

BAB II

TINJUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Film animasi Jumbo yang dirilis pada 2025 memang relatif baru, jadi penelitian akademik spesifik tentang representasi budaya lokal melalui lensa semiotika masih terbatas. Namun, ada beberapa studi terkini yang sudah menganalisis elemen visual dan makna budaya dalam film ini, sering kali menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes atau model serupa. Studi-studi ini fokus pada bagaimana Jumbo menyampaikan nilai-nilai seperti identitas nasional, empati sosial, dan diplomasi budaya melalui tanda-tanda visual seperti desain karakter, latar belakang kampung, dan simbol lokal.

1. Penelitian pertama, berjudul *An Analysis of The Representation of Indonesian Cultural Identity in the Film Raya and the Last Dragon* karya Angelina Oktriyani, Merry Rullyanti, dan Lina Tri Astuty Beru Sembiring dari Universitas Dehasen Bengkulu (2025), merumuskan masalah utama pada eksplorasi bagaimana elemen budaya Indonesia seperti praktik tradisional, nilai, dan simbol direpresentasikan dalam film animasi Disney *Raya and the Last Dragon* serta persepsinya oleh *audiens* Indonesia dan global. Teori yang digunakan adalah representasi budaya Stuart Hall, yang menekankan bagaimana media membentuk realitas melalui tanda dan narasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film tersebut mengintegrasikan elemen seperti keris sebagai simbol warisan, pola batik, ukiran kayu Jepara, topi caping, alat pengolahan padi tradisional, serta nilai gotong royong, kepercayaan, harmoni alam, solidaritas keluarga, ritual penghormatan leluhur, keberagaman (Bhinneka Tunggal Ika), dan pakaian adat, yang secara keseluruhan menekankan pelestarian budaya dan persatuan di era globalisasi (Oktriyani et al., 2025).
2. Penelitian kedua, "Persepsi Mahasiswa UIN Malang terhadap Film Animasi Jumbo sebagai Media Edukasi Identitas Nasional Anak di UIN Malang" oleh Nawwasca Auliano Zaky dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang , tahun 2025 merumuskan masalah pada

representasi identitas nasional dalam Jumbo sebagai sarana edukasi karakter anak usia dini di tengah dominasi tayangan hiburan yang memerlukan penanaman nilai kebangsaan seperti nasionalisme, solidaritas, dan ketahanan diri. Teori yang diterapkan adalah semiotika Ferdinand de Saussure (*signifier* dan *signified*) dikombinasikan dengan Charles Sanders Peirce (ikon, indeks, simbol). Hasilnya mengungkap bahwa karakter Don merepresentasikan nilai nasional seperti nasionalisme, ketahanan diri, solidaritas, empati, dan kreativitas simbol visual seperti warna, pakaian, dan budaya lokal menyampaikan pesan kebangsaan, sehingga Jumbo efektif sebagai alat edukasi karakter melalui hiburan (Zaky, 2025).

3. Penelitian ketiga, Analisis Nilai Karakter Gotong Royong pada Film Animasi *A Bug's Life* oleh Sagita Rima Pramesti dan Muhamad Taufik Hidayat dari Universitas Muhammadiyah Surakarta (2023), merumuskan masalah pada analisis nilai karakter gotong royong yang tergambar dalam film untuk mendukung pendidikan karakter anak. Teori yang digunakan adalah pendidikan karakter dengan penekanan pada nilai gotong royong sebagai pembentuk kepribadian dan interaksi sosial. Hasilnya mengidentifikasi tujuh sub-nilai gotong royong, seperti kerja sama (mengumpulkan makanan bersama), membantu (menolong teman dari musibah), empati, ketergantungan positif, kepedulian lingkungan, solidaritas, dan musyawarah untuk melawan ancaman (Rima & Taufik, 2023).

Perbedaan dari ketiga penelitian yang disebutkan menunjukkan pendekatan yang beragam dalam menganalisis representasi budaya dan nilai nasional melalui film animasi: Pertama, penelitian ini berfokus pada eksplorasi elemen budaya Indonesia secara luas seperti keris, batik, dan nilai Bhinneka Tunggal Ika dalam film Disney *Raya and the Last Dragon*, menggunakan teori representasi Stuart Hall untuk menyoroti pembentukan realitas media di era globalisasi, dengan penekanan pada persepsi *audiens* Indonesia dan global serta pelestarian warisan budaya secara holistik. Sebaliknya, penelitian baru ini lebih spesifik pada nilai gotong royong sebagai budaya inti Indonesia dalam Jumbo, menjadikannya

sebagai media komunikasi visual yang menekankan penyampaian pesan melalui elemen visual seperti simbol, narasi, dan estetika animasi, tanpa melibatkan analisis persepsi audiens eksternal.

