



Representasi Budaya Jawa dalam Animasi 3d Youtube: Analisis Teks Pada Kanal Youtube Panggung Narasi Jagad Mandala

Aji Satya Pujastra¹, Bayquni²

¹Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia, putra075satyaaji@gmail.com

²Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia, bayquni@esaunggul.ac.id

Corresponding Author: putra075satyaaji@gmail.com¹

Abstract: *Digital transformation has significantly altered the production, distribution, and interpretation of local culture. Traditional Javanese narratives, historically rooted in physical performances, are increasingly adapted into 3D animation formats on YouTube. This study focuses on the Panggung Narasi Jagad Mandala channel, a prominent creator of Javanese-themed 3D animations. The objective is to analyze Javanese cultural representation and identify shifts in meaning resulting from digital medium transformation. Using a qualitative media text analysis approach, data were gathered through systematic observation of three purposively selected videos: Legenda Aji Saka, Kuda Anjampiani, and Geger Perdikan Mangir. The analysis integrates theories of representation, semiotics, and cross-medium adaptation. Findings reveal that Javanese culture is reconstructed through visual hybridization blending traditional aesthetics with global CGI styles and narrative simplification, where complex philosophical depth is reduced to linear, moralistic storytelling. Furthermore, linguistic nuances, such as Javanese speech levels, are minimized to cater to a broader national audience. The results demonstrate that this channel serves as a critical site of negotiation, balancing cultural preservation with the communicative characteristics of digital media. Consequently, while digital animation aids in revitalizing folklore, it simultaneously triggers a 'domestication' of cultural complexity to fit contemporary digital consumption patterns.*

Keywords: *3D Animation, Javanese Culture, YouTube, Representation, Digital Adaptation*

Abstrak: Transformasi digital telah secara signifikan mengubah cara budaya lokal diproduksi, didistribusikan, dan diinterpretasikan. Narasi tradisional Jawa yang secara historis berakar pada pertunjukan fisik kini banyak diadaptasi ke dalam format animasi 3D di YouTube. Penelitian ini berfokus pada kanal *Panggung Narasi Jagad Mandala* sebagai representasi signifikan dari fenomena tersebut. Tujuan penelitian adalah untuk menganalisis representasi budaya Jawa dan menganalisis bagaimana transformasi medium digital memengaruhi representasi budaya Jawa dalam animasi 3D. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode analisis teks media, data dikumpulkan melalui observasi sistematis terhadap tiga video pilihan: *Legenda Aji Saka*, *Kuda Anjampiani*, dan *Geger Perdikan Mangir*. Analisis menggunakan teori representasi Stuart Hall sebagai kerangka utama, sedangkan semiotika Barthes dan teori adaptasi Hutcheon digunakan

sebagai perangkat konseptual pendukung untuk menjelaskan makna simbolik dan transformasi media. Temuan menunjukkan bahwa budaya Jawa direkonstruksi melalui hibridisasi visual perpaduan estetika tradisional dengan gaya CGI (*Computer-Generated Imagery*) global serta penyederhanaan narasi, di mana kedalaman filosofis yang kompleks direduksi menjadi penceritaan linier yang bersifat moralistik. Selain itu, nuansa linguistik seperti tingkat tutur bahasa Jawa diminimalkan demi aksesibilitas audiens nasional yang lebih luas. Hasil penelitian menegaskan bahwa kanal ini berfungsi sebagai ruang negosiasi yang menyeimbangkan pelestarian budaya dengan karakteristik komunikatif dari media digital. Fenomena ini memicu 'penjinakan' kompleksitas budaya agar selaras dengan pola konsumsi konten digital kontemporer.

Kata Kunci: Animasi 3D, Budaya Jawa, YouTube, Representasi, Adaptasi Digital

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi digital telah secara fundamental mengubah lanskap produksi, distribusi, dan konsumsi budaya di Indonesia. Transformasi ini tidak hanya memperluas akses ke konten budaya; tetapi juga merestrukturisasi cara-cara di mana budaya direpresentasikan, diedarkan, dan diinterpretasikan dalam ekosistem digital (Rahmadanti & Azwar, 2024). Di era platform, budaya tidak lagi ditransmisikan hanya melalui tradisi pertunjukan konvensional atau media cetak, tetapi melalui lingkungan yang digerakkan oleh karakteristik media digital yang membentuk visibilitas, keterlibatan, dan kerangka interpretasi.

Di antara platform-platform ini, YouTube menempati posisi sentral. YouTube berfungsi tidak hanya sebagai media hiburan tetapi juga sebagai ruang representasional di mana nilai-nilai budaya dinegosiasikan, dibangun, dan diartikulasikan kembali dalam format visual-digital (Andini dkk., 2023). Dalam konteks pendidikan dan produksi konten, YouTube telah terbukti efektif dalam menyampaikan pengetahuan terstruktur melalui integrasi multimodal visual, narasi, dan audio (Hasanah dkk., 2025; Melani dkk., 2025; Prakoso dkk., 2025). Temuan ini menunjukkan bahwa teks media digital memiliki kekuatan struktural dalam membentuk makna sosial dan persepsi audiens.

