ANIMA RUPA: JURNAL ANIMASI
E-ISSN : 3046-6083
https://jurnal2.isi.dps.ac.id/index.php/animarupa
DOI: https://doi.org/10.59997/animarupa
Publishing: LP2MPP Institut Seni Indonesia Denpasar

REPRESENTASI KARAKTERISTIK MASYARAKAT BERBUDAYA PADA FILM ANIMASI

Ni Putu Mertha Natania Chandra

Program Studi Animasi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institust Seni Indonesia DenpasarJl. Nusa Indah, Kota Denpasar, Bali 8023, Indonesia

e-mail: nataniachandra1@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Received : March, 2025
Accepted : April, 2025
Publish : May, 2025

A B S T R A C T

Animation is a form of art that is popular among today's society, especially among us teenagers. Animation has a unique ability to communicate traditional values and cultural identity. Animation can strengthen the cultural identity of a society by using traditional visuals in a modern form. This research will discuss how community characteristics can be reflected through cultural representation in animation which includes elements such as traditional clothing, language, customs and narratives originating from local community myths and local history. The results of this research will show that animation is able to represent culture authentically and is an important tool in maintaining the sustainability of cultural heritage.

Keywords: animation, narrative, cultural representation

A B S T R A K

Animasi merupakan salah satu bentuk seni yang populer pada kalangan masyarakat saat ini, terutama di kalangan kita para remaja. Animasi memiliki kemampuan yang unik dalam mengkomunikasikan nilai-nilai tradisi dan identitas budaya. Animasi dapat memperkuat identitas budaya suatu masyarakat dengan menggunakan visual yang tradisional ke dalam bentuk modern. Penelitian ini akan membahas bagaimana karakteristik masyarakat dapat tercermin melalui representasi budaya dalam animasi yang mencakup elemen-elemen seperti pakaian tradisional, bahasa, adat istiadat, dan narasi yang berasal pada mitos-mitos kepercayaan masyarakat setempat serta sejarah lokal. Hasil penelitian ini akan menunjukkan bahwa animasi mampu merepresentasikan budaya secara autentik dan menjadi alat penting dalam menjaga keberlanjutan warisan budaya.

Kata Kunci: animasi, narasi, representasi budaya

PENDAHULUAN

Animasi merupakan salah satu media hiburan yang banyak digemari oleh kalangan masyarakat, selain sebagai media hiburan, animasi juga mampu menjadi media untuk mengenalkan budaya kepada para penontonnya. Melalui desain pada karakter, musik, bahasa, latar cerita, hingga nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Sebagai sumber budaya, animasi memiliki kemampuan unik untuk memberikan penyampaian tentang nilai-nilai tradisional dalam bentuk yang menarik dan makna yang mudah dipahami. Seperti pada contoh film animasi yang menceritakan tentang mitos, legenda, atau mengangkat cerita rakyat suatu bangsa, sehingga mampu mengenalkan kembali warisan-warisan sejarah dan tradisi lokal. Dengan cara ini film animasi mampu menjadi media pembelajaran yang memperkenalkan budaya kepada penontonnya, baik itu budaya dari dalam maupun dari luar.

Pada era globalisasi ini, peran animasi sebagai sumber budaya semakin signifikan, pengaruh media global berhasil membuat animasi menjangkau penontonnya dari berbagai belahan dunia, hal ini tentu memberikan dampak positif dalam pelestarian budaya, dikarenakan budaya-budaya yang ada baik itu budaya lokal maupun budaya luar semakin dikenal luas. Seperti contohnya film animasi lokal yang mengangkat cerita rakyat Indonesia, seperti Timun Mas, Malin Kundang, dan Danau Toba, telah menjadi bukti bahwa budaya lokal dapat dikenalkan kembali dengan cara yang lebih modern pada generasi muda saat ini.

Sementara itu pada produksi animasi yang berada di luar Indonesia seperti (Disney), sudah banyak mengangkat tradisi budaya dari berbagai macam Negara, contohnya film Coco yang mengangkat tradisi kebudayaan Meksiko, dan film yang sempat populer akhir-akhir ini yaitu Moana yang mengangkat tradisi budaya pada masyarakat Polinesia.

