

## Studi Visual Naratif terhadap Nilai Sosial dalam Film Animasi sebagai Media Refleksi Sosial: Kontekstualisasi pada Film Animasi Jumbo

Arief Yulianto<sup>1</sup>, Febrianto Saptodewo<sup>2</sup>, Vickrie Ardy<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Media Nusantara Citra

<sup>2</sup>Fakultas Industri Kreatif, Universitas Media Nusantara Citra,

<sup>3</sup>Fakultas Industri Kreatif, Universitas Media Nusantara Citra

Diterima : 00/00/0000

Revisi : 00/00/0000

Diterbitkan : 00/00/0000

**Abstrak.** Film animasi tidak hanya hadir sebagai bentuk hiburan semata, tetapi juga memiliki potensi sebagai media refleksi sosial yang efektif. Penelitian ini mengangkat film animasi lokal berjudul Jumbo sebagai objek kajian, mengingat film ini memuat representasi nilai-nilai sosial seperti empati, gotong royong, dan solidaritas masyarakat Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana narasi visual dalam film Jumbo menyampaikan pesan sosial tersebut, serta bagaimana elemen desain komunikasi visual mendukung penyampaian pesan tersebut. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif dan pendekatan semiotika Roland Barthes serta analisis struktur naratif Todorov, penelitian ini menemukan bahwa film Jumbo secara efektif menyampaikan kritik sosial melalui simbolisasi visual tokoh, ruang, dan konflik yang dekat dengan kehidupan masyarakat urban. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kekuatan visual storytelling dalam animasi mampu menjadi media reflektif dan edukatif, serta memperkuat identitas budaya lokal Indonesia.

**Kata kunci:** Film animasi, naratif visual, nilai sosial, refleksi sosial, Jumbo

**Abstract.** *Animated films are not only a form of entertainment, but also have the potential to be an effective medium for social reflection. This study examines the local animated film Jumbo as its object of analysis, given that the film contains representations of social values such as empathy, mutual cooperation, and solidarity among Indonesian society. This study aims to analyze how the visual narrative in Jumbo conveys these social messages and how visual communication design elements support the delivery of these messages. Using a descriptive qualitative method and Roland Barthes' semiotic approach as well as Todorov's narrative structure analysis, this study finds that Jumbo effectively conveys social criticism through the visual symbolism of characters, spaces, and conflicts that are close to the lives of urban communities. The results of the study indicate that the power of visual storytelling in animation can serve as a reflective and educational medium, as well as strengthen Indonesia's local cultural identity.*

**Keywords:** *Animated film, visual narrative, social values, social reflection, Jumbo*

**Correspondence author:** Arief Yulianto, [r.ariiefyulianto@gmail.com](mailto:r.ariiefyulianto@gmail.com), Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

## Pendahuluan

Film animasi saat ini tidak hanya difungsikan sebagai media hiburan semata, tetapi juga telah berkembang menjadi medium reflektif terhadap realitas sosial dan budaya (Hutasoit and Hamid 2025). Sebagai salah satu bentuk komunikasi visual, film animasi memuat konstruksi makna yang kompleks melalui kombinasi naratif dan elemen visual. Kemampuan media animasi dalam menjangkau berbagai kalangan usia menjadikannya sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan sosial secara tersirat maupun eksplisit (Saba, Prawira, and Pratama 2022). Di Indonesia, perkembangan film animasi lokal menunjukkan kemajuan yang signifikan, dengan lahirnya berbagai karya yang berakar pada nilai budaya dan permasalahan lokal (Wikayanto and Agency 2018). Salah satu film animasi lokal yang menarik untuk dikaji adalah 'Jumbo', sebuah film yang menyuguhkan narasi tentang penggusuran ruang makam yang penuh nilai emosional dan sosial (Hutasoit and Hamid 2025).



Gambar 1. Film Jumbo dengan beberapa karakternya, (Sumber: Katadata)

Narasi dalam film Jumbo tidak hanya menyentuh sisi kemanusiaan, tetapi juga merepresentasikan dinamika relasi antara masyarakat, ruang publik, dan kebijakan. Representasi dalam media adalah proses konstruksi realitas sosial yang sangat dipengaruhi oleh ideologi dan kepentingan tertentu (Minat and Generasi 2023). Dengan demikian, penting untuk memahami bagaimana narasi visual dalam film dapat membentuk persepsi sosial masyarakat. Visual *storytelling* dalam film animasi mencakup elemen-elemen seperti warna, karakter, komposisi, dan latar tempat yang saling mendukung dalam menyampaikan makna (Hutasoit and Hamid 2025).