Penetrasi digital Indonesia semakin memperkuat pergeseran struktural ini. Penggunaan internet telah mencapai 77% dari populasi, sekitar 212,9 juta pengguna, dengan aktivitas online yang sebagian besar berorientasi pada komunikasi dan interaksi sosial (Fariszy dkk., 2024). Survei APJII 2023–2024 melaporkan bahwa 79,50% penduduk Indonesia memiliki akses internet, dan 89,44% bergantung pada perangkat seluler (APJII, 2024). Pola penetrasi internet ini disertai dengan peningkatan bentuk keterlibatan budaya digital, khususnya di kalangan generasi muda yang secara aktif menegosiasikan identitas budaya melalui praktik komunikasi digital (Zis dkk., 2021). Kondisi seperti itu menempatkan YouTube sebagai arena budaya strategis di mana tradisi lokal dapat dihidupkan kembali dan diperkenalkan kembali kepada audiens yang lebih muda dalam lingkungan yang sangat termediasi (Afini dkk., 2022; Maeni, 2023). Dengan demikian, platform digital tidak hanya berfungsi sebagai saluran distribusi, tetapi juga sebagai ruang di mana makna budaya direkonstruksi sesuai dengan karakteristik media digital dan pola keterlibatan audiens (Hidayat & Maulana, 2025; Zis et al., 2021).

Dalam konteks budaya lokal, berbagai studi menunjukkan bahwa media digital telah menjadi arena penting untuk representasi identitas budaya Indonesia. Representasi budaya Jawa dalam wacana TikTok (Rahman, 2023) dan dalam film pendek yang dianalisis secara semiotik (Novaren dkk., 2025) mengungkapkan bahwa budaya tidak direfleksikan secara pasif tetapi dikonstruksi secara aktif melalui sistem tanda yang selektif. Demikian pula, penelitian tentang film dan televisi menyoroti bahwa representasi budaya dibentuk oleh

keahlian artistik dan negosiasi simbolik (Nugroho & Patrio, 2025). Studi-studi ini secara kolektif menekankan bahwa representasi adalah proses yang produktif, bukan reflektif. Representasi nilai-nilai budaya dalam media visual secara konsisten menunjukkan pembimbingan simbolik selektif daripada refleksi pasif (Izza & Sukmawan, 2025).

Namun, digitalisasi menghadirkan ketegangan struktural. Di satu sisi, animasi dan penceritaan digital menyediakan strategi inovatif untuk pelestarian dan revitalisasi budaya (Hadiwidjaja, 2021; Wikayanto, 2019). Di sisi lain, beberapa penelitian menunjukkan bahwa karakteristik media digital dapat mendorong penyederhanaan, dramatisasi, dan kondensasi simbolik untuk meningkatkan visibilitas konten dalam lingkungan digital (Hakim & Rochmaniah, 2024). Studi tentang representasi budaya digital menunjukkan bahwa modernisasi estetika dan kondensasi naratif seringkali menyertai transformasi narasi tradisional ke dalam format digital (Kartika & Cahaya, 2024; Hermanto & Widodo, 2024). Penelitian tentang representasi audio-visual lebih lanjut menunjukkan bahwa teks digital seringkali menyederhanakan kompleksitas simbolik untuk meningkatkan aksesibilitas (Anmazzwa dkk., 2025; Hasibuan dkk., 2025). Bahkan dalam narasi animasi, struktur visual dan naratif berfungsi sebagai perangkat ideologis yang membentuk persepsi audiens (Sinaulan dkk., 2025).

Dalam konteks media pendidikan dan interaktif, integrasi budaya lokal juga menuntut keseimbangan antara aksesibilitas dan kedalaman simbolik (Aini dkk., 2025; Simanungkalit dkk., 2025). Temuan ini menunjukkan bahwa digitalisasi bukan sekadar proses penerjemahan media, tetapi rekonstruksi makna yang dibentuk oleh kemampuan teknologi dan ekonomi platform. Temuan serupa menunjukkan bahwa animasi digital budaya lokal melibatkan proses adaptasi strategis yang mengkonfigurasi ulang simbol tradisional menjadi bahasa visual kontemporer (Amalia & Suryani, 2025).

Ketegangan struktural dalam proses digitalisasi ini sering kali memaksa kreator konten lokal untuk melakukan kompromi kreatif yang signifikan. Dalam konteks ini, penyederhanaan narasi yang ditemukan dalam animasi 3D di kanal *Panggung Narasi Jagad Mandala* tidak boleh dipandang sekadar sebagai persoalan teknis atau keterbatasan durasi semata. Lebih jauh lagi, fenomena ini menunjukkan bahwa budaya lokal yang direpresentasikan dalam media digital cenderung mengalami adaptasi estetis dan naratif sehingga dapat berfungsi secara efektif dalam lingkungan platform yang didominasi oleh bentuk-bentuk komunikasi visual populer. Dalam konteks media digital, penyederhanaan narasi sering dikaitkan dengan kebutuhan untuk menghadirkan konten yang lebih mudah diakses dan dipahami oleh audiens yang beragam. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa representasi budaya dalam media digital bekerja melalui proses seleksi dan artikulasi. Unsur-unsur budaya yang dianggap lebih mudah dikenali dan dipahami dipertahankan, sementara lapisan makna yang lebih kompleks mengalami penyederhanaan. Akibatnya, budaya Jawa tetap hadir sebagai identitas simbolik, tetapi direpresentasikan dalam bentuk yang lebih linear dan mudah diakses oleh audiens kontemporer.