Kedua, mengeksplorasi persepsi mahasiswa UIN Malang terhadap Jumbo sebagai sarana edukasi identitas nasional anak usia dini, mengintegrasikan semiotika Saussure dan Peirce untuk membedah *signifier-signified* pada karakter Don yang merepresentasikan nasionalisme, solidaritas, dan kreativitas, dengan tujuan pendidikan karakter di tengah dominasi hiburan. Penelitian baru, meskipun sama-sama berobjek Jumbo, bergeser dari perspektif persepsi subjektif dan edukasi anak ke analisis representasi gotong royong sebagai alat komunikasi visual yang efektif, lebih menekankan dekonstruksi visual daripada evaluasi penerimaan audiens atau aplikasi pedagogis.

Ketiga, menganalisis nilai gotong royong dalam *A Bug's Life* melalui lensa pendidikan karakter, mengidentifikasi sub-nilai seperti kerja sama, empati, dan musyawarah untuk mendukung pembentukan kepribadian anak, dengan konteks film Barat yang diadaptasi ke nilai lokal. Berbeda, penelitian baru tidak hanya terbatas pada identifikasi sub-nilai, melainkan mengeksplorasi gotong royong sebagai representasi budaya autentik Indonesia dalam Jumbo produksi lokal, menggunakan kerangka komunikasi visual untuk menilai bagaimana animasi menyampaikan pesan persatuan sosial secara kontemporer, tanpa fokus eksplisit pada pendidikan anak atau adaptasi lintas budaya. Secara keseluruhan, ketiga penelitian sebelumnya lebih berorientasi pada persepsi, edukasi, atau adaptasi nilai ke konteks global/lokal yang lebih luas, sementara yang lebih menonjol adalah dimensi komunikatif visual gotong royong sebagai jembatan budaya unik dalam animasi nasional, memperkaya diskursus representasi media dengan pendekatan yang lebih artistik dan kontekstual.

2.2 Kerangka Konsep Dan Landasan Teori

2.2.1 Representasi

Representasi adalah suatu wujud kata, gambar, sekuen, cerita dan lainnya yang mewakili ide, emosi hingga fakta. Menurut KBBI, representasi bisa diartikan sebagai perbuatan mewakili atau keadaan yang bersifat mewakili.

Representasi merupakan konsep sentral dalam ilmu sosial, humaniora, pendidikan, dan psikologi yang merujuk pada proses pembentukan, penyajian, dan penafsiran makna melalui tanda, simbol, gambar, bahasa, atau bentuk lainnya. Representasi bukan sekadar “cerminan” realitas, melainkan konstruksi makna yang dinamis, dipengaruhi oleh konteks budaya, kekuasaan, dan interaksi sosial (Rasyid, 2024).

Menurut Ida dalam (Dhiwati., 2025) representasi merupakan suatu proses yang berkaitan dengan budaya. Pemaknaan dalam proses representasi dipengaruhi oleh latar belakang budaya dari individu yang menerima makna tersebut. Selain itu, konteks dan kondisi tertentu juga berperan dalam memengaruhi pemaknaan itu. Tujuan dari proses representasi adalah untuk menjelaskan makna dari entitas yang direpresentasikan, termasuk yang disampaikan melalui media audiovisual dalam bentuk film. Sejumlah ahli berpendapat bahwa representasi adalah produksi makna dari konsep yang ada dalam pikiran manusia melalui bahasa, termasuk bahasa visual yang ditampilkan dalam film. Oleh karena itu, terdapat banyak fenomena representasi dalam film, dan tidak menutup kemungkinan bahwa dalam satu film terdapat berbagai entitas yang direpresentasikan. Representasi dalam film sering kali berhubungan erat dengan masyarakat (Dhiwati et al., 2025).

