.

Kepustakaan

BUKU

Piliang, Yasraf, Amir. *Transpolitika: Dinamika Politik di Era Virtual*. Cantrik Pustaka, 2023, 180.

SKRIPSI

Novariska, Naela. *Makna dan mitos bunga melati dalam budaya Jawa : studi kasus di Desa Maribaya Kabupaten Tegal analisis pemikiran Roland Barthes*. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2022.

JURNAL

- Jaya, P, H, I. "Dinamika Pola Pikir Orang Jawa di Tengah Arus Modernisasi". Jurnal Humaniora, Vol. 24, No. 2, 2012, pp. 133-140, <https://doi.org/10.22146/jh.1056>
- Nirwana, A., Nugroho, D, P. "Kosmopolitanisme Digital: Sebuah Tawaran Strategi Keberlanjutan Seni dan Budaya Tradisi di Era Digital". Jurnal Kajian Seni, Vol. 11, No. 1, 2024, pp. 42-60, <https://doi.org/10.22146/jksks.96624>
- Sartini. "Mitos: Eksplorasi Definisi dan Fungsi dalam Kebudayaan". Jurnal Filsafat, Vol. 24, No. 2, 2014, pp. 192-210, <https://jurnal.ugm.ac.id/wisdom/article/view/79660>
- Setiawan, R, A. "Tinjauan Makna Mantra Sedulur Papat Kalima Pancer dalam Semiotologi Barthes". Prosiding Seminar Nasional Sasindo UNPAM, Vol. 3, No. 1, 2022, pp. 1-9, <https://doi.org/10.32493/sns.v3i1.27187>
- Verulitasari, E., Cahyono, A. "Nilai Budaya dalam Pertunjukan Rapai Geleng Mencerminkan Identitas Budaya Aceh". Catharsis: Journal of Arts Education, Vol. 5, No. 1, 2016, pp. 41-47, <https://journal.unnes.ac.id/sju/catharsis/article/view/13118>
- Wikayanto, A., Grahita, B., Darmawan, R. "Unsur-Unsur Budaya Lokal Dalam Karya Animasi Indonesia Periode Tahun 2014-2018". Jurnal Rekam, Vol. 15, No 2, 2019, pp. 83-101, <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3003>

AL-QURAN

- Tim Al-Qosbah. *Al-Quran Hafalan Hafazan 8 Blok Perkata Latin*. PT. Alqosbah Karya Indonesia, 2022.

AUDIO/VIDEO

- Adriandy, Ryan. *Jumbo*. Visinema Studios, 2025.
- Saidi, Acep, Iwan. *Semiotika*. Institut Teknologi Bandung, 2021.

BERITA

- Permadi, A., Krisiandi. "Jumbo Jadi Film Animasi Indonesia Pertama yang Bakal Dirilis di 17 Negara". 2025, <https://regional.kompas.com/read/2025/02/13/163815878/jumbo-jadi-film-animasi-indonesia-pertama-yang-bakal-dirilis-di-17-negara>

Putri, D, L, Nugroho, R, S. “*Catat, Ini Provinsi dan Kota dengan Penduduk Terbanyak di Indonesia per 30 Juni 2024*”. https://www.kompas.com/tren/read/2024/08/08/173000265/catat-ini-provinsi-dan-kota-dengan-penduduk-terbanyak-di-indonesia-per-30?page=all&utm_source=chatgpt.com#google_vignette

MEDIA SOSIAL

Visinema. “*Fakta Film Jumbo yang Gak Banyak Orang Tahu!*”. 2025, https://www.instagram.com/visinmaid/p/DITMDPWRY-s/?img_index=1