Saluran YouTube *Panggung Narasi Jagad Mandala* merupakan contoh fenomena ini. Melalui adaptasi animasi 3D dari narasi Jawa klasik, saluran ini mengartikulasikan kembali cerita-cerita tradisional dalam tata bahasa sinematik dan digital. Desain karakter, gaya visual, kondensasi naratif, dan pemilihan bahasa menunjukkan proses rekonstruksi budaya daripada sekadar reproduksi. Dalam konteks ini, budaya Jawa beroperasi sebagai teks media yang terstruktur, terkode, dan dimediasi dalam lingkungan media digital kontemporer. Studi terbaru menunjukkan bahwa animasi YouTube tidak hanya mengedarkan konten tetapi secara aktif membangun identitas budaya melalui perangkat naratif visual (Pranoto & Dewi, 2025). Studi tentang adaptasi media menyoroti bahwa platform digital memperkenalkan strategi adaptif baru untuk konten budaya lokal (Rahmadanti & Azwar, 2024).

Untuk memberikan landasan teoritis pada analisis ini, studi ini menggunakan teori representasi Stuart Hall sebagai kerangka kerja utamanya. Hall (1997) berpendapat bahwa

representasi bukanlah cermin realitas tetapi proses konstitutif di mana makna dihasilkan melalui artikulasi selektif tanda-tanda dalam praktik representasi budaya. Identitas budaya dibangun secara diskursif melalui praktik representasi dan signifikasi, di mana tanda-tanda budaya dipilih, diartikulasikan, dan diorganisasikan ke dalam sistem makna tertentu. Representasi melibatkan seleksi, artikulasi, dan pembingkai; dengan demikian, ketika narasi Jawa klasik diadaptasi ke dalam animasi 3D, teks yang dihasilkan mencerminkan pilihan ideologis tertentu daripada transmisi budaya yang netral. Menurut Hall (1997), representasi bekerja melalui representational system, yaitu sistem tanda yang memungkinkan objek, konsep, dan pengalaman budaya diubah menjadi makna yang dapat dipahami bersama. Dalam konteks animasi digital, sistem representasi tersebut diwujudkan melalui kombinasi elemen visual, naratif, linguistik, dan simbolik yang membentuk konstruksi budaya Jawa dalam teks media.

Perspektif konstruktivis Hall selaras dengan pendekatan semiotik, khususnya perbedaan Roland Barthes antara denotasi dan konotasi, di mana tanda-tanda budaya berfungsi sebagai pembawa makna mitos di luar representasi literalnya. Unsur-unsur visual seperti keris, kostum kerajaan, dan latar arsitektur beroperasi sebagai penanda yang membangun narasi yang lebih luas tentang identitas, moralitas, dan hierarki Jawa (Wijayanti & Santoso, 2024). Transformasi mereka dalam animasi dapat mengubah dimensi konotatif dan mitologisnya.

Lebih lanjut, teori adaptasi memperkuat kerangka analitis ini. Hutcheon (2013) menekankan bahwa adaptasi bukanlah sekadar reproduksi tetapi reinterpretasi kreatif yang dibentuk oleh konteks media baru dan harapan audiens. Adaptasi melibatkan proses seleksi, amplifikasi, reduksi, dan rekontekstualisasi.

Ketika narasi klasik performatif dipindahkan ke animasi 3D, restrukturisasi narasi dan modifikasi estetika menjadi tak terhindarkan. Studi tentang penceritaan digital Indonesia menegaskan bahwa adaptasi ke animasi seringkali menghasilkan kondensasi narasi dan pembingkai ulang ideologis (Pranoto & Dewi, 2025; Susanto & Anggono, 2024). Demikian pula, aktualisasi ulang tokoh wayang dalam fiksi modern Indonesia menunjukkan bahwa tokoh budaya tradisional terus-menerus ditafsirkan ulang sesuai dengan struktur narasi kontemporer dan kepekaan penonton (Nurgiyantoro & Efendi, 2017).

Beberapa studi di Indonesia telah menerapkan kerangka kerja konstruktivis Stuart Hall untuk meneliti representasi budaya dalam teks audio-visual. Misalnya, Ayuanda, Sidabalok, dan Perangin-angin (2024) menunjukkan bahwa unsur-unsur budaya Jawa dalam film *Primbon* dibangun melalui pembingkai naratif selektif dan artikulasi simbolik, bukan sekadar refleksi pasif. Temuan mereka menegaskan bahwa representasi berfungsi sebagai proses ideologis yang tertanam dalam wacana media.

Meskipun terdapat penelitian ekstensif tentang penceritaan digital, animasi, dan revitalisasi budaya, studi yang terbatas secara eksplisit menempatkan teori representasi Stuart Hall sebagai kerangka analitis utama untuk meneliti adaptasi budaya Jawa dalam animasi 3D berbasis YouTube. Ketiadaan teori ini membatasi pemahaman tentang bagaimana makna budaya dikonstruksi dan direpresentasikan dalam adaptasi budaya digital. Karya-karya yang ada sebagian besar membahas pemanfaatan media, fungsi pedagogis, atau estetika visual (Rahayu & Putra, 2024; Sihombing & Lestari, 2022), seringkali menekankan dampak pendidikan atau promosi budaya daripada secara sistematis mengkaji bagaimana makna dibangun melalui praktik representasi dan konstruksi ideologis. Akibatnya, proses diskursif di mana tanda-tanda budaya dipilih, diartikulasikan, dan direpresentasikan dalam adaptasi budaya digital masih kurang dieksplorasi.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis bagaimana unsur-unsur budaya Jawa direpresentasikan dalam teks animasi 3D di saluran Panggung Narasi Jagad Mandala;
2. Mengidentifikasi strategi adaptasi yang digunakan dalam mentransformasikan narasi klasik menjadi animasi digital; dan

3. Menganalisis bagaimana transformasi medium digital memengaruhi representasi budaya Jawa dalam animasi 3D.

Dengan mengedepankan teori representasi, yang diperkuat oleh semiotika dan teori adaptasi, penelitian ini menempatkan animasi digital bukan hanya sebagai hiburan, tetapi sebagai arena negosiasi ideologis di mana identitas budaya terus-menerus direkonstruksi melalui proses seleksi, artikulasi, dan representasi makna dalam media digital kontemporer.