Film Jumbo mengangkat isu-isu penting seperti memori kolektif, kehilangan identitas ruang, dan hak atas sejarah lokal yang sering kali terabaikan dalam wacana pembangunan modern. Simbolisasi karakter Meri dalam film tersebut menggambarkan entitas yang tak hanya fisik, tetapi juga simbolik sebagai representasi ruang publik yang terpinggirkan. Melalui pendekatan semiotik (Yulianto and Putri 2024a), kita dapat menelaah bagaimana makna-makna konotatif dan mitos ditanamkan dalam elemen visual film. Di sisi lain, struktur naratif film mengikuti model Todorov yang menunjukkan perubahan dari keadaan damai menjadi konflik, dan kemudian ke pemulihan baru yang

mengandung pesan moral. Penelitian ini mencoba mengisi celah dalam literatur akademik mengenai peran film animasi sebagai media kritik sosial di Indonesia.

Kajian ini juga merupakan bagian dari kontribusi terhadap pengembangan ilmu Desain Komunikasi Visual (DKV) yang memadukan kreativitas dan analisis sosial. Pemilihan objek film Jumbo didasarkan pada kekuatan visual dan kedalaman narasi yang berhasil menyentuh isu kemanusiaan dengan cara yang halus namun tajam. Isu penggusuran yang menjadi tema utama film ini merupakan refleksi dari kondisi nyata di banyak wilayah urban di Indonesia. Penggusuran ruang publik atau makam tidak hanya berdampak pada aspek fisik, tetapi juga psikologis dan historis masyarakat yang terdampak. Film Jumbo menghadirkan kompleksitas tersebut dalam format animasi yang memadukan unsur lokalitas dan universalitas. Penelitian ini akan menelaah secara mendalam representasi nilai sosial dan budaya melalui analisis visual dan naratif dalam film tersebut. Studi ini menggunakan kerangka teori representasi, semiotika visual, dan struktur naratif untuk menafsirkan makna di balik simbol visual yang ditampilkan. Selain itu, kajian ini juga berupaya melihat dampak emosional dan ideologis dari penyampaian pesan dalam media visual animasi.

Analisis ini penting dilakukan agar kita tidak hanya menikmati animasi sebagai tontonan, tetapi juga sebagai bentuk komunikasi kritis yang mampu membentuk opini publik. Desain visual dalam film seperti Jumbo harus dilihat sebagai proses komunikasi yang kompleks, di mana setiap elemen visual memiliki fungsi semiotik yang kuat. Hal ini sejalan dengan pandangan (Shafi Abdul Sada and Abbas Mohammed 2024) bahwa desain bukan hanya soal bentuk, tetapi juga tentang makna dan relasi antar-manusia. Dalam konteks sosial, animasi seperti Jumbo mampu membangun empati dan kesadaran terhadap isu yang seringkali diabaikan. Kombinasi antara visual yang kuat dan narasi yang menyentuh menjadikan film ini sebagai bahan kajian yang menarik dari perspektif desain dan komunikasi. Jumbo menunjukkan bahwa animasi bisa menjadi sarana advokasi sosial yang efektif, terutama dalam masyarakat digital yang semakin visual. Dengan pendekatan kualitatif, penelitian ini akan mengeksplorasi bagaimana pesan sosial dikemas dalam film animasi dan bagaimana audiens menanggapi. Studi ini tidak hanya relevan bagi akademisi, tetapi juga bagi para kreator konten visual yang ingin menciptakan karya berbasis nilai dan konteks lokal. Dengan kata lain, penelitian ini ingin mengungkapkan bahwa film animasi lokal seperti Jumbo memiliki potensi besar sebagai agen perubahan sosial.

## Analisis Khalayak

Bagian ini menjelaskan penetapan kelompok masyarakat yang menjadi target pengguna media dengan menentukan *segmentation*, *targeting*, *positioning*, *psikografis khayalak*, *perilaku konsumsi media*, *tingkat literasi visual khayalak*, dan *implikasi desain terhadap respon khayalak*.