Karakteristik masyarakat yang tercermin dalam animasi dapat dilihat dari berbagai macam-macam aspek, misalnya animasi Jepang yang sering menonjolkan budaya mereka, seperti tradisi keluarga, hubungan harmonis manusia dengan alam, kehidupan sehari-hari, makanan khas negaranya, dan bahasa, sehingga animasi Jepang menjadi sangat populer dan banyak digemari. Tak hanya itu, banyak masyarakat kita yang perlahan-lahan mempelajari dan mengenal tradisi mereka, hal ini membuktikan bahwa film animasi telah sukses menjadi perantara budaya yang menghibur bagi banyak kalangan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dan pengumpulan data pada berbagai sumber web, artikel, jurnal dan data pembahasan tentang representasi budaya pada film animasi. Tahapan yang dilakukan adalah pengamatan terhadap film Animasi Hang Tuah, Adit dan Sopo Jarwo, Vatalla, Knight Kris, Moana, dan Raya And The Last Dragon. Hasil pengamatan tersebut akan mengumpulkan hasil data untuk mengetahui bagaimana film animasi mampu mencerminkan karakteristik masyarakat melalui elemen-elemen seperti karakter, simbol daerah, adat istiadat, pakaian, aksesoris, bahasa, ciri khas kuliner nusantara, instrument musik, dan unsur budaya lainnya. Sehingga hasil dari metode ini dapat menghasilkan kesimpulan yang tuntas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Cara animasi menarik penonton melalui berbagai tema budaya yang ada di Indonesia

Dalam merepresentasikan budaya melalui animasi, rumah produksi biasanya akan memikirkan cara yang kreatif agar menarik minat para penonton dan membuat film animasi yang akan ditayangkan berhasil menyampaikan pesan moral, dan perkenalan akan kebudayaan pada masyarakat luas. Berikut beberapa tema-tema budaya yang ada pada animasi.

1. **Animasi yang mengangkat tema budaya tradisional Indonesia**

   Pada tema ini konsep animasi banyak mengambil unsur-unsur identitas alamiah tradisional Indonesia yang meliputi negara kepulauan dan pluralisme dalam suku, budaya, bahasa lokal dan agama kepercayaan. Contohnya adalah pengambilan setting dan cerita dari konten-konten cerita rakyat dan legenda seperti yang ada pada judul animasi Bawang merah dan Bawang Putih. Tak hanya itu, beberapa animasi juga mengambil konsep-konsep budaya lokal seperti pengambilan elemen-elemen visual batik, alat-alat perang (keris, tombak). Adapula film animasi yang merepresentasikan suku-suku di indonesia seperti animasi Hang Tuah yang merepresentasikan suku Melayu di Sumatra, Lutung Kasarung yang merepresentasikan suku Sunda atau serial timun mas yang mengambil representasi suku Jawa secara umum.

Animasi Hang Tuah

Gambar 1. 1 Sampul Animasi Hang Tuah (Sumber https://images.app.goo.gl/HxTozaMkcKT9THww6)

2. **Animasi yang mengambil tema budaya modern Indonesia**

   Merupakan karya animasi yang mengambil setting Indonesia pada zaman modern seperti judul animasi J-Town, Menggapai Bintang, Keluarga Somad, dan Adit Sopo Jarwo.

Animasi Adit dan Sopo Jarwo

Gambar 1. 2 Poster Adit Dan Sopo Jarwo (Sumber: https://images.app.goo.gl/nhEPeS4K92fL6xD58)

Disini walaupun mengambil setting Indonesia modern namun didalamnya masih tetap mengandung esensi dan filosofi kebudayaan Indonesia secara umum seperti gotong royong, penggunaan bahasa lokal serta etika dan budi pekerti khas orang-orang Indonesia. Ada juga film animasi Battle of Surabaya yang mengambil unsur sejarah Indonesia pada zaman kemerdekaan.