METODE

Desain Penelitian

Studi ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan analisis tekstual media sebagai desain analitis utama. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk menafsirkan konstruksi makna, pola representasi, dan praktik penandaan yang tertanam dalam teks audiovisual digital, bukan untuk mengukur variabel secara statistik.

Analisis tekstual media memungkinkan pemeriksaan sistematis tentang bagaimana makna budaya direpresentasikan melalui struktur visual, naratif, linguistik, dan simbolik. Pendekatan ini selaras dengan studi representasi dalam media audiovisual digital (Nugroho & Patrio, 2025; Hasibuan dkk., 2025), di mana makna diperlakukan sebagai konstruksi diskursif daripada refleksi objektif.

Objek Penelitian dan Unit Analisis

Objek penelitian ini terdiri dari video animasi 3D terpilih yang dipublikasikan di saluran YouTube Panggung Narasi Jagad Mandala yang secara eksplisit mengadaptasi narasi Jawa klasik.

Unit analisisnya adalah teks media itu sendiri, yang mencakup komposisi visual, struktur naratif, dialog dan pilihan linguistik, objek simbolik, konstruksi karakter, dan penanda budaya yang tertanam. Dengan berfokus pada elemen tekstual, studi ini menempatkan budaya sebagai konstruksi representasional dalam wacana yang dimediasi.

Sebanyak tiga (3) video animasi 3D dipilih untuk dianalisis berdasarkan kriteria tujuan yang telah ditetapkan. Video-video terpilih dipublikasikan antara tahun 2023 dan 2025, yang mencerminkan fase produksi budaya digital terkini dari saluran tersebut.

Korpus yang dianalisis terdiri dari tiga video berikut:

- 1) *Legenda Aji Saka – Kelahiran dan Asal Mula Raja Sakti Tanah Jawa Pencipta Aksara Hanacaraka* (29 menit 18 detik)
- 2) *Sekian Tahun Usai Pemberontakan Ranggalawe di Kaki Gunung Semeru – Kuda Anjampiani (Guru Gajah Mada)* (26 menit 12 detik)
- 3) *Serial Geger Perdikan Mangir Episode Prolog – Runtuhnya Majapahit dan Wisik Gaib Goa Pantai Selatan* (25 menit 15 detik)

Durasi gabungan korpus yang dianalisis adalah sekitar 80 menit 45 detik. Durasi yang relatif panjang ini memungkinkan pengembangan naratif yang substansial, elaborasi simbolik, dan artikulasi visual di luar klip algoritmik bentuk pendek, sehingga memungkinkan pemeriksaan tekstual yang mendalam.

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* untuk menentukan unit analisis teks yang paling representatif. Tiga video yang dipilih sebagai sampel utama adalah *Legenda Aji Saka*, *Kuda Anjampiani*, dan *Geger Perdikan Mangir*. Pemilihan ketiga video ini didasarkan pada dua kriteria strategis. Pertama, ketiga video dipilih karena mewakili tiga kategori naratif yang berbeda (mitologi, sejarah kerajaan, konflik politik-budaya), menjadikannya standar representasi visual dan naratif. Kedua, ketiga sampel ini mewakili transisi naratif yang komprehensif dalam khazanah sastra Jawa; mulai dari mitos asal-usul dan peradaban (*Legenda Aji Saka*) hingga narasi sejarah kerajaan dan konflik politik (*Geger Perdikan Mangir*). Cakupan genre yang beragam ini penting untuk menunjukkan bahwa pola

representasi budaya yang dilakukan oleh kanal *Panggung Narasi Jagad Mandala* bersifat konsisten dan sistematis, bukan merupakan kasus unik pada satu jenis cerita saja.

Analisis terhadap ketiga video menunjukkan pola representasi yang konsisten pada seluruh dimensi analitis yang digunakan. Meskipun jumlahnya terbatas, korpus yang dipilih memberikan kedalaman analitis yang cukup, karena strategi representasional inti dari konstruksi budaya dan adaptasi naratif berulang secara sistematis di seluruh episode. Analisis terhadap ketiga video menunjukkan pola representasi yang berulang dan konsisten pada seluruh dimensi analitis, sehingga korpus yang dipilih dinilai memadai untuk mengidentifikasi kecenderungan representasional yang menjadi fokus penelitian.

Kriteria Pengambilan Sampel

Video dipilih menggunakan pengambilan sampel bertujuan dengan kriteria berikut:

1. Video secara eksplisit mengadaptasi narasi Jawa klasik (cerita berbasis wayang, legenda kerajaan, atau cerita rakyat tradisional).
2. Video diproduksi dalam format animasi 3D.
3. Video menyajikan struktur narasi yang lengkap (eksposisi–konflik–klimaks–resolusi).
4. Video mengandung unsur budaya Jawa yang dapat diidentifikasi seperti pakaian tradisional, latar arsitektur, gelar hierarkis, atau artefak simbolis (misalnya, keris, atribut kerajaan).
5. Durasi video berkisar antara 25–30 menit untuk memastikan kelengkapan narasi.

Strategi pengambilan sampel ini memastikan konsistensi analitis dan kemampuan replikasi dalam penelitian selanjutnya yang menerapkan kriteria serupa.

Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dalam empat tahap sistematis:

1. Pemetaan Awal

Survei awal terhadap saluran tersebut dilakukan untuk mengidentifikasi kategori konten, tema narasi, dan motif budaya yang berulang.