### Segmentation

Film animasi Jumbo menyasar berbagai kelompok usia, namun secara khusus segmentasi utamanya adalah:

#### 1. Anak-anak usia 8–13 tahun

Sebagai penonton utama karena menggunakan tokoh anak dan alur cerita bertema petualangan.

#### 2. Remaja dan orang tua

Sebagai penonton pendamping yang secara emosional dapat memahami lapisan pesan sosial dan nilai reflektif dalam cerita.

### 3. Masyarakat urban

Masyarakat yang mengalami atau menyaksikan isu-isu sosial seperti penggusuran, perundungan, dan kehilangan ruang publik.

#### Targeting

Target utama dari pesan film ini adalah:

##### 1. Anak-anak dan remaja

Yang rentan terhadap isu *bullying* dan kehilangan kepercayaan diri.

##### 2. Keluarga dan pendidik

Yang diharapkan dapat menggunakan film ini sebagai media edukatif dan reflektif

##### 3. Kreator konten visual atau animator lokal

Masyarakat yang mengalami atau menyaksikan isu-isu sosial seperti penggusuran, perundungan, dan kehilangan ruang publik.

#### Posisi

Film *Jumbo* diposisikan sebagai:

##### 1. Media animasi edukatif dan reflektif

Yang tidak hanya menghibur, tetapi juga menyampaikan pesan sosial secara halus dan bermakna.

##### 2. Wakil suara kelompok rentan

Khususnya anak-anak dan masyarakat marginal yang menghadapi tantangan sosial seperti penggusuran dan kehilangan identitas budaya.

##### 3. Produk lokal berkualitas tinggi

Yang menonjolkan nilai budaya Indonesia dan bisa bersaing dengan produk global dalam konteks naratif dan estetika.

#### Psikografis Khalayak

Film *Jumbo* tidak hanya menasar kelompok usia tertentu, tetapi juga menjangkau khalayak berdasarkan nilai-nilai dan sikap psikososial. Secara psikografis, khalayak *Jumbo* terdiri dari:

- **Individu yang memiliki sensitivitas sosial tinggi**, seperti remaja atau dewasa muda yang aktif dalam kegiatan komunitas, pendidikan, atau advokasi sosial.
- **Masyarakat urban dengan kesadaran budaya lokal**, yang merespons isu-isu seperti penggusuran ruang publik, marginalisasi anak, dan kepedulian lingkungan sosial.
- **Kreator dan akademisi seni/desain**, yang tertarik pada representasi simbolis dalam media animasi sebagai refleksi nilai-nilai lokal dan konstruksi identitas sosial.

Karakteristik ini menjadikan film *Jumbo* relevan bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana *self-reflection* dan *social-empathy building*.

#### Perilaku Konsumsi Media

Khalayak film *Jumbo* mengonsumsi konten melalui berbagai platform digital seperti YouTube, OTT (over-the-top) streaming, festival film independen, hingga pemutaran komunitas. Penonton anak-anak biasanya menonton dengan pendamping (orang

tua/guru), sementara remaja dan dewasa muda cenderung mengeksplorasi makna simbolik film secara lebih mandiri. Tingginya penggunaan media digital pasca-pandemi juga memperluas jangkauan film ini sebagai media pembelajaran nonformal, khususnya dalam konteks pendidikan karakter dan literasi visual.

### Tingkat Literasi Visual Khalayak

Film *Jumbo* menuntut pemahaman terhadap simbolisasi dan metafora visual seperti cahaya, warna, gerak tubuh, hingga setting lokasi. Hal ini menuntut tingkat literasi visual yang cukup, terutama bagi remaja dan pendidik. Namun, narasi yang intuitif dan ilustratif tetap memungkinkan anak-anak memahami makna dasar seperti kebaikan, keberanian, dan pentingnya pertemanan. Maka, film ini bersifat inklusif dan dapat dimaknai pada berbagai level pemahaman.

### Implikasi Desain terhadap Respons Khalayak

Desain visual dalam *Jumbo* dirancang untuk membangun koneksi emosional yang kuat. Komposisi visual yang intim, penggunaan tone warna kontras untuk menggambarkan konflik dan harapan, serta struktur naratif progresif mempermudah khalayak dari berbagai latar belakang untuk merespons dengan empati. Dalam hal ini, desain komunikasi visual berperan penting dalam memastikan pesan sosial tidak hanya dipahami secara rasional, tetapi juga dirasakan secara emosional.