3. **Animasi yang menggabungkan tema fantasi dengan budaya Indonesia secara umum**

   Tema ini cukup menarik karena terdapat beberapa judul animasi lokal yang mencoba untuk mencampurkan unsur-unsur budaya lokal Indonesia dengan tema-tema fantasi, sehingga terdapat bentuk konsep cerita yang berbeda namun tetap terasa khas Indonesia. Hal tersebut dapat ditemui pada film Vatalla Sang Pelindung.

Vattala

Gambar 1. 3 Poster animasi Vattala (Sumber: https://images.app.goo.gl/Z2ZmqDQeAxaFb5jGA)

lima tokoh karakter yaitu Jaka, Vienetta, Arya, Fiona, Yudha yang menemukan keris purba di dunia Cyodyavalla. Keris itu sendiri adalah senjata khas Indonesia, namun disajikan pada dunia fantasi pada cerita ini. Contoh yang lain terdapat pada film Knight Kris.

Knight Kris

Gambar 1. 4 Poster animasi Knight Kris (Sumber: htpps://images.app.goo.gl/VNGxARCtdpz2RgWSA)

dimana Bayu (karakter utamanya) menemukan keris di dalam candi kuno. Sayangnya keris tersebut juga merupakan segel yang mengurung Asura, Seorang Raksasa kejam. Pada film ini walaupun berada di dunia Fantasi, namun banyak sekali elemen-elemen visual Indonesia (batik, ukiran-ukiran), bentuk rumah dan senjata-senjata diambil untuk mengisi konsep cerita dan visual dari film Knight Kris ini. Film yang cukup menarik lainnya adalah animasi Kuku Rock You yang menceritakan seekor ayam kampung dari Indonesia bersama beberapa temannya yang terobsesi menjadi penyanyi rock. Pada film ini setting animasi

dibuat seperti kandang ayam khas kampung Indonesia. Contoh-contoh diatas merupakan sebuah contoh kombinasi unsur-unsur budaya lokal dapat dijadikan sebagai inspirasi dalam membuat sebuah konsep animasi. Sehingga penerapan identitas budaya Indonesia tidak hanya kaku pada unsur-unsur tradisional dan kontemporer saja namun dapat ditarik kedalam pemahaman yang lebih luas lagi namun tetap mengadopsi identitas nasional Indonesia secara umum.[1]

Animasi melakukan representasi budaya melalui bahasa, lagu, tarian, tradisi, karakter, latar tempat, dan simbol-simbol elemen yang digunakan

Pada film animasi biasanya para penonton mudah mengetahui asal dan ciri khas budaya dari sebuah film animasi yang mereka tonton melalui dialog antar tokoh, serta lirik lagu yang muncul pada beberapa adegan, dan simbol elemen seperti bentuk rumah, pakaian, serta karakter yang digunakan.

Disney merupakan salah satu rumah produksi yang banyak menggunakan budaya dari beragam daerah pada film animasinya, seperti contohnya film Moana yang sempat viral pada tahun 2016 hingga saat ini. Dalam film tersebut, Disney memperlihatkan cara berpakaian dan tradisi yang digunakan oleh masyarakat setempat menunjukkan ciri khas yang berasal dari budaya Oseania, Hawai, dan Polinesia. Pada setiap adegannya Disney banyak memasukkan budaya pada film Moana ini, gaya berbicara setiap karakter dan mata pencarian mereka dalam memenuhi kebutuhan juga sangat diperhatikan secara detail.

Pakaian dan tato dalam film Moana

Dengan terinspirasi dari kain tradisional Fiji atau yang biasa disebut dengan kain Tapa, kain ini terbuat dari kulit murbei yang ditumbuk lalu dikeringkan dan disatukan satu-persatu hingga membentuk baju. Tak hanya itu, pada badan Maui dan Ayah Moana dibuatkan tato khas dan simbol yang memiliki makna. Dalam budaya Polinesia tato disebut dengan "Tatau" yang berarti mencatat perjalanan hidup seseorang, dalam proses menato dilakukan secara tradisional menggunakan alat tajam, jadi dalam budaya Polinesia tato bukan hanya sebagai hiasan fisik, melainkan sebagai wujud pencapaian yang berhasil di dapatkan selama hidupnya.[2]

Gambar 2. 1 kain tradisional pada film Moana dan tato(Sumber:https://images.app.goo.gl/Hu9uWJfkPai9K28)

Tempat penghormatan leluhur pada film moana

Selain itu, budaya yang digunakan pada film animasi Moana dapat dilihat dari salah satu tempat yang lumayan ditonjolkan pada Disney saat awal-awal film, dimana pada saat itu Ayah Moana memperlihatkan sebuat tumpukan batu yang menjadi tempat untuk menghormati para leluhur yang pernah memimpin.