2. Penayangan Intensif

Video-video terpilih ditonton berulang kali untuk menangkap perkembangan naratif, pola visual, penekanan simbolik, dan konsistensi struktural.

3. Dokumentasi dan Transkripsi

Adegan-adegan yang relevan didokumentasikan melalui tangkapan layar dan pencatatan detail. Dialog ditranskripsikan secara manual untuk mempertahankan nuansa linguistik, terutama di mana terminologi budaya Jawa muncul.

4. Pengkodean Analitis

Semua elemen tekstual yang diidentifikasi dikodekan menggunakan lembar pengkodean terstruktur berdasarkan dimensi analitis yang telah ditentukan sebelumnya.

Dimensi Analitis

Untuk memastikan interpretasi sistematis, kerangka pengkodean terdiri dari empat dimensi analitis:

1. Representasi Visual
 - a. Kostum dan atribut tubuh
 - b. Latar belakang arsitektur
 - c. Palet warna dan pencahayaan
 - d. Pergerakan dan pembingkai kamera
2. Konstruksi Naratif
 - a) Struktur plot (linier atau berlapis)
 - b) Jenis konflik dan pola penyelesaian
 - c) Polarisasi karakter (pahlawan–antagonis)

- d) Penutupan moral
- 3. Representasi Linguistik
 - a. Pilihan bahasa (Indonesia vs. Jawa)
 - b. Penggunaan tingkat tutur hierarkis
 - c. Terminologi budaya
- 4. Konfigurasi Simbolik
 - a) Artefak budaya (keris, singgasana, lambang kerajaan)
 - b) Simbolisme moral
 - c) Pembungkahan mitos atau ideologis

Dimensi-dimensi ini dioperasionalkan untuk mendeteksi pola yang berpotensi menunjukkan:

- a. Hibridisasi visual dan negosiasi budaya
- b. Kondensasi naratif dan konstruksi ideologis
- c. Penyederhanaan linguistik dan aksesibilitas budaya
- d. Universalisasi simbolik

Identifikasi pola-pola ini bukanlah temuan yang telah ditentukan sebelumnya, melainkan muncul melalui pemeriksaan teks berulang dalam struktur pengkodean di atas.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini mengikuti prosedur interpretatif induktif yang dilakukan secara siklikal untuk mencapai kedalaman makna, terdiri dari tiga tahap utama:

1. Reduksi Data Peneliti melakukan penyaringan terhadap durasi total video untuk memilih fragmen, adegan, dan elemen tekstual yang secara langsung merepresentasikan tanda-tanda budaya Jawa. Pada tahap ini, data yang tidak relevan dengan tujuan penelitian disisihkan, sementara elemen kunci seperti gestur tokoh, arsitektur latar, dan struktur dialog diisolasi untuk dianalisis lebih lanjut.
2. Kategorisasi dan Pengkodean Data yang telah direduksi kemudian diorganisasikan ke dalam empat dimensi analitis: visual (estetika CGI, kostum, latar), naratif (alur, konflik, resolusi), linguistik (pilihan kata, dialek, tingkat tutur), dan simbolik (makna benda pusaka dan ritual). Peneliti menerapkan kriteria pengkodean yang identik di seluruh video sampel untuk memastikan konsistensi temuan.
3. Temuan diinterpretasikan terutama melalui teori representasi Stuart Hall. Analisis semiotik Barthes digunakan untuk membaca makna simbolik, sedangkan teori adaptasi Hutcheon digunakan untuk menjelaskan perubahan naratif dan estetika akibat perpindahan medium.

Validitas dan Saturasi Data

Untuk meningkatkan kredibilitas analitis, dilakukan penayangan berulang (*repeated viewing*) dan pengecekan silang antar kategori data. Peneliti memastikan bahwa pola representasional yang diidentifikasi muncul secara konsisten pada seluruh korpus sehingga ketiga video menunjukkan pola representasi yang berulang dan konsisten pada seluruh dimensi analitis, di mana pola-pola representasi yang ditemukan (seperti penyederhanaan bahasa dan hibridisasi visual) muncul secara konsisten dan identik dengan sampel sebelumnya, sehingga tidak ditemukan kategori informasi baru yang signifikan.

Orientasi Analitis

Dalam tahap interpretatif, perhatian khusus diarahkan pada pendeteksian kecenderungan struktural yang dapat mengindikasikan pergeseran representasional yang lebih luas, seperti:

- 1) Modernisasi estetika dan hibridisasi visual,
- 2) Linearisasi narasi dan penutupan moral yang eksplisit,
- 3) Pengurangan penanda linguistik hierarkis,

- 4) Pembingkai ulang simbol budaya menjadi nilai-nilai yang dapat diakses secara universal.

Orientasi ini berfungsi sebagai konsep yang sensitif daripada kategori yang dipaksakan, memungkinkan data empiris untuk memandu kesimpulan interpretatif.

Kepercayaan

Untuk memastikan ketelitian metodologis:

1. Triangulasi diterapkan pada tingkat konsistensi interpretatif (validasi silang visual–naratif–simbolik).
2. Kategori pengkodean ditetapkan sebelum interpretasi akhir.
3. Temuan diperoleh secara eksklusif dari bukti tekstual dalam video yang dianalisis.
4. Penayangan berulang memastikan stabilitas interpretasi.