### Kesimpulan Analisis Khalayak

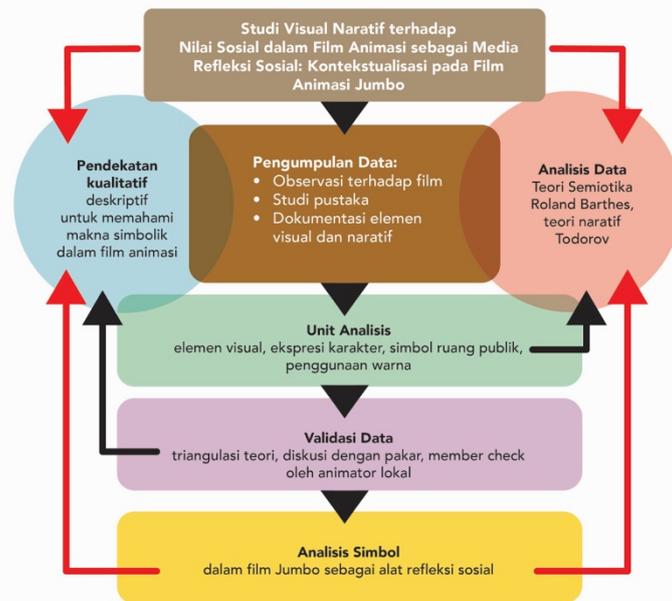
Dengan mengangkat tema universal melalui pendekatan visual lokal, film *Jumbo* mampu menyentuh berbagai segmen masyarakat. Kejelian dalam menata simbol, emosi, dan representasi sosial menjadikan film ini relevan sebagai media kritik sosial dan penguatan nilai-nilai kemanusiaan. Dalam konteks desain komunikasi visual, pemahaman terhadap khalayak ini penting untuk memastikan bahwa pesan tersampaikan secara efektif dan berdampak secara emosional maupun kognitif.

Melihat latar belakang psikografis, perilaku konsumsi, dan tingkat literasi khalayak, pendekatan desain dalam film *Jumbo* terbukti mampu menjangkau dan menyentuh berbagai kelompok masyarakat secara efektif. Penguatan nilai-nilai sosial dalam konteks lokal, melalui medium animasi, menunjukkan bahwa media visual tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga strategis sebagai sarana pembentukan kesadaran kolektif.

### Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami makna-makna simbolik dalam film animasi *Jumbo* (Creswell 2010). Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk mengeksplorasi fenomena sosial dan budaya melalui interpretasi simbol dan narasi visual (Yulianto and Putri 2024b). Dalam konteks film animasi, interpretasi visual menjadi penting karena menyangkut elemen-elemen seperti warna, karakter, gerakan, serta setting (Miles & Huberman, 2021). Penelitian ini berfokus pada analisis naratif dan visual yang terdapat dalam film *Jumbo*, khususnya pada elemen-elemen yang merepresentasikan nilai sosial seperti gotong royong, empati, dan keadilan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap film, studi pustaka, dan dokumentasi elemen visual serta naratif yang muncul (Maxwell 2013). Film *Jumbo* dianalisis dalam durasi penuh dengan melakukan segmentasi terhadap *scene-scene* kunci yang memuat pesan sosial. Peneliti menonton film tersebut secara berulang untuk mengidentifikasi adegan yang signifikan dalam konteks analisis visual naratif. Analisis dilakukan dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes yang membagi makna menjadi tiga level: denotasi, konotasi, dan mitos (Hutasoit and Hamid 2025).



Gambar 2. Alir penelitian (Sumber: Pribadi)

Pada level denotasi, peneliti mengamati tampilan visual secara literal, seperti warna makam, ekspresi karakter, dan situasi sosial yang tergambar. Pada level konotasi, peneliti menafsirkan makna emosional dan simbolik dari elemen-elemen visual yang muncul. Sementara itu, pada level mitos, peneliti mengaitkan elemen visual tersebut dengan ideologi sosial dan konstruksi budaya dalam masyarakat Indonesia. Pendekatan ini diperkuat dengan teori naratif Tzvetan Todorov yang membagi struktur cerita ke dalam lima tahap: keseimbangan awal, gangguan, pengenalan masalah, resolusi, dan keseimbangan baru (Todorov 2015).