Bunga Rampai: Film, Masyarakat, Teknologi, dan Identitas Budaya

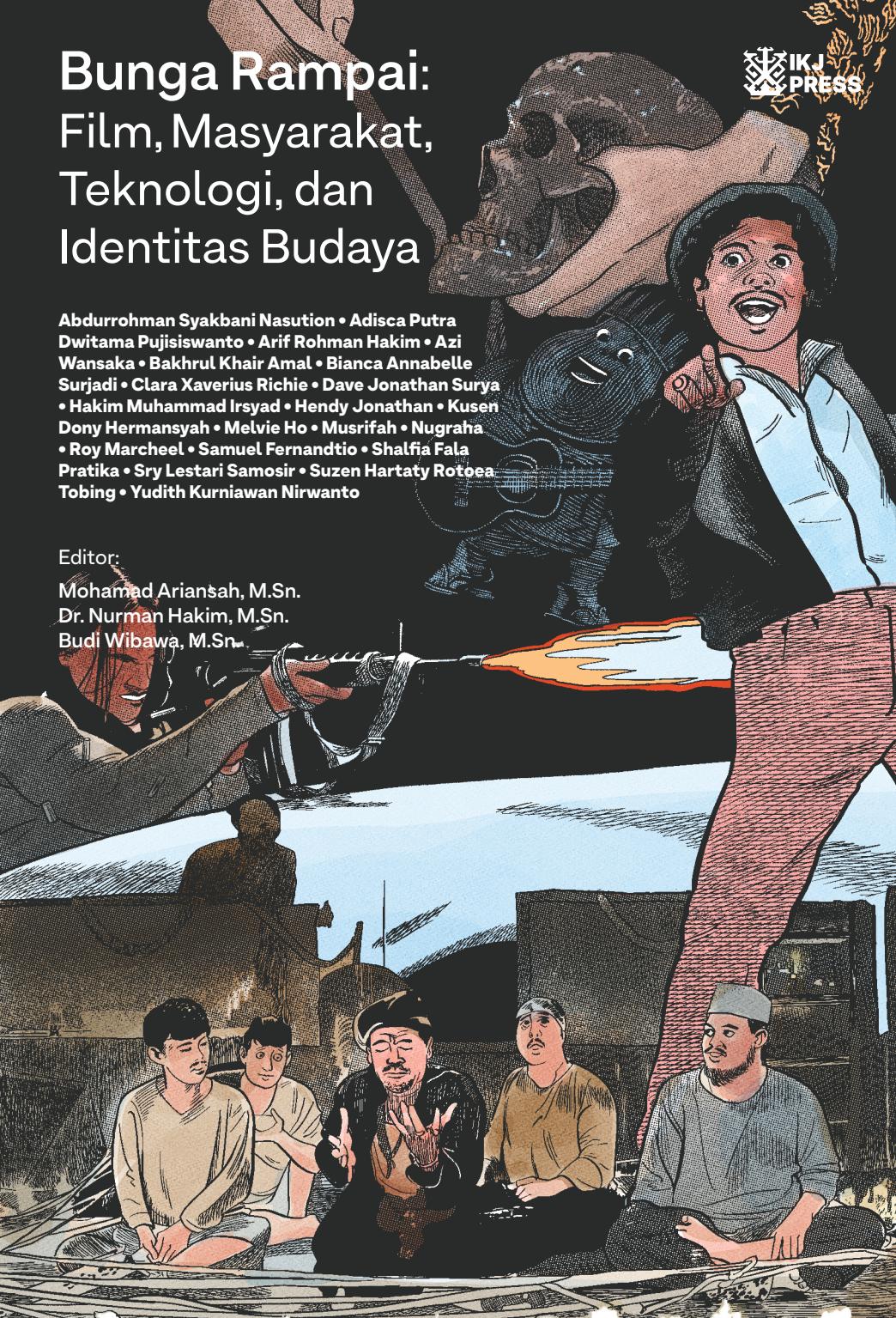
Abdurrohman Syakbani Nasution • Adisca Putra
Dwitama Pujiswanto • Arif Rohman Hakim • Azi
Wansaka • Bakhrul Khair Amal • Bianca Annabelle
Surjadi • Clara Xaverius Richie • Dave Jonathan Surya
• Hakim Muhammad Irsyad • Hendy Jonathon • Kusen
Dony Hermansyah • Melvie Ho • Musrifah • Nugraha
• Roy Marcheel • Samuel Fernandtio • Shalfia Fala
Pratika • Sry Lestari Samosir • Suzen Hartaty Rotoea
Tobing • Judith Kurniawan Nirwanto

Editor:

Mohamad Ariansah, M.Sn.

Dr. Nurman Hakim, M.Sn.

Budi Wibawa, M.Sn.



Bunga Rampai: Film, Masyarakat, Teknologi, dan Identitas Budaya

Penulis:

| | |
|-----------------------------------|-----------------------------|
| Abdurrohman Syakbani Nasution | Kusen Dony Hermansyah |
| Adisca Putra Dwitama Pujisiswanto | Melvie Ho |
| Arif Rohman Hakim | Musrifah |
| Azi Wansaka | Nugraha |
| Bakhrul Khair Amal | Roy Marcheel |
| Bianca Annabelle Surjadi | Samuel Fernandtio |
| Clara Xaverius Richie | Shalfia Fala Pratika |
| Dave Jonathan Surya | Sry Lestari Samosir |
| Hakim Muhammad Irsyad | Suzen Hartaty Rotoea Tobing |
| Hendy Jonathan | Yudith Kurniawan Nirwanto |

Editor:

Mohamad Ariansah, M.Sn.
Dr. Nurman Hakim, M.Sn.
Budi Wibawa, M.Sn.