Gambar 2. 2 tempat penghormatan para leluhur (Sumber: https://images.app.goo.gl/S9RPgFX9ekUsDZDb7)

Tarian budaya yang digunakan pada film Moana

Tarian yang digunakan pada Film Moana disebut dengan tarian hula atau bisa disebut "Ori Tahiti". Tari Hula pada film Moana menggambarkan atau mendramatisasikan mele (musik), tarian Hula merupakan tarian khas daerah Hawaii tarian ini biasanya menggabungkan gerakan yang lemah lembut dan gemulai pada tangan-tangannya, seperti pada adegan film Moana saat lagu "*We Know The Way*". dan pada tarian Ori Tahiti biasanya digunakan untuk bercerita tentang legenda, sejarah, dan doa kepada dewa.[3]

Gambar 2. 3 tari hula (Sumber: https://images.app.goo.gl/bfv2YYbPCRdgp9eP8)

Simbolisme laut pada film Moana

Laut adalah elemen sentral dalam budaya Polinesia, laut dilambangkan sebagai sumber kehidupan, media transportasi, dan simbol spiritual. Pada film Moana laut menjadi latar tempat tinggalnya Moana dan menjadi salah satu karakter yang memiliki peran penting dalam kisah perjuangan Moana untuk mengembalikan jantung Te Fiti. Selain sebagai sumber utama latar, laut juga menjadi simbol representasi takdir dan pilihan, contohnya pada adegan Moana yang berlari ke pantai karena ingin mengambil kerang yang berada di tepian laut, lalu laut tersebut memberikan jalan kepada Moana dan memilihnya untuk mengambil jantung Te Fiti.

Gambar 2. 4 lautan dan ombak (Sumber: https://images.app.goo.gl/6tkh7FkLHdJsNP2d8)

Pelestarian bahasa yang digunakan Disney pada film Moana

Bahasa yang digunakan dalam film Moana adalah bahasa Tahiti, bahasa ini merupakan bahasa asli dari masyarakat Polinesia. Disney melakukan pelestarian budaya menggunakan animasi, Disney juga melibatkan penerjemah dari Tahiti langsung pada proyek ini, karena besar harapan dari Hinano Murphy sang pendiri dan sekaligus direktur Te Pu Atitia Center yang ingin menginspirasi masyarakat pada pulau-pulau Polinesia lainnya agar mau melestarikan dan belajar lebih dalam lagi tentang bahasa mereka.

Rumah tradisional warga yang ada pada film Moana

Rumah tradisional pada film Moana disebut dengan Fale, Fale merupakan bentuk rumah khas Polinesia. Seperti yang ditampilkan dalam film Moana, fale memiliki ciri-ciri yang berbentuk melingkar, lalu ditopang dengan tiang-tiang kayu, dengan ciri khas atapnya yang berbentuk kubah melengkung dan tidak memiliki dinding. Pada film Moana, fale digunakan dalam berbagai kebutuhan, seperti rumah keluarga, ruang tamu, dan tempat rapat. Fale juga digunakan oleh kepala suku untuk menceritakan kisah dongeng kepada anak-anak seperti yang dilakukan oleh Ayah Moana pada scene yang menceritakan monster berbahaya yang ada diluar horizon.

Gambar 2. 5 rumah fale (Sumber: https://images.app.goo.gl/6kdy8BVNnoZkFRAC9)

Salah satu film animasi Disney yang banyak digemari oleh kalangan anak muda dan remaja adalah Raya And The Last Dragon. Film ini mengisahkan tentang kehidupan manusia dan naga yang hidup secara harmonis, namun setelah itu ada monster jahat, atau dikenal dengan Druun yang mengancam daratan sehingga para naga rela mengorbankan diri mereka untuk melindungi manusia.