Kerangka kerja ini meningkatkan transparansi analitis dan transferabilitas metodologis. Selain itu, diskusi akademis dengan sesama ahli komunikasi dilakukan untuk menyempurnakan konsistensi interpretasi, dan jejak audit yang mendokumentasikan keputusan pengkodean, pemilihan adegan, dan memo analitis dipelihara untuk memastikan transparansi dan akuntabilitas metodologis. Meskipun penelitian ini dilakukan oleh satu peneliti, prosedur pengkodean diterapkan secara sistematis dan konsisten di semua teks yang dipilih untuk meminimalkan bias subjektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Temuan diorganisasikan menurut empat dimensi analitis yang ditetapkan dalam bagian metode: representasi visual, konstruksi naratif, artikulasi linguistik, dan konfigurasi simbolik. Data diperoleh dari penayangan berulang, transkripsi, dokumentasi adegan, dan pengkodean sistematis dari video animasi 3D terpilih yang dipublikasikan di saluran YouTube Panggung Narasi Jagad Mandala.

1. Representasi Visual Penanda Budaya Jawa

Analisis menunjukkan bahwa identitas budaya Jawa secara menonjol dibangun melalui penanda visual yang mudah dikenali. Pakaian tradisional seperti beskap, kebaya, dan jarik muncul secara konsisten di seluruh episode. Keris sering diposisikan sebagai properti utama, terutama dalam adegan yang melibatkan konflik atau otoritas kerajaan. Latar belakang arsitektur yang menyerupai kompleks keraton, struktur pendopo, dan lanskap pedesaan Jawa lebih lanjut membangun konteks spasial-budaya.

Namun, unsur-unsur budaya ini tidak disajikan dalam bentuk estetika tradisional. Sebaliknya, animasi tersebut menggunakan kontras pencahayaan yang intensif, palet warna jenuh, ekspresi wajah yang berlebihan, pergerakan kamera yang dinamis, dan pembingkai sinematik. Karakter-karakter tersebut ditata mengikuti konvensi animasi global daripada meniru estetika pertunjukan Jawa klasik seperti wayang atau teater istana.

Dalam video *Legenda Aji Saka*, pergeseran makna benda pusaka terlihat jelas pada adegan pertarungan. Keris tidak lagi direpresentasikan sebagai objek sakral yang memiliki kekuatan esoteris yang tenang, melainkan ditampilkan dengan penggunaan efek pencahayaan *bloom* yang intens dan pendaran cahaya kinetik saat dihunus. Penggunaan visual ini mengadopsi estetika 'pedang sihir' dalam animasi fantasi global, mengubah pusaka tradisional menjadi tontonan visual yang heroik dan bombastis demi menarik perhatian audiens muda.

Dengan demikian, otentisitas budaya dipertahankan pada tingkat ikonografi tetapi dimodifikasi pada tingkat eksekusi visual. Tanda-tanda budaya tetap terlihat, namun artikulasi estetikanya selaras dengan tata bahasa animasi digital kontemporer.

2. Struktur Naratif dan Penyederhanaan Adaptasi

Narasi Jawa klasik secara tradisional dicirikan oleh konflik berlapis, dialog filosofis, temporalitas siklik, dan ambiguitas simbolik. Sebaliknya, animasi yang dianalisis secara konsisten menggunakan struktur naratif linier: eksposisi, eskalasi konflik, klimaks, dan resolusi eksplisit.

Dialognya ringkas dan berorientasi pada aksi. Refleksi filosofis yang panjang dan simbolisme alegoris diminimalkan. Kompleksitas naratif dikurangi melalui penghilangan subplot sekunder dan penyederhanaan psikologi karakter. Pahlawan dan antagonis dipolarisasi dengan jelas, mengurangi ambiguitas interpretatif.

Durasi episode—sekitar 25 hingga 30 menit—berkontribusi pada kondensasi naratif. Setiap episode diakhiri dengan pernyataan moral yang eksplisit, memperkuat interpretasi etis tunggal daripada refleksi terbuka.

Peneliti menemukan bahwa dialog-dialog filosofis yang biasanya mendominasi pertunjukan wayang atau ketoprak klasik—seperti perdebatan panjang mengenai etika kepemimpinan dalam kisah *Geger Perdikan Mangir*—dihapus atau dipersingkat secara drastis. Penghapusan dialog filosofis yang panjang menghasilkan struktur naratif yang lebih ringkas dan berfokus pada konflik utama. Dibandingkan bentuk penceritaan tradisional seperti wayang atau ketoprak, animasi yang dianalisis menunjukkan kecenderungan untuk mempercepat perkembangan cerita dan memperjelas penyelesaian konflik. Kondisi ini menghasilkan alur yang lebih linear dan mudah diikuti dalam format audiovisual digital.

3. Penggunaan Bahasa dan Representasi Hierarkis

Bahasa dominan yang digunakan dalam dialog adalah Bahasa Indonesia. Sisipan leksikal Jawa seperti “Raden,” “Adipati,” dan “Kakang” muncul, tetapi penggunaan sistematis tingkat tutur krama—yang secara tradisional menjadi pusat ekspresi hierarki—sebagian besar tidak ada.

Dalam penceritaan Jawa klasik, tingkat tutur merepresentasikan struktur sosial dan nuansa relasional. Dalam animasi ini, hierarki disampaikan secara visual (melalui kostum dan latar) daripada secara linguistik. Pergeseran ini menunjukkan konfigurasi ulang representasi hierarki dari artikulasi verbal ke simbolisme visual.