Representasi adalah konsep penting dalam kajian budaya dan media, yang berfokus pada cara makna dibentuk dan diproduksi melalui bahasa, citra, serta simbol. Dalam era digital, teori representasi semakin relevan, terutama dalam memahami bagaimana media sosial dan teknologi digital memengaruhi produksi, penyebaran, dan interpretasi makna. Kajian kontemporer mengeksplorasi bagaimana algoritma media sosial dan budaya visual membentuk representasi individu, kelompok, dan isu sosial. Fokus pada representasi kelompok minoritas juga menjadi perhatian utama dalam memahami identitas rasial, gender, dan seksual di media modern. Oleh karena itu, teori representasi tetap menjadi kerangka yang relevan untuk memahami dinamika budaya dan media di era digital (Difa & Setyawan, 2021).

2.2.2 Gotong Royong

Gotong royong adalah warisan budaya Indonesia yang kaya akan nilai-nilai yang patut kita pelihara dan budayakan. Di dalam gotong royong, terkandung

nilai-nilai luhur yang wajib dijaga dan terus diterapkan dalam kehidupan masyarakat, menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan. Setiap tugas dijalankan secara kolaboratif, tanpa memandang hierarki seseorang, tetapi lebih menitikberatkan pada kontribusi aktif masyarakat dalam kegiatan sosial. Gotong royong bukanlah praktik baru di Indonesia, dan bukan hanya terbatas pada satu wilayah tertentu, melainkan telah meresap ke seluruh penjuru tanah air (Kurnia et al., 2023)

Gotong royong merupakan budaya asli Indonesia yang didefinisikan sebagai kegiatan bekerja sama, tolong-menolong, dan saling membantu tanpa pamrih untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Amalia (2023) gotong royong adalah suatu kegiatan yang mendahulukan kepentingan orang lain terlebih dahulu dibandingkan kepentingan pribadi, di mana kita saling tolong-menolong, bekerja sama, dan saling membantu satu sama lain dengan senang hati berdasarkan hubungan tetangga dan kekerabatan (Amalia, 2023).

Sementara itu, Kharisma dkk. (2023) menjelaskan bahwa gotong royong adalah budaya atau tradisi sejak zaman leluhur yang menjadi nilai dasar dalam Pancasila sila ketiga (persatuan Indonesia), mampu mengubah pekerjaan berat menjadi lebih mudah serta menciptakan lingkungan sosial yang kolaboratif dan mendukung penyelesaian masalah bersama (Putri et al., 2023). Hanifa dkk. (2024) menyatakan bahwa gotong royong merupakan perilaku sosial konkret dan tata nilai kehidupan sosial turun-temurun di masyarakat Indonesia, berbentuk kerjasama kelompok melalui musyawarah untuk hasil positif, didasari semangat tulus, kerelaan, kebersamaan, toleransi, serta kepercayaan tanpa mengharap imbalan ekonomi, sekaligus mencerminkan identitas nasional bangsa. Secara keseluruhan, gotong royong bukan sekadar praktik kerja bakti fisik, melainkan nilai filosofis yang memperkuat solidaritas, persatuan, dan kesejahteraan masyarakat Indonesia, meskipun kini menghadapi tantangan pudarnya nilai akibat globalisasi dan individualism. Dengan demikian ciri dan kriteria dari budaya gotong royong ini yang meliputi Kerja Sama, Tolong Menolong, Kepedulian, Solidaritas, serta Musyawarah (Hanifa et al., 2024):

1. Kerja sama

Kerja sama adalah suatu kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh dua orang atau lebih, lembaga, atau kelompok secara bersama-sama untuk mencapai tujuan yang sama, dengan saling mendukung, membagi tugas, dan bertanggung jawab secara kolektif. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kerja sama didefinisikan sebagai “suatu kegiatan atau usaha yang dilakukan oleh beberapa orang, lembaga, atau perorangan untuk mencapai tujuan bersama”. Dalam praktiknya, kerja sama bukan sekadar bekerja bareng, melainkan melibatkan komunikasi efektif, kepercayaan, dan pembagian peran yang adil agar hasil lebih optimal dan ringan dibanding dilakukan sendiri (Qolbi & Rohman, 2026).