**Sanksi Pelanggaran Pasal 113
Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014
tentang Hak Cipta**

1. Seseorang yang tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana diatur dalam pasal 9 ayat 1 untuk penggunaan komersial dapat dihukum penjara maksimal 1 tahun dan/atau denda maksimal Rp 100.000.000.
2. Seseorang yang tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana diatur dalam pasal 9 ayat 1 huruf c, huruf d, huruf f, dan huruf h untuk penggunaan komersial dapat dihukum penjara maksimal 3 tahun dan/atau denda maksimal Rp 500.000.000.
3. Seseorang yang tanpa hak dan/atau tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana diatur dalam pasal 9 ayat 1 huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk penggunaan komersial dapat dihukum penjara maksimal 4 tahun dan/atau denda maksimal Rp 1.000.000.000.
4. Jika pelanggaran dilakukan dalam bentuk pembajakan, pelaku dapat dihukum penjara maksimal 10 tahun dan/atau denda maksimal Rp 4.000.000.000.

**BUNGA RAMPAI: Film, Masyarakat,
Teknologi, dan Identitas Budaya**
Copyright ©2025

Penulis:

Abdurrohman Syakbani Nasution, Adisca Putra Dwitama Pujisiswanto, Arif Rohman Hakim, Azi Wansaka, Bakhrul Khair Amal, Bianca Annabelle Surjadi, Clara Xaverius Richie, Dave Jonathan Surya, Hakim Muhammad Irsyad, Hendy Jonathan, Kusen Dony Hermansyah, Melvie Ho, Musrifah, Nugraha, Roy Marcheel, Samuel Fernandtio, Shalfia Fala Pratika, Sry Lestari Samosir, Suzen Hartaty Rotoea Tobing, Judith Kurniawan Nirwanto

Editor

Dr. Nurman Hakim, M.Sn.
Budi Wibawa, M.Sn.
Mohamad Ariansah, M.Sn.

Desain Sampul & Tata Letak

Redi Murti

Diterbitkan oleh



IKJ Press
Jalan Sekolah Seni 1 (Raden Saleh, Kompleks Taman Ismail Marzuki) Jl. Cikini Raya No. 73, Jakarta, 10330

Cetakan Pertama, Agustus 2025
(vi + 209 halaman; 13.8 x 20.3 cm)
ISBN : xxx-xxx-xxxxxx-x-x

K A T A P E N G A N T A R

Salam sejahtera bagi kita semua,

Puji syukur kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, kita dapat berkumpul dalam kesempatan yang berharga ini untuk merayakan, mengkaji, dan merenungkan peran film dalam kehidupan kita.

Sebagai sebuah medium, film tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga cermin yang memantulkan realitas masyarakat, sekaligus jendela yang membuka pandangan kita pada dunia yang lebih luas. Di era teknologi yang berkembang pesat, film mengalami transformasi yang signifikan—baik dalam proses produksi, distribusi, maupun cara kita menikmatinya. Digitalisasi telah melahirkan bentuk-bentuk baru bercerita, memperluas jangkauan karya, dan menciptakan interaksi dua arah antara pembuat film dan penontonnya.

Namun, di balik kemajuan teknologi itu, ada sebuah tanggung jawab besar: menjaga identitas budaya. Film adalah arsip emosional dan intelektual suatu bangsa. Di dalamnya tersimpan bahasa, tradisi, nilai-nilai, bahkan cara kita memandang diri sendiri. Ketika teknologi mempercepat arus informasi lintas batas, di situlah kita harus memastikan bahwa akar budaya kita tidak hanyut, melainkan justru semakin kokoh dan relevan.

Sebagai institusi pendidikan film, kami percaya bahwa pembuat film masa kini—and masa depan—harus memiliki kesadaran ganda: memanfaatkan teknologi sebagai alat kreatif yang tak terbatas, sambil menempatkan masyarakat dan identitas budaya sebagai jiwa dari setiap cerita. Dengan demikian, film dapat terus menjadi ruang dialog antara masa lalu, masa kini, dan masa depan.

Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih kepada seluruh narasumber, peserta, dan panitia yang telah berkontribusi dalam kegiatan ini. Semoga forum ini menjadi titik temu ide, inspirasi, dan kolaborasi yang bermanfaat bagi perkembangan perfilman Indonesia.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Dr. Rina Yanti Harahap, M.Sn.
Dekan Fakultas Film dan Televisi
Institut Kesenian Jakarta

K A T A P E N G A N T A R

Film adalah bahasa yang melampaui kata-kata. Ia merekam gerak, cahaya, dan suara, lalu merangkainya menjadi narasi yang mampu mempengaruhi cara kita memandang dunia. Sejak awal kemunculannya, film telah menjadi saksi sekaligus partisipan dalam perubahan masyarakat. Ia merekam jejak peristiwa, membingkai ingatan kolektif, dan mengajak penontonnya merenungi siapa mereka, dari mana mereka berasal, dan ke mana mereka akan menuju.

Namun, di era teknologi digital yang berkembang pesat, sifat film tidak lagi sama seperti seratus tahun lalu. Kamera berukuran genggam dapat menghasilkan gambar yang dulunya hanya mungkin dihasilkan oleh studio besar. Internet memungkinkan karya dari sudut kota kecil di Asia ditonton secara serentak oleh penonton di Eropa atau Amerika. Perubahan ini memberi kebebasan baru bagi para pembuat film—tetapi juga membawa pertanyaan penting: jika semua orang bisa bercerita, cerita seperti apa yang seharusnya kita bagikan?

Pertanyaan itu membawa kita pada isu identitas budaya. Film bukan hanya karya seni, ia adalah pernyataan identitas. Setiap pilihan cerita, karakter, bahasa, hingga detail kecil seperti warna kain atau tata ruang, menyimpan lapisan makna tentang budaya yang melahirkannya. Di tengah derasnya arus globalisasi, risiko terbesarnya adalah hilangnya kekhasan ini, tergantikan oleh narasi-narasi seragam yang diproduksi demi memenuhi selera pasar global.

Di sinilah pentingnya kesadaran kritis. Teknologi seharusnya tidak membuat kita melupakan akar, justru harus menjadi jembatan untuk memperkenalkan kekayaan budaya kepada dunia. Film dapat berperan sebagai ruang dialog antara tradisi dan inovasi, antara lokal dan global, antara masa lalu dan masa depan.

Masyarakat, teknologi, dan identitas budaya adalah tiga pilar yang tak terpisahkan dalam membicarakan film. Masyarakat memberi konteks, teknologi memberi medium, dan identitas budaya memberi jiwa. Tanpa salah satu dari ketiganya, film akan kehilangan keseimbangannya—menjadi sekadar hiburan tanpa makna, atau sebaliknya, menjadi pesan yang tak mampu menjangkau penontonnya.

Tulisan dan diskusi yang mengusung tema ini tidak hanya penting bagi akademisi atau praktisi film, tetapi juga bagi siapa pun yang percaya bahwa kebudayaan adalah sesuatu yang hidup dan terus dibentuk. Setiap film adalah cermin, dan cermin itu bisa diarahkan untuk memantulkan wajah kita sendiri atau meminjam wajah orang lain. Pilihan ada di tangan kita.

Semoga pengantar ini menjadi undangan untuk berpikir lebih dalam, melihat film bukan hanya sebagai tontonan, melainkan sebagai percakapan panjang antara manusia, teknologi, dan budaya yang mereka warisi.

Budi Wibawa

(Ketua Seminar Nasional Film: Film, Masyarakat, Teknologi, dan Identitas Budaya)

D A F T A R I S I

| | |
|---|-----|
| KATA PENGANTAR | i |
| DAFTAR ISI | iii |
| DAFTAR GAMBAR | iv |
| Analisis Strategi Perilisan Film <i>Kang Mak From Pee Mak</i> (2024) di Netflix oleh <i>Dave Jonathan Surya, Melvie Ho, Samuel Fernandtio, dan Hendy Jonathan</i> | 1 |
| <i>Mangongkal Holi</i> Sebagai Suatu Perjalanan: Redefinisi Makna dan Ruang yang Sakral dalam Film <i>Tulang Belulang Tulang</i> (2024) oleh <i>Suzen Hartati Rotoea Tobing dan Arif Rohman Hakim</i> | 13 |
| Gaya Funky di Film-Film Benyamin Sueb: Simbol Perlawanan dan Kritik Sosial Tahun 1970-an oleh <i>Azi Wansaka</i> | 36 |
| TikTok Sebagai Media Promosi Film, Studi Kasus Film Animasi “Jumbo” oleh <i>Hakim Muhammad Irsyad</i> | 57 |
| Pengaruh Teknologi dan Media Digital dalam Pembuatan Film Dokumenter oleh <i>Kusen Dony Hermansyah, S.Sos., S.Sn., M.Sn.</i> | 67 |
| Hantu Anak Perempuan Dalam Film <i>Jumbo</i>: Antara Misi Pribadi Dan Ambisi Patriarki oleh <i>Musrifah</i> | 102 |
| Negosiasi antara Tradisi dan Modernitas: Spiritualisme Jawa dan Konflik Ruang Hidup dalam <i>Pabrik Gula</i> (2025) oleh <i>Abdurrohman Syakbani Nasution dan Shalfia Fala Pratika</i> | 121 |
| Representasi Gender dan Kritik Terhadap Patriarki dalam Film <i>Ngeri-Ngeri Sedap</i> oleh <i>Sri Lestari Samosir dan Bakhru Khair Amal</i> | 136 |
| Representasi Identitas Budaya Indonesia dalam Film Animasi <i>Jumbo</i>: Antara Myths and Modernities oleh <i>Nugraha</i> | 153 |