Penyederhanaan hierarki sosial terlihat jelas dalam interaksi antartokoh. Sebagai contoh, dalam video *Kuda Anjampiani*, pada adegan interaksi antara murid dan guru atau antara bawahan dan penguasa, penggunaan tingkat tutur *krama inggil* yang seharusnya menjadi standar etiket Jawa hampir sepenuhnya hilang. Karakter justru menggunakan bahasa Indonesia formal yang bersifat netral. Secara empiris, penggunaan kalimat seperti ‘*Saya akan melaksanakan tugas ini*’ menggantikan struktur bahasa Jawa yang mengenal gradasi penghormatan. Kondisi ini menunjukkan bahwa nuansa hierarki sosial Jawa direpresentasikan dalam bentuk yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh audiens yang lebih luas.

4. Konfigurasi Simbolik dan Pembiasaan Moral

Elemen simbolik seperti keris, lambang kerajaan, singgasana istana, dan tema kesetiaan dan ketaatan kepada orang tua berulang di seluruh episode. Namun, simbol-simbol ini dibingkai dalam kategori moral universal—keberanian, pengorbanan, keadilan, kesetiaan.

Alih-alih menonjolkan kedalaman kosmologis atau filsafat metafisik, narasi menekankan penutupan didaktik. Setiap episode menyelesaikan konflik dengan pelajaran moral yang jelas, mengubah simbolisme budaya menjadi instruksi etika.

Secara kolektif, pola-pola ini menunjukkan bahwa budaya Jawa direpresentasikan bukan sebagai sistem sosio-historis yang kompleks, melainkan sebagai narasi moral terstruktur yang kompatibel dengan logika penceritaan digital.

Tabel berikut merangkum pola representasional yang berulang yang diidentifikasi di keempat dimensi analitis.

Tabel 1. Ringkasan Pola Representasi di Seluruh Dimensi Analitis

No	Dimensi Analitis	Temuan Utama	Pola yang Teridentifikasi	Implikasi Representasional
1	Representasi Visual	Penanda budaya tradisional dipertahankan tetapi dimodernisasi secara gaya	Hibridisasi visual	Identitas budaya dilestarikan secara ikonografi, namun diartikulasikan melalui tata bahasa animasi global
2	Konstruksi Naratif	Alur linier dengan penyelesaian moral yang eksplisit	Kondensasi naratif	Ambiguitas filosofis dikurangi; kejelasan moral diprioritaskan
3	Artikulasi Linguistik	Penggunaan dominan Bahasa Indonesia; tingkatan bahasa (<i>krama</i>) yang minimal	Simplifikasi linguistik	Nuansa hierarki diratakan; aksesibilitas ditingkatkan
4	Konfigurasi Simbolik	Simbol budaya dibingkai ulang menjadi kebajikan universal	Universalisasi simbolik	Kedalaman mitos-budaya ditata ulang menjadi narasi moral yang kompatibel dengan karakteristik media digital

Kesimpulan: Sintesis ini menunjukkan adanya restrukturisasi sistematis terhadap tanda-tanda budaya, bukan sekadar modifikasi tekstual yang terisolasi.

B. Pembahasan

Temuan menunjukkan bahwa representasi dalam animasi 3D ini beroperasi sebagai proses konstruktif daripada reflektif. Konsisten dengan teori konstruktivis Stuart Hall, makna dihasilkan melalui artikulasi selektif tanda-tanda dalam praktik representasi budaya. Representasi tidak mereproduksi realitas budaya; ia mengatur ulang tanda-tanda budaya sesuai dengan kondisi diskursif dan struktural.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa representasi budaya Jawa dalam animasi digital tidak berlangsung melalui reproduksi budaya secara langsung, melainkan melalui proses seleksi, penyederhanaan, dan rekonstruksi makna. Dalam perspektif Hall (1997), representasi merupakan *signifying practice*, yaitu praktik produksi makna melalui penggunaan tanda. Oleh karena itu, animasi tidak dipahami sebagai cerminan budaya Jawa yang bersifat netral, melainkan sebagai praktik representasional yang secara aktif membangun dan mengorganisasi makna budaya melalui pilihan visual, naratif, linguistik, dan simbolik tertentu. Empat dimensi temuan yang diidentifikasi dalam penelitian ini menunjukkan bagaimana proses produksi makna tersebut bekerja dalam adaptasi budaya Jawa ke dalam medium animasi digital.

Hibridisasi Visual sebagai Praktik Representasi

Representasi budaya Jawa dalam animasi ini tidak mereproduksi tradisi secara apa adanya, tetapi memilih dan mengartikulasikan kembali unsur budaya tertentu ke dalam format visual digital. Keris, pakaian kerajaan, dan arsitektur istana dipertahankan sebagai

penanda identitas budaya, tetapi direkonstruksi melalui estetika CGI, pencahayaan dramatis, dan komposisi sinematik yang lebih dekat dengan tata bahasa animasi digital kontemporer. Temuan ini menunjukkan bahwa proses representasi bekerja melalui mekanisme seleksi dan artikulasi sebagaimana dijelaskan Hall (1997). Unsur budaya yang dianggap mudah dikenali dipertahankan, sementara dimensi budaya yang lebih kompleks mengalami penyederhanaan agar sesuai dengan karakteristik medium animasi digital.

Dalam perspektif semiotik Barthes, perubahan tersebut dapat dilihat pada pergeseran makna simbolik keris. Pada tingkat denotatif keris tetap tampil sebagai senjata tradisional, tetapi pada tingkat konotatif lebih sering diasosiasikan dengan keberanian, kehormatan, dan kepahlawanan (Wijayanti & Santoso, 2024). Dengan demikian, simbol budaya tidak dihilangkan, melainkan direartikulasikan ke dalam makna yang lebih mudah dikenali oleh audiens kontemporer.