Kisah ini banyak mencerminkan karakter khas masyarakat Indonesia, dari tatanan sopan santun, kepercayaan, dan beberapa adegan di filmnya memperlihatkan kuliner khas Indonesia, serta artefak budaya.

Karakter pada film Raya And The Last Dragon

Dalam melakukan researchnya ke berbagai macam di negara Asia Tenggara, tim Disney sudah banyak sekali menemukan dan melihat budaya-budaya Indonesia yang ditemani dan dibimbing langsung oleh Emiko Susilo dan Dewa Putu Berata konsultan budaya. Seperti yang kita ketahui bahwa tim Disney ditemani oleh Emiko Susilo dan Dewa Putu Berata melihat dan merasakan secara langsung budaya Indonesia khususnya Bali. Drs. Juliana Wijaya juga menganggap jikalau kebersamaan dan kerukunan yang ditampilkan dalam film “Raya and The Last Dragon”ini merupakan penggambaran dari Ogoh-ogoh, ogoh-ogoh sendiri adalah merupakan perayaan tradisional yang berasal dari Bali, perayaan ogoh-ogoh sendiri dilakukan untuk mengambil energi dan aura negatif dari suatu tempat hingga akhirnya ogoh-ogoh tersebut dibakar yang di mana aura negatif tersebut hilang dan tergantikan oleh aura positif. Dalam film “Raya and The Last Dragon” hal tersebut digambarkan oleh munculnya karakter Druun yang tercipta karena perpecahan manusia, dan untuk memusnahkan Druun diperlukan kepercayaan, kesatuan, dan kerukunan dari umat manusia. Konsep kebersamaan dan kerukunan yang telah digambarkan dalam film “Raya and The Last Dragon”juga merupakan konsep yang sama pada konsep kerukunan dan kebersamaan dari Indonesia. Di Akhir film “Raya and The Last Dragon” memberikan konsep tentang kehidupan Bhineka Tunggal Ika, karena pada akhir cerita tersebut ada adegan dimana semua negeri bersatu kembali.

Gambar 2. 6 scene saat negeri pada film Raya And The Last Dragon bersatu (Sumber: https://images.app.goo.gl/4RkazW6wMXTb389w7)

Kuliner yang ditampilkan dengan menggunakan visual

Kuliner yang ditunjukkan dalam film Raya And The Last Dragon merupakan kuliner yang tim Disney lihat dan rasakan secara langsung serta dukungan dari tim dari Southeast Asian Story Trust mengenai kuliner-kuliner yang muncul dalam film, terutama kuliner Indonesia. Pelibat langsung dari kuliner Indonesia antara lain adalah tim research Disney, dan konsultan budaya khusus Indonesia yaitu Emiko Susilo dan Dewa Putu Berata, yang turut serta membantu dalam menampilkan dan memperlihatkan budaya Indonesia secara langsung kepada tim research Disney. Dilansir dari Liputan6.com menurut sutradara film "Raya and The Last Dragon"yaitu Don Hall, setiap detail yang ada pada film "Raya and The Last Dragon"diperhatikan sebegitu besarnya. Makanan yang ada dalam film merupakan salah satu bentuk visual yang sangat penting dalam membangun rasa percaya sebagai tema dalam film. Dalam beberapa scene yang muncul pada film ada beberapa gambar visual makanan daerah Indonesia yang ditampilkan seperti lalapan, sate ayam, dan gorengan.[4] Menurut Don Hall sendiri makanan dalam film ini disebut dapat menyatukan dan membangkitkan rasa kebersamaan dan kepercayaan antar satu sama lain. Tidak hanya arti dari makanan itu sendiri yang menjadi detail penting dalam film ini, namun dari penyajian makanan, dan berbagi makanan, serta makan bersama menjadi hal yang iconicdan dapat menyatukan rasa kepercayaan dan kebersamaan tersebut. Begitulah menurut Don Hall tentang bagaimana kuliner ditempatkan pada budaya Asia Tenggara. Di Indonesia sendiri, kuliner serta makanan dapat menjadi salah satu yang menyatukan suatu kelompok atau komunitas sendiri, hal tersebut menggambarkan orang Indonesia yang memiliki rasa percaya satu sama lain dalam hal membagikan makanan dan juga sebagai bentuk kebersamaan sesama umat manusia.