Dengan pendekatan tersebut, narasi film Jumbo ditelusuri dari awal hingga akhir untuk mengetahui bagaimana konflik sosial dikonstruksi dan diselesaikan. Unit analisis utama dalam penelitian ini adalah elemen visual dan naratif yang memuat simbol-simbol sosial dalam film. Beberapa unit observasi meliputi ekspresi karakter, interaksi antartokoh, simbol ruang publik, serta penggunaan warna dan pencahayaan. Instrumen yang digunakan adalah pedoman analisis visual dan naratif yang dikembangkan berdasarkan teori Barthes dan Todorov. Data dikodekan secara manual untuk mengelompokkan tema-tema visual dan naratif berdasarkan kategori nilai sosial. Koding dilakukan dengan teknik *open coding*, *axial coding*, dan *selective coding* untuk mengidentifikasi hubungan antarelemen (Li et al. 2024).

Validasi data dilakukan dengan triangulasi teori, yaitu dengan membandingkan temuan dari teori semiotik dan teori naratif untuk mendapatkan pemahaman yang utuh. Selain itu, dilakukan pula diskusi dengan pakar DKV dan studi animasi untuk memperoleh *second opinion* terhadap interpretasi data. Pengujian keabsahan data dilakukan dengan teknik *member check* melalui diskusi dengan animator lokal yang familiar dengan konteks budaya film. Metode analisis isi visual dipilih karena mampu mengidentifikasi makna yang tersembunyi dalam media visual seperti animasi (Malik, Istianah, and Bagja 2021).

Penelitian ini bersifat eksploratif, karena belum banyak kajian ilmiah yang membahas film Jumbo dari perspektif desain komunikasi visual. Kriteria pemilihan film Jumbo adalah kekayaan visual, tema sosial yang kuat, serta ketersediaan dokumentasi publik. Film ini dinilai representatif untuk menunjukkan bagaimana media animasi dapat

digunakan sebagai alat refleksi sosial. Analisis dilakukan pada tiga kategori utama: simbol ruang dan tempat, simbol karakter, serta simbol warna dan suasana. Setiap kategori dianalisis untuk memahami bagaimana visualisasi tersebut menyampaikan makna sosial yang lebih dalam.

Penelitian ini tidak melibatkan responden atau partisipan secara langsung karena bersifat analisis media. Namun demikian, referensi terhadap reaksi penonton dan analisis media sekunder juga dijadikan pertimbangan kontekstual. Salah satu tantangan utama dalam penelitian ini adalah menjaga objektivitas interpretasi dalam konteks visual yang bersifat sangat subjektif. Oleh karena itu, peneliti menggunakan kerangka teoritis yang kokoh untuk menjaga konsistensi analisis (David Creswell 2025).

## Hasil dan Pembahasan

Film animasi 'Jumbo' merupakan karya yang menyentuh dan penuh makna, menyoroti perjalanan seorang anak bernama Don dalam menghadapi perundungan dan membangun kepercayaan diri. Don adalah anak yatim piatu berusia 10 tahun yang sering dipanggil 'Jumbo' oleh teman-temannya karena tubuhnya yang besar. Panggilan ini bukan bentuk kasih sayang, melainkan bagian dari tindakan perundungan yang membuat Don merasa terasing dan rendah diri (Hutasoit and Hamid 2025).

Dalam kehidupan sehari-hari, Don mencari pelarian melalui sebuah buku dongeng peninggalan orang tuanya. Buku ini menjadi simbol harapan dan inspirasi bagi Don, yang kemudian bertekad untuk mengikuti pertunjukan bakat sebagai bentuk pembuktian dirinya. Film ini secara visual menggambarkan tekanan sosial yang dihadapi Don melalui ekspresi wajah, postur tubuh, dan situasi yang memperlihatkan isolasi sosial. Simbol-simbol visual seperti cahaya remang-remang di kamar Don dan kehadiran bayangan besar merepresentasikan rasa takut dan ketidakpercayaan diri (Hutasoit and Hamid 2025).