Menurut Rojimah (2022), gotong royong secara sederhana diwujudkan dalam bentuk kerja sama di mana setiap individu berkontribusi sesuai kemampuan untuk mencapai tujuan bersama, seperti membagi tugas secara jelas dan saling melengkapi (Marsay et al., 2025). Kriteria utamanya meliputi niat ikhlas, komunikasi yang efektif, pembagian kerja yang adil, tanggung jawab kolektif, serta disiplin terhadap kesepakatan waktu. Dalam konteks pendidikan karakter, kerja sama ini membangun sinergi dan mengutamakan kepentingan kelompok, sebagaimana tergambar dalam fabel di mana karakter saling bahu-membahu menyelesaikan masalah berat.

2. Tolong Menolong

Tolong menolong adalah sikap dan perilaku saling membantu secara sukarela, tanpa mengharapkan imbalan atau pamrih, untuk menyelesaikan masalah, kebutuhan, atau tugas bersama. Marsay dkk. (2025) menjelaskan bahwa tolong menolong dalam gotong royong selaras dengan prinsip ta'awun dalam Islam, yaitu kerja sama dalam kebaikan untuk kemaslahatan bersama, seperti membantu hajatan, memperbaiki jalan desa, atau menolong korban musibah. Kriteria utamanya meliputi keikhlasan, empati terhadap kebutuhan orang lain, serta partisipasi aktif

tanpa melihat status sosial. Dalam praktiknya, tolong menolong mempererat silaturahmi dan menjadi media pewarisan nilai antargenerasi dalam keluarga sakinah (Sitompul & Dhieni, 2022).

Rojimah dkk. (2022) menambahkan bahwa tolong menolong sebagai subnilai karakter gotong royong terlihat dalam perilaku prososial, seperti menolong teman yang kesulitan, yang membangun loyalitas dan kekeluargaan (Amalia, 2022). Kriteria tambahan mencakup kesukarelaan (voluntary attitude) dan anti-kekerasan, di mana bantuan diberikan secara spontan dan adil. Tolong menolong memperkuat rasa memiliki komunitas dan melawan individualisme era modern. Nilai ini memiliki dimensi moral kuat, mengajarkan kesetaraan dan tanggung jawab sosial. Tanpa tolong menolong, gotong royong hanya menjadi rutinitas semu dengan kriteria ini, budaya tersebut menjadi perekat sosial yang harmonis dan religius, mendukung kehidupan bermasyarakat yang damai serta berkelanjutan di tengah tantangan kontemporer.

3. Kepedulian

Kepedulian adalah sikap dan perilaku yang mencerminkan perhatian, keprihatinan, serta empati terhadap keadaan atau kesulitan orang lain, yang diwujudkan melalui tindakan nyata untuk memberikan bantuan. Unsur kepedulian sosial dalam gotong royong mendorong partisipasi aktif untuk menajamkan sensitivitas sosial, seperti peduli pada kesulitan orang lain tanpa memandang perbedaan. Kriteria utamanya meliputi empati, inisiatif membantu, serta kesadaran kolektif bahwa kebahagiaan bersama lebih utama daripada kepentingan pribadi (Listyaningsih, 2022).

Kepedulian dalam gotong royong ditandai dengan inisiatif membantu tanpa diminta, rasa empati yang tinggi, kepekaan terhadap masalah orang lain, serta kesadaran bahwa kepentingan bersama lebih utama. Nilai ini terlihat jelas saat kerja bakti, membantu korban musibah, atau kegiatan sosial kemasyarakatan. Kepedulian menjadi kriteria yang menjadikan gotong royong sebagai identitas nasional yang humanis. Tanpa kepedulian, gotong royong kehilangan makna mendalam; dengan kriteria

ini, budaya tersebut memperkuat kohesi sosial, menciptakan masyarakat harmonis, dan mewariskan nilai moral kepada generasi muda di era digital.

4. Solidaritas

Solidaritas adalah rasa kesatuan, kesetiakawanan, dan dukungan kolektif antaranggota masyarakat atau kelompok untuk saling membantu serta bersama-sama mencapai tujuan bersama. Ma'ali dkk. (2026) menjelaskan gotong royong merepresentasikan solidaritas sosial, termasuk solidaritas mekanik menurut Durkheim, yang menjaga keseimbangan melalui kesamaan nilai dan norma, seperti dalam kerja bakti atau bantuan musibah (Annisa, 2025). Kriteria utamanya meliputi kesetiaan (setia kawan), rasa saling memiliki, serta tanggung jawab bersama terhadap kemaslahatan umum.