Gambar 2. 7 kuliner nusantara yang ditampilkan pada film Raya And The Last Dragon (Sumber: https://images.app.goo.gl/BDzY62wtct9iVVSA7)

Artefak budaya yang ditampilkan pada film Raya And The Last Dragon

Dalam perjalanannya dalam melakukan *research* ke berbagai negara-negara di Asia Tenggara, tim Disney ditemani oleh Prof. S. Steve Arrounsack dalam perjalanannya ke Laos, Kamboja, Malaysia, Indonesia, dan negara di Asia Tenggara lainnya. Dalam perjalanan *research* di Indonesia sendiri, Southeast Asian Story Trust memiliki tim konsultan budaya khusus Indonesia yaitu Emiko Susilo dan Dewa Putu Berata yang merupakan seorang seniman yang memiliki sanggar tari dan gamelan sendiri yang juga berbasis di Bali. Untuk mengetahui budaya Indonesia, tim Disney merasakan dan melihat langsung budaya Indonesia di Bali melalui pertunjukkan secara langsung dan privat atau tidak terbuka secara umum yang dikhususkan untuk tim Disney. Selain gamelan film Raya And The Last Dragon sendiri banyak menggunakan artefak-artefak khas budaya Indonesia, seperti keris yang digunakan Raya yang menyerupai keris dari daerah Bali, wayang Bali yang dimunculkan pada awal fim, topeng buto ijo yang digunakan Ayah Raya saat bertarung, serta peralatan yang diukir membentuk batik.[5]

Gambar 2. 8 keris yang terinspirasi dari budaya nusantara (Sumber: https://images.app.goo.gl/DSZQm54ttr8ps46)

Makna naga pada film Raya And The Last Dragon yang terinspirasi dari mitos Asia Tenggara

Naga yang ada pada film Raya And The Last Dragon bisa disebut dengan Naga Sisu. Menurut mitos yang ada, Naga Sisu ini memiliki makna sebagai simbol persatuan dan pencerahan, seperti di film Raya And The Last Dragon Naga Sisu ini adalah naga terakhir yang pernah ada di Kumandara, Naga Sisu ini diutus oleh naga-naga lain untuk menjaga bumi dari kekuatan gelap,

Naga Sisu pada film ini memiliki kepribadian yang lucu, humoris, dan konyol, tetapi juga berani, baik hati, dan bijaksana.[6]

Gambar 2. 9 naga susi (Sumber: https://images.app.goo.gl/nVz6qMph1YBWYPn7A)

Bangunan yang terinspirasi dari khas budaya Indonesia

Film Raya And The Last Dragon banyak terinspirasi pada bangunan yang ada di Asia Tenggara salah satunya adalah Indonesia. Seperti bangunan di Negara Taring (Fang) dengan desain yang tajam menyerupai taring atau gigi runcing, struktur umumnya tinggi dan ramping sehingga menyerupai Rumah Gadang khas Padang, Sumatera Barat. Disney membentuk bangunan ini dengan warna cenderung dominan abu-abu gelap, hitam, dan perak agar memberikan nuansa elegan dan dingin.[7]

Gambar 2. 10 bangunan negara taring (Sumber: https://images.app.goo.gl/WDHfjbUdVEWLDWd1A)

KESIMPULAN

Animasi merupakan salah satu media hiburan yang banyak digemari oleh kalangan para remaja maupun dewasa. Melalui desain yang unik dan menarik, animasi mampu merepresentasikan budaya dari berbagai macam daerah yang ada di Indonesia maupun dari berbagai macam Negara. Dengan memasukkan unsur budaya, adat istiadat, bahasa, dan simbol-simbol elemen budaya, banyak masyarakat yang akan mempelajari budaya sendiri dan mengenal budaya asing. Bahasa pada film animasi yang lebih universal memudahkan penontonnya untuk memahami nilai-nilai budaya secara lintas batas tanpa kehilangan tujuan menghibur, sehingga animasi menjadi media dasar untuk memperkenalkan tradisi, mitos, dan sejarah pada seluruh dunia.