Konflik mulai memuncak ketika buku dongeng Don dicuri oleh teman sekelasnya, Atta. Adegan ini memperkuat narasi tentang keputusan dan kehilangan, namun juga menjadi titik balik bagi petualangan yang akan membentuk karakter Don. Pertemuan dengan Meri, peri kecil misterius, menjadi momen krusial yang membawa nuansa fantasi dan harapan dalam film. Meri bukan hanya teman baru, tetapi juga representasi dari suara hati Don yang mulai bangkit. Bersama Meri, Don memulai petualangan untuk menemukan orang tua Meri dan merebut kembali buku dongengnya yang hilang (Siti Syawwa Himmatul Alya et al. 2025). Dalam petualangan tersebut, Don dibantu oleh sahabat-sahabatnya, Nurman dan Mae, serta Oma yang penuh kasih sayang. Visualisasi karakter pendukung ini memperkuat nilai-nilai solidaritas dan pentingnya dukungan social (Siti Syawwa Himmatul Alya et al. 2025).

Warna-warna cerah seperti biru muda, hijau, dan oranye mendominasi adegan-adegan penuh harapan dan keajaiban. Narasi film mengangkat pesan tentang keberanian dan keteguhan hati, di mana Don yang semula pemalu, mulai menunjukkan keberanian untuk melawan rasa takutnya. Keberanian ini divisualisasikan melalui gerakan tubuh yang lebih percaya diri, sorotan mata yang tajam, serta perubahan nada suara Don dalam dialog. Film ini juga menyentuh tema keluarga dan kasih sayang melalui kenangan Don terhadap orang tuanya yang disampaikan secara flashback. Dalam beberapa adegan, visualisasi kenangan tersebut dihadirkan melalui efek *blur* dan *tone* warna hangat untuk menekankan nilai emosionalnya (Ida Ayu Tika 2015).

Konflik batin Don memuncak saat ia harus memilih antara menyelamatkan Meri atau mengejar kembali bukunya. Pilihan ini menggambarkan pertumbuhan karakter dan kedewasaan emosional yang mulai berkembang. Klimaks film terjadi saat Don dan teman-temannya bersatu dalam pementasan pertunjukan bakat, yang menjadi ajang pembuktian atas perubahan dirinya. Panggung pertunjukan didesain dengan visual fantastis yang merefleksikan dunia dongeng dan imajinasi Don. Pertunjukan ini bukan

hanya menunjukkan bakat Don, tetapi juga keberhasilannya dalam mengatasi trauma, membangun kepercayaan diri, dan memperkuat persahabatan. Film Jumbo melalui petualangan Don dan Meri mampu menyampaikan pesan sosial secara kuat namun halus, khususnya tentang perundungan dan pentingnya *self-empowerment* (Siti Syawwa Himmatul Alya et al. 2025).

Analisis visual menunjukkan bahwa simbolisasi warna, pencahayaan, dan ekspresi tokoh digunakan secara efektif untuk membentuk atmosfer emosional di setiap adegan. Struktur naratif film ini mengikuti model Todorov dengan jelas, dari ekuilibrium awal, gangguan, pengenalan konflik, resolusi, hingga keseimbangan baru yang optimistis. Dengan memanfaatkan pendekatan visual-naratif, film Jumbo sukses membangun empati penonton terhadap perjuangan karakter utamanya. Hal ini sejalan dengan teori representasi Stuart Hall yang menyatakan bahwa media membentuk realitas sosial melalui konstruksi simbolik (Dzulfian Syafrin 2025). Secara keseluruhan, film Jumbo menjadi bukti bahwa animasi anak-anak tidak hanya dapat menghibur, tetapi juga mendidik dan membentuk karakter positif dalam diri penontonnya.

### **Representasi Konflik Sosial melalui Tokoh dan Latar**

Film Jumbo secara naratif mengikuti struktur lima tahap menurut Todorov: ekuilibrium awal, gangguan, konflik, resolusi, dan keseimbangan baru. Konflik utama dalam film adalah tekanan sosial yang dialami tokoh utama, Don, akibat perundungan dan pencarian identitas diri. Latar tempat seperti kamar gelap, ruang sekolah, dan panggung pertunjukan mencerminkan kondisi psikologis tokoh secara simbolik. Visualisasi ruang digunakan sebagai cerminan tekanan sosial dan transformasi karakter.