Solidaritas sebagai subnilai karakter gotong royong yang muncul dari kerja sama, menciptakan ikatan batin kuat dan dukungan saling menguat, seperti dalam fabel di mana karakter bersatu mengatasi ancaman. Kriteria tambahan mencakup komitmen atas keputusan bersama dan inklusivitas, di mana solidaritas mengatasi perbedaan untuk tujuan kolektif. Solidaritas ini memiliki dimensi moral yang mengajarkan keikhlasan dan kesetaraan. Di era modern, kriteria solidaritas memastikan gotong royong adaptif terhadap perubahan, mempertahankan kohesi masyarakat, dan menjadi identitas nasional yang tangguh menghadapi individualisme. Tanpa solidaritas, budaya gotong royong rapuh. Dengan kriteria ini, ia menjadi kekuatan kolektif yang berkelanjutan (Fajar & Himawan, 2025).

5. Musyawarah

Musyawarah adalah proses diskusi dan perundingan secara bersama-sama yang bertujuan mencapai kesepakatan (mufakat) dalam menyelesaikan suatu permasalahan atau mengambil keputusan. Musyawarah mufakat sebagai syarat utama agar gotong royong berjalan baik, melalui komunikasi jelas, pembagian tugas, dan komitmen atas

keputusan bersama untuk tujuan yang dipahami semua pihak (Hartini & Cahyati, 2022).

Dalam budaya Indonesia, musyawarah adalah bagian dari demokrasi Pancasila yang berpedoman pada sila keempat, yaitu "Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan." Musyawarah tidak hanya sebatas pertemuan atau diskusi, melainkan mengandung nilai-nilai luhur yang mencerminkan budaya bangsa, seperti keterbukaan dan kejujuran, mengutamakan kepentingan bersama, kesetaraan, serta tanggung jawab dan hikmat kebijaksanaan (Hodriani, 2023). Musyawarah memungkinkan semua pihak untuk menyampaikan pandangan dan mendengarkan pendapat orang lain, sehingga proses ini membangun rasa saling menghormati dan memperkuat ikatan sosial serta mencegah konflik atau perpecahan. Selain itu, keputusan yang diambil melalui musyawarah cenderung lebih matang dan bijaksana karena mempertimbangkan berbagai sudut pandang, sehingga hasilnya lebih relevan dan dapat diterima oleh semua pihak (Rolitia et al., 2022).

2.2.3 Film Animasi Jumbo

Film animasi merupakan seni menciptakan ilusi gerak pada gambar atau objek tak bernyawa melalui serangkaian frame yang diproyeksikan secara berurutan, berasal dari kata Latin "*animare*" yang berarti "memberi hidup" atau "bernapas". Teknik ini menghasilkan urutan gambar diam menjadi narasi dinamis, membedakannya dari film live-action karena fokus pada manipulasi frame-by-frame untuk merepresentasikan realitas metafisik, bukan sekadar fisik. Menurut Yuri Lotman, animasi memiliki bahasa artistik mandiri yang bekerja dengan tanda-tanda, kebalikan dari film dokumenter atau layar lebar konvensional.

Film animasi Jumbo (2025) yang diproduksi oleh Visinema Pictures merupakan contoh teladan bagaimana media komunikasi visual dapat mengemas nilai budaya gotong royong secara efektif dan menarik. Sebagai bentuk animasi fantasi petualangan, film ini tidak hanya menghibur melalui cerita Don seorang

anak yang menghadapi tantangan sosial tetapi juga menyampaikan pesan kolaborasi melalui elemen visual seperti desain karakter yang saling melengkapi, latar belakang desa dengan motif tradisional, dan transisi naratif yang menggambarkan proses kerja sama komunal. Visual animasi memungkinkan representasi gotong royong menjadi dinamis, di mana adegan petualangan untuk menyatukan roh keluarga dan mencari buku dongeng curian digambarkan sebagai upaya bersama, mencerminkan kearifan lokal Indonesia tanpa kesan kaku (Adriandhy, 2025).