Rumah produksi animasi sendiri sudah banyak mempelajari struktur dan gaya berbicara suatu masyarakat, sehingga dengan menonton film animasi saja kita sudah bisa mengetahui budaya daerah mana yang sedang diangkat oleh animasi yang kita tonton. Seperti contohnya Adit dan Sopo Jarwo, Kisah Hang Tuah, Keluarga Somad, dan masih banyak lagi. Melalui tema-tema yang beragam jenis, penonton dapat menyesuaikan dengan tema yang mereka sukai.

Selain itu, animasi sendiri telah memainkan peran yang sangat penting dalam mendukung keberagaman dengan memberikan wadah bagi budaya-budaya yang kurang dikenal dan hampir punah, agar lebih dikenal lagi oleh masyarakat global. Contoh film-film animasi yang mampu sukses dikalangan masyarakat global adalah Moana dan Raya And The Last Dragon, ini merupakan salah satu contoh bahwa animasi mampu mengangkat kembali identitas budaya suatu daerah ke tingkat Internasional, sehingga suatu budaya yang hampir punah dapat dilestarikan kembali.

Dengan demikian, animasi tidak hanya berfungsi sebagai media penghibur, tetapi juga berfungsi sebagai media yang mempertemukan masyarakat dari berbagai macam belahan dunia melalui pengenalan dan apresiasinya terhadap budaya. Dengan kemampuan animasi yang menampilkan sebuah cerita yang unik, menarik, dan mudah dipahaim oleh seluruh masyarakat global, animasi akhirnya mampu menjadi salah satu alat penting untuk mempromosikan dialog dan adegan lintas budaya serta melestarikan budaya yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

[1] A. Wikayanto, "Representasi Budaya Dan Indentitas Nasional Pada Animasi Indonesia," *Artesh Int. Conf. Art Technol. Sci. Humanit.*, no. December, pp. 1–21, 2018, [Online]. Available: https://www.researchgate.net/profile/Andrian-Wikayanto-2/publication/329414296_Representasi_Budaya_Dan_Indentitas_Nasional_Pada_Animasi_Indonesia/links/5c07460d92851c6ca1ff1ff1/Representasi-Budaya-Dan-Indentitas-Nasional-Pada-Animasi-Indonesia.pdf

[2] N. Fillamenta, "Makna Estetis Dalam Simbol Tatto," *J. Sitakara*, vol. 3, no. 1, pp. 5–13, 2018, doi: 10.31851/sitakara.v3i1.1530.

[3] B. Setiawan, A. Harahap, and P. Hairani, "Jurnal Bidang Penelitian Advertising dan Desain Grafis ANALISIS BUDAYA DAN NILAI MORAL PADA FILM ANIMASI 3D MOANA DAN COCO OLEH PIXAR STUDIO," vol. 1, no. 2, pp. 123–128, 2022, [Online]. Available: https://ejournal.kreatifcemerlang.id/index.php/jbpadg

[4] A. Aliffianda and F. Yusanto, "Representasi keberagaman budaya dalam film Raya and The Last Dragon," *J. Educ. Dev. Inst. Pendidik.*

Tapanuli Selatan, vol. 10, no. 3, p. 115, 2022, [Online]. Available: http://repository.uph.edu/41336/

[5] K. Atmaja, "the Analysis of Semiotics in 'the Main Character of Raya and the Last Dragon Film,'" *Ling. J. Ilm.*, vol. 17, no. 2, pp. 45–64, 2021, doi: 10.35962/lingua.v17i2.87.

[6] P. Lestari, "Unsur Budaya Indonesia Dalam Kajian Visual Desain Karakter Film Animasi Raya and the Last Dragon," vol. 5, no. 2, p. 57, 2022.

[7] N. A. Saputri, "Perspektif Budaya Ketimuran dalam Film Disney Princess," *J. PIKMA Publ. Ilmu Komun. Media Dan Cine.*, vol. 5, no. 1, pp. 45–64, 2022, doi: 10.24076/pikma.v5i1.801.