### **Simbolisasi Warna dan Ekspresi Emosi Tokoh**

Warna gelap seperti abu dan biru tua digunakan untuk menunjukkan kesedihan dan isolasi sosial. Sebaliknya, warna cerah seperti kuning dan hijau muncul dalam momen kebangkitan emosional dan harapan. Ekspresi wajah dan gerak tubuh karakter juga menjadi alat utama dalam mengomunikasikan emosi dan perubahan psikologis tokoh utama.

### **Refleksi Nilai Sosial dalam Desain Visual**

Bagian ini menyajikan hasil pelaksanaan kegiatan Penelitian, berupa bentuk luaran kegiatan Penelitian.

#### **1. Empati dan Solidaritas dalam Visualisasi Interaksi Tokoh**

Interaksi tokoh Don dengan Meri, Nurman, dan Mae memperlihatkan nilai empati, solidaritas, dan keberanian menghadapi trauma. Adegan-adegan ini divisualisasikan melalui komposisi adegan yang intim dan pencahayaan yang lembut, menegaskan kehangatan emosional dan ikatan sosial.

## 2. Simbol Mitos dan Budaya Lokal

Elemen mitologis seperti kehadiran Meri sebagai peri dan buku dongeng sebagai artefak memori menjadi simbol makna mendalam yang merepresentasikan harapan, warisan budaya, dan refleksi nilai-nilai keluarga. Hal ini menguatkan narasi bahwa film animasi bisa menjadi alat kritik sosial yang membumi dengan kearifan lokal.



Gambar 3. Moodboard warna Film Jumbo (Sumber: Pribadi)

## KESIMPULAN

Film animasi Jumbo tidak sekedar menyuguhkan hiburan visual, tetapi juga menjadi cermin yang halus atas dinamika sosial masyarakat kita. Melalui karakter Don, penonton diajak merasakan getirnya perundungan dan perjuangan membangun kepercayaan diri. Setiap elemen visual dalam film ini, mulai dari warna hingga ekspresi tokoh, dirancang untuk menyentuh sisi emosional penontonnya. Narasi yang mengalir dan penuh makna membuat isu sosial terasa dekat dan relevan. Simbol-simbol yang digunakan tidak hanya memperkuat cerita, tetapi juga membuka ruang refleksi tentang pentingnya empati dan solidaritas. Dalam kesederhanaan bentuk animasinya, Jumbo berhasil menyampaikan pesan yang kompleks tentang keberanian, kehilangan, dan harapan. Film ini menunjukkan bahwa desain komunikasi visual memiliki peran strategis dalam menyuarakan isu kemanusiaan. Lebih dari itu, Jumbo memberi bukti bahwa karya lokal mampu menjadi media pembentuk karakter dan kesadaran kolektif. Penelitian ini menegaskan bahwa animasi dapat menjadi agen perubahan sosial yang efektif dan inklusif. Dengan demikian, Jumbo tidak hanya layak ditonton, tapi juga layak direnungkan.

## Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan kekuatan-Nya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga tercinta yang senantiasa memberikan dukungan moral, waktu, dan semangat tanpa henti. Terima kasih juga saya haturkan kepada dosen pembimbing dan para pengajar yang telah membagikan ilmunya dengan penuh kesabaran dan ketulusan. Ucapan terima kasih khusus ditujukan kepada rekan-rekan sejawat yang telah menjadi teman diskusi, penyemangat, sekaligus pengingat di kala semangat mulai goyah. Saya juga berterima kasih kepada para animator dan kreator film Jumbo yang telah menciptakan karya inspiratif yang menjadi dasar refleksi dalam penelitian ini. Tidak lupa, saya menghargai kontribusi narasumber dan pihak-pihak yang terlibat secara tidak langsung dalam proses pengumpulan dan analisis data. Kehadiran mereka semua menjadikan proses ini lebih bermakna dan penuh pelajaran. Saya menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna, namun segala dukungan dan masukan dari berbagai pihak sangat berarti bagi penyempurnaannya. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik bagi pengembangan ilmu maupun praktik desain komunikasi visual di Indonesia. Terima kasih dari hati yang paling dalam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, John. 2010. "Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed." In *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- David Creswell. 2025. *Research Design Qualitative Quantitative and Mixed Methods Approaches 5th Edition by John Creswell, David Creswell*.
- Dzulfian Syafrian, Dkk. 2025. "KUNJUNGAN ISHOWSPEED SEBAGAI SARANA REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA DALAM WACANA NETIZEN INTERNASIONAL." *Sustainability (Switzerland)* 11(1): 1–14. [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI).
- Hutasoit, Ken Norton, and Ali Imron Hamid. 2025. "Jumbo Film as a Turning Point for Indonesian Animated Films in the Digital Era." *INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa* 12(1): 732–43.
- Ida Ayu Tika, Jembari. 2015. "PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PEMANFAATAN SAMPAH UNTUK MENGENALKAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN Selvi." *E-Journal Teknologi Pendidikan* 3 No 1(11180162000006): 305–14. doi:10.29313/ga.
- Li, Yuandi, Zhe Xiang, Fei Yu, Zhangshuang Guan, Hui Ji, Zhiguo Wan, and Cheng Feng. 2024. "Multimodal Trustworthy Semantic Communication for Audio-Visual Event Localization." 14(8): 1–6. <http://arxiv.org/abs/2411.01991>.
- Malik, Abdul, Raray Istianah, and Bachrul Restu Bagja. 2021. "Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Tentang Makna Logo Pariwisata Kabupaten Sukabumi." *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual* 6(1): 40–49.
- Maxwell, Joseph. 2013. *Qualitative Research Design An Interactive Approach.Pdf*. 3rd ed. ed. Joseph. A Maxwell. California: SAGE Publications.
- Minat, Terhadap, and Baca Generasi. 2023. "RELASI : Jurnal Penelitian Komunikasi , RELASI : Jurnal Penelitian Komunikasi ,." 03(04): 45–50.
- Saba, Shelma, Nanang Ganda Prawira, and Gumilar Pratama. 2022. "Representasi Budaya Nusantara Di Indonesia Dalam Film Animasi Raya And the Last Dragon." 2(1): 1–13.

- Shafi Abdul SADA, Ms. Rasha, and Mr. Ahmed Abbas MOHAMMED. 2024. "Phic Design Connotations in Environmental Awareness Campaigns for Sustainable Tourism." *International Journal of Humanities and Educational Research* 06(02): 372–86. doi:10.47832/2757-5403.25.22.
- Siti Syawwa Himmatul Alya, Sthiti Prabawati Pranaiswari, Talenta Maharawi, Raishalika Khairunnisa A, Arsih Amalia Chandra Permata, and Wiyata Wiyata. 2025. "Belajar Komunikasi Dan Empati Melalui Film Jumbo Dan Inovasi Promosi Wisata Indonesia Melalui Industri Kreatif." *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora* 3(2): 269–75. doi:10.47861/tuturan.v3i2.1868.
- Todorov, Tzvetan. 2015. 3 The Pennsylvania State University Press *Frail Happiness*. <http://dx.doi.org/10.1016/j.bpj.2015.06.056><https://academic.oup.com/bioinformatics/article-abstract/34/13/2201/4852827>[internal-pdf://semisupervised-3254828305/semisupervised.ppt](https://semisupervised-3254828305/semisupervised.ppt)<https://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005><https://dx.doi.org/10.1016/j.str.2013.02.005>
- Wikayanto, Andrian, and Innovation Agency. 2018. "Representasi Budaya Dan Identitas Nasional Pada Animasi Indonesia Representasi Budaya Dan Identitas Nasional Pada Animasi Indonesia." (December).
- Yulianto, Arief, and I Gusti Ayu Agung Aristi Putri. 2024a. "Semiotic Analysis of Twitter Logo Change to Logo X: User Interface (UI) Design and User Psychological Perspectives." *Brilliance: Research of Artificial Intelligence* 4(1): 237–44. doi:10.47709/brilliance.v4i1.4037.
- Yulianto, Arief, and I Gusti Ayu Agung Aristi Putri. 2024b. "Semiotic Analysis of Twitter Logo Change to Logo X: User Interface (UI) Design and User Psychological Perspectives." *Brilliance: Research of Artificial Intelligence* 4(1): 237–44. doi:10.47709/brilliance.v4i1.4037.