**Representasi Maskulinitas Dari Pemeran Utama Perempuan
Dalam Film Action Indonesia "The Shadow Strays"**
oleh Adisca Putra Dwitama Pujisiswanto

181

Analisis Strategi Promosi Film *Home Sweet Loan* di OTT Netflix
oleh Bianca Annabelle Surjadi, Clara Xaverius Richie, Roy Marcheel dan
Yudith Kurniawan Nirwanto

198

D A F T A R G A M B A R

| | |
|---|-----|
| Gambar 1. Daftar 10 film terlaris di Indonesia per 2 Juni 2025 | 9 |
| Gambar 2. Pilihan konten “Because you watched” | 10 |
| Gambar 3. Pilihan konten “ <i>Top 10 film di Indonesia</i> ” per tanggal 20 Mei 2025 | 10 |
| Gambar 4. Close up wajah Tulang Tua melihat perangai keturunan | 20 |
| Gambar 5. Low angle dengan sudut pandang tokoh Cian kecil | 22 |
| Gambar 6. high angle | 22 |
| Gambar 7. Prosesi pembaluran saring-saring dengan kunyit dalam Tulang Belulang Tulang | 25 |
| Gambar 8. Cian bergerak dari tempat rendah ke tempat tinggi | 31 |
| Gambar 9. Keluarga Cian menari bersama pasca penguburan kembali saring-saring | 31 |
| Gambar 10. Pergerakan kamera setelah menari bersama | 32 |
| Gambar 11. Poster resmi film animasi JUMBO (2025) | 60 |
| Gambar 12. Skema Semiotika Ferdinand de Saussure pada Representasi Gender | 148 |
| Gambar 13. Keluarga Don. | 163 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 14. Sahabat Don. | 164 |
| Gambar 15. Bunga Melati. | 165 |
| Gambar 16. Inklusi dan Eksklusi dalam Film Jumbo. | 175 |
| Gambar 17. Karakter “13” bertarung dan mengkonfrontasi lawannya | 189 |
| Gambar 18. Busana dari Karakter “13” | 190 |
| Gambar 19. Bahasa tubuh dari karakter “13” di berbagai adegan | 191 |
| Gambar 20. Akun instagram Yunita Siregar | 202 |
| Gambar 21. Post Instagram akun @homesweetloanfilm | 203 |
| Gambar 22. Poster rilis film Home Sweet Loan di bioskop | 204 |
| Gambar 23. Poster rilis film Home Sweet Loan di OTT Netflix | 204 |
| Gambar 24. Poster rilis teater monolog #AkuKaluna | 205 |
| Gambar 25. Kompilasi post Instagram akun @netflixid | 205 |
| Gambar 26. Jumlah penggunaan hashtag homesweetloan per 23 Mei 2025 di platform Instagram | 206 |
| Gambar 27. Jumlah penggunaan hashtag akukaluna per 23 Mei 2025 di platform Instagram | 206 |

Tema Film, Masyarakat, Teknologi, dan Identitas
Budaya mengupas hubungan timbal balik antara film sebagai medium seni dan masyarakat yang melahirkannya. Di era digital, perkembangan teknologi telah mengubah cara film diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi, sekaligus membuka ruang bagi semakin banyak suara untuk hadir dalam lanskap perfilman. Namun, kemajuan ini juga memunculkan tantangan baru: bagaimana mempertahankan dan mengartikulasikan identitas budaya di tengah arus globalisasi. Film dipandang bukan hanya sebagai hiburan, tetapi sebagai teks budaya yang menyimpan narasi, nilai, dan ideologi. Ia menjadi wahana refleksi dan dialog antara tradisi dan modernitas, antara lokal dan global. Kajian ini mengajak pembaca dan peserta diskusi untuk melihat film secara utuh: sebagai produk sosial, teknologi, dan budaya yang saling berinteraksi membentuk kesadaran kolektif.