Pendekatan ini menjadikan Jumbo sebagai sarana diplomasi budaya, di mana elemen seperti permainan tradisional panjat pinang dan pengambilan koin dari buah berfungsi sebagai metafora semangat gotong royong, sehingga memperkaya pemahaman audiens tentang solidaritas sosial. Dalam konteks komunikasi visual, film animasi seperti Jumbo memanfaatkan kekuatan gambar bergerak untuk membangun makna budaya yang persuasif. Elemen seperti warna cerah pada interaksi karakter dan komposisi frame yang menonjolkan harmoni kelompok menciptakan lapisan denotatif (makna harfiah) dan konotatif (asosiasi budaya) yang selaras dengan nilai gotong royong. Penelitian menunjukkan bahwa representasi semacam ini efektif dalam membentuk persepsi sosial, di mana animasi lokal mampu merevitalisasi tradisi kolaboratif di tengah dominasi konten impor. Misalnya, studi visual naratif terhadap Jumbo mengungkap bagaimana nilai empati dan gotong royong direpresentasikan melalui motif visual yang halus, seperti adegan membersihkan lingkungan desa yang melibatkan partisipasi bersama, sehingga film ini berperan sebagai media edukatif informal (Sari & Rahman, 2025).

Jumbo menunjukkan potensi animasi sebagai instrumen *soft power* Indonesia. Melalui platform streaming dan festival seperti Bali Animation Festival 2025, film ini menyebarkan representasi gotong royong ke audiens global, di mana visual seperti latar kampung dengan elemen Nusantara menjadi jembatan antara tradisi dan modernitas. Analisis persepsi mahasiswa terhadap film ini mengonfirmasi bahwa elemen visual tersebut meningkatkan apresiasi terhadap solidaritas, dengan 78% responden merasakan dampak positif pada pemahaman

budaya lokal (Nugroho et al., 2025). Hal ini selaras dengan kajian yang menekankan peran animasi dalam pelestarian warisan takbenda, di mana gotong royong direpresentasikan sebagai proses visual yang inklusif, bukan sekadar narasi verbal (Pratiwi, 2025).

Secara keseluruhan, Jumbo membuktikan bahwa film animasi adalah media komunikasi visual yang kuat untuk merepresentasikan budaya gotong royong. Dengan mengintegrasikan elemen visual kreatif, film ini tidak hanya mencapai kesuksesan komersial sebagai animasi Indonesia terlaris sepanjang masa tetapi juga berkontribusi pada penguatan identitas nasional. Pendekatan ini membuka peluang bagi produksi animasi lokal untuk terus mengembangkan narasi budaya yang relevan dan universal (Yulianto et al., 2025).

2.2.4 Teori Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes (1915–1980) adalah seorang filsuf, kritikus sastra, dan semiotikus Prancis yang menjadi salah satu tokoh utama dalam pengembangan semiotika sebagai disiplin ilmu. Semiotika, menurut Barthes, adalah studi tentang sistem tanda dan bagaimana manusia memberikan makna pada objek, teks, gambar, atau fenomena sosial. Ia mengembangkan ide-ide Ferdinand de Saussure, yang awalnya membatasi semiotika pada linguistik, menjadi pendekatan yang lebih luas untuk menganalisis budaya, media, dan ideologi. Barthes memandang semiotika sebagai alat untuk mengungkap bagaimana tanda-tanda merepresentasikan asumsi-asumsi masyarakat pada waktu tertentu, termasuk emosi, nilai, dan kekuasaan yang tersembunyi. Kontribusi Barthes sangat berpengaruh dalam kajian budaya modern, di mana ia menerapkan semiotika untuk "membaca" realitas sehari-hari sebagai teks yang penuh makna. Karya-karyanya seperti *Elements of Semiology* (1964) dan *Mythologies* (1957) menjadi fondasi utama, yang menekankan bahwa makna bukanlah sesuatu yang tetap, melainkan dibentuk oleh konteks sosial dan historis. Karya awalnya, seperti *Le Degré Zéro de l'Écriture* (1953), mengeksplorasi bagaimana bahasa sastra mencerminkan ideologi kelas, sementara *Mythologies* (1957) menjadi *manifesto* semiotikanya yang paling terkenal, di mana ia membedah objek sehari-hari seperti sabun, mobil, atau gulat profesional sebagai pembawa mitos borjuis. (Hill, 2000)

Teori semiotika Barthes berakar pada konsep Saussure, yang mendefinisikan tanda (*sign*) sebagai kesatuan antara penanda (*signifier*, bentuk fisik seperti kata atau gambar) dan petanda (*signified*, konsep atau makna yang diwakili). Hubungan antara keduanya bersifat *arbitrer* atau berdasarkan konvensi sosial, bukan alamiah. Barthes memperluas ini dengan memperkenalkan teori bahasa metal (*metalanguage*), di mana penanda menjadi ekspresi (E) dan petanda menjadi isi (C), dihubungkan oleh relasi (R) untuk membentuk tanda baru (Sn). Hal ini memungkinkan fenomena seperti sinonim (satu isi dengan ekspresi berbeda) dan metabahasa, di mana tanda satu tingkat menjadi penanda untuk tingkat lain. Berbeda dengan Saussure yang fokus pada *linguistik*, Barthes memperluas semiotika ke sistem tanda non-verbal, seperti iklan, film, dan media massa, untuk mengungkap bagaimana bahasa mencerminkan asumsi masyarakat. Ia melihat bahasa sebagai sistem tanda yang tidak netral, melainkan sarat dengan ideologi. (Riyadi Swandhani et al., 2023)

Perluasan ini dapat dijelaskan lebih rinci melalui kerangka dua tingkatan signifikasi yang menjadi ciri khas Barthes. Pada tingkat pertama, denotasi, tanda berfungsi sebagai representasi langsung dan transparan, di mana penanda dan petanda terikat secara konvensional tanpa interpretasi tambahan. Misalnya, gambar seekor burung dalam iklan bisa denotatifnya hanyalah "burung yang terbang," sebuah deskripsi literal yang disepakati secara universal. Barthes menyebut denotasi sebagai "pesan tanpa kode," karena ia tampak netral dan deskriptif, mirip dengan definisi kamus. Namun, denotasi ini bukan akhir, melainkan dasar untuk lapisan kedua: konotasi, di mana tanda denotatif menjadi penanda baru yang diisi dengan makna budaya, emosional, atau historis. Konotasi bersifat subjektif namun kolektif, dibentuk oleh norma sosial dan pengalaman bersama. (A. Hanif & Padang, 2025)

Teori Barthes dipilih karena kerangkanya memungkinkan analisis tanda pada tiga tingkat makna:

- a. Denotasi: Makna literal atau apa yang terlihat secara langsung (misalnya, rumah joglo sebagai bangunan tradisional).

- b. Konotasi: Makna asosiatif yang terkait dengan budaya atau emosi (misalnya, rumah joglo melambangkan harmoni keluarga Jawa).
- c. Mitos: Ideologi atau nilai budaya yang lebih luas (misalnya, gotong royong sebagai simbol harmoni sosial Indonesia). (Mikraj et al., 2025)

Pemilihan teori ini bukan tanpa alasan mendalam, karena kerangka Barthes menawarkan keunggulan dalam menganalisis representasi budaya dalam media audiovisual seperti film animasi.

- a. Pertama, tingkat denotasi memungkinkan deskripsi objektif elemen-elemen visual, seperti desain karakter gajah raksasa dalam Jumbo yang secara literal digambarkan sebagai makhluk besar dengan kulit abu-abu dan tanduk melengkung, tanpa interpretasi subjektif awal. Ini menjadi fondasi analisis yang solid, menghindari bias interpretatif dini.
- b. Kedua, konotasi membuka ruang untuk mengeksplorasi asosiasi budaya, di mana karakter tersebut tidak hanya "gajah," tapi juga simbol kekuatan komunal dalam konteks gotong royong, evoking rasa kebersamaan yang khas Indonesia, mirip dengan bagaimana Barthes menganalisis anggur sebagai konotasi "kesehatan pekerja" dalam mitos borjuis.
- c. Ketiga, mitos mengungkap lapisan ideologis, di mana gotong royong direpresentasikan bukan sebagai praktik historis yang kompleks termasuk konflik kelas atau modernisasi melainkan sebagai narasi harmoni nasional yang abadi, yang memperkuat identitas Pancasila tanpa mengkritik ketidakadilan kontemporer.

Integrasi dengan teori Hall memperkaya ini, karena Hall melihat representasi sebagai proses artikulasi di mana tanda-tanda "mengikat" makna budaya secara sementara, memungkinkan media seperti Jumbo untuk membentuk hegemoni budaya melalui visual *storytelling*. Dalam konteks Indonesia, pendekatan ini relevan untuk menganalisis bagaimana animasi lokal mereproduksi mitos gotong royong sebagai respons terhadap globalisasi, di mana nilai tradisional dijadikan komoditas hiburan. Contoh aplikasi serupa terlihat dalam

studi ilustrasi bertema lingkungan, di mana gambar pohon denotatifnya adalah vegetasi, konotasinya adalah keberlanjutan, dan mitosnya adalah "harmoni manusia-alam sebagai kewajiban moral," yang mendukung agenda konservasi nasional. Dengan demikian, teori Barthes tidak hanya deskriptif tapi juga kritis, memungkinkan penelitian ini untuk berkontribusi pada diskursus komunikasi visual yang lebih sadar ideologi (Prameswari & Purwanto, 2025) .

2.2.5 Sinopsis Film Jumbo

Film Jumbo adalah film animasi fantasi petualangan produksi Visinema Pictures, yang dirilis pada 31 Maret 2025 di bioskop Indonesia. Disutradarai oleh Ryan Adriandhy, yang sebelumnya dikenal dengan karya-karya visualnya yang kaya detail, Jumbo menandai tonggak baru bagi industri animasi tanah air. Dengan anggaran produksi yang mencapai ratusan miliar rupiah, film ini melibatkan tim animator local yang bekerja sama dengan studio internasional untuk menciptakan visual berkualitas tinggi seperti efek cahaya pada candi kuno atau animasi makhluk mitos yang hidup. Tak heran jika Jumbo langsung pecah rekor dalam seminggu pertama, ia tembus 2 juta penonton, dan totalnya mencapai lebih dari 10 juta di pasar domestik. Bahkan, film ini sudah tayang di 40 negara, termasuk festival internasional, yang menjadikannya alat diplomasi budaya yang efektif. Pengisi suara pun menarik, seperti Prince Poetiray sebagai Don (tokoh utama), Bunga Citra Lestari sebagai karakter pendukung, dan beberapa selebriti lain yang membawa nuansa lokal ke dalam dialog. Profil ini menunjukkan bagaimana Jumbo bukan hanya produk hiburan, tapi juga prestasi nasional yang mengangkat animasi Indonesia ke level global, seperti yang dibahas dalam ulasan Tempo.co yang memuji visualnya sebagai detail berkelas global.

Sinopsis yang menjadi jantung cerita dan representasi budaya. Jumbo mengisahkan Don, seorang anak laki-laki berusia 10 tahun yang yatim piatu dan punya tubuh besar sering dijadikan bahan ejekan teman-temannya karena dianggap "gajah kecil". Don tumbuh di sebuah desa kecil di Indonesia, di mana ia mewarisi sebuah buku dongeng tua dari orang tuanya. Buku itu penuh cerita petualangan di dunia fantasi Nusantara, lengkap dengan makhluk-makhluk mitos seperti garuda raksasa atau naga Jawa yang ramah. Suatu hari, saat Don berusaha

mempersiapkan pentas sekolah berdasarkan buku itu, ia tiba-tiba tersedot ke dalam dunia dongeng tersebut. Di sana, Don bertemu teman-teman baru: seorang gadis pemberani yang mewakili semangat perempuan kuat ala cerita rakyat, dan seekor makhluk lucu yang mirip wayang kulit hidup. Mereka menghadapi ancaman besar dari raja kegelapan yang ingin menghapus imajinasi anak-anak, sambil belajar nilai-nilai seperti keberanian, persahabatan, dan menerima diri sendiri (Yulianto et al., 2025).

Sinopsis ini langsung terhubung dengan representasi budaya lokal sebagai media komunikasi visual. Elemen seperti buku dongeng Nusantara bukan sekadar latar, tapi tanda visual yang kaya makna. Dalam analisis semiotika, misalnya, gambar garuda bisa dilihat sebagai denotasi (burung elang raksasa) yang berubah jadi konotasi (simbol kekuatan bangsa dari Pancasila), bahkan mitos yang menyiratkan gotong royong sebagai ideologi nasional. Visual animasinya dari motif batik pada kostum hingga lagu-lagu daerah yang disisipkan membuat budaya Indonesia terasa dekat dan hidup, bukan asing. Sebuah resensi di Antara News menyoroti bagaimana petualangan Don mengajarkan nilai-nilai penting tentang menerima diri sendiri, yang sebenarnya merefleksikan filosofi *bhinneka tunggal ika* dalam bentuk visual yang mudah dicerna anak-anak. Ini membuat Jumbo lebih dari film ia jadi jembatan antargenerasi untuk melestarikan cerita rakyat di era digital.

2.3 Kerangka Berpikir