Studi tentang animasi digital Indonesia menegaskan bahwa modernisasi estetika sering kali disertai dengan adaptasi budaya (Hadiwidjaja, 2021; Wikayanto, 2019; Kartika & Cahaya, 2024). Alih-alih menunjukkan erosi budaya, proses ini mencerminkan rekonstruksi representasional yang memungkinkan simbol budaya lokal tetap hadir dalam format visual yang sesuai dengan karakteristik media digital.

Dengan demikian, hibridisasi visual dapat dipahami sebagai praktik representasi budaya yang menghasilkan bentuk representasi baru. Temuan ini selaras dengan Ayuanda dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa representasi budaya dalam media audiovisual dibangun melalui seleksi dan artikulasi simbolik tertentu. Dalam konteks ini, model konstruktivis Hall tetap relevan untuk menjelaskan bagaimana identitas budaya Jawa direpresentasikan dan direkonstruksi dalam lingkungan media digital kontemporer.

Kondensasi Naratif sebagai Strategi Adaptif

Temuan menunjukkan bahwa representasi budaya Jawa dalam animasi tidak hanya dibangun melalui pemilihan simbol visual, tetapi juga melalui restrukturisasi naratif. Dalam perspektif Hall (1997), representasi bekerja melalui proses seleksi dan artikulasi yang menentukan unsur budaya mana yang dipertahankan, disederhanakan, atau dihilangkan. Pada animasi yang dianalisis, alur cerita disusun secara lebih linear, konflik dipusatkan pada tokoh utama, dan resolusi moral dibuat lebih eksplisit dibandingkan struktur naratif tradisional yang cenderung berlapis dan terbuka.

Proses tersebut menunjukkan bahwa budaya Jawa tidak direpresentasikan sebagai sistem makna yang kompleks dan multidimensional, tetapi direartikulasi menjadi narasi yang lebih mudah diakses dalam lingkungan media digital. Ambiguitas filosofis, dialog reflektif, dan lapisan simbolik yang lazim ditemukan dalam tradisi lisan atau pertunjukan klasik mengalami penyederhanaan sehingga makna budaya dapat dikomunikasikan secara lebih langsung. Transformasi narasi Aji Saka dari mitos asal usul kosmologis yang menjelaskan penciptaan aksara Hanacaraka menjadi episode heroik linier yang berpusat pada konflik dan resolusi menggambarkan kondensasi naratif spesifik media.

Dari perspektif teori adaptasi, temuan ini dapat dipahami sebagai konsekuensi dari perpindahan medium. Hutcheon (2013) menjelaskan bahwa adaptasi merupakan proses reinterpretasi yang selalu melibatkan seleksi, reduksi, dan rekontekstualisasi. Dengan demikian, kondensasi naratif yang ditemukan dalam animasi ini bukan sekadar penghilangan unsur cerita, tetapi transformasi yang muncul ketika narasi tradisional dipindahkan ke medium audiovisual digital yang memiliki karakteristik berbeda.

Studi mengenai penceritaan digital menunjukkan bahwa media berbasis platform cenderung mengutamakan linearitas naratif, intensitas emosional, dan kejelasan konflik untuk mempertahankan perhatian penonton (Hakim & Rochmaniah, 2024; Pranoto & Dewi, 2025). Dalam konteks ini, kondensasi naratif dapat dipahami sebagai bentuk artikulasi

representasional yang menghasilkan versi budaya Jawa yang lebih ringkas, lebih eksplisit secara moral, dan lebih sesuai dengan karakteristik media digital kontemporer.

Penyederhanaan Linguistik dan Pembungkahan Ulang Hierarkis

Pengurangan tingkat tutur krama menggambarkan bentuk eksklusi selektif dalam proses representasi. Hall (1997) menjelaskan bahwa representasi bekerja melalui mekanisme inklusi dan eksklusi yang menentukan unsur budaya mana yang dipertahankan dan mana yang disederhanakan. Dalam animasi yang dianalisis, Bahasa Indonesia menjadi bahasa dominan, sementara penggunaan krama yang secara tradisional berfungsi menandai relasi sosial dan hierarki budaya muncul secara terbatas. Kondisi ini menunjukkan bahwa identitas budaya Jawa direpresentasikan melalui bentuk bahasa yang lebih mudah dipahami oleh audiens nasional yang beragam.

Penelitian media digital menunjukkan bahwa lingkungan daring cenderung mendorong bentuk komunikasi yang lebih inklusif dan mudah diakses (Zis dkk., 2021; Hidayat & Maulana, 2025; Khasanah & Anggraeni, 2024). Dalam konteks ini, fungsi hierarki yang sebelumnya diwujudkan melalui tingkat tutur bergeser ke penanda visual seperti kostum, atribut kerajaan, dan posisi spasial tokoh dalam adegan. Dengan demikian, representasi budaya Jawa tidak menghilangkan struktur sosialnya, tetapi mengartikulasikannya kembali melalui sistem tanda yang berbeda dan lebih sesuai dengan karakteristik medium audiovisual digital.

Dalam perspektif Hall (1997), representasi tidak hanya ditentukan oleh apa yang ditampilkan, tetapi juga oleh apa yang tidak ditampilkan. Berkurangnya penggunaan tingkat tutur krama menunjukkan bahwa unsur linguistik yang secara tradisional berfungsi menandai relasi sosial dan hierarki budaya tidak lagi menjadi pusat representasi. Sebaliknya, identitas budaya Jawa direpresentasikan melalui simbol visual yang lebih mudah dikenali oleh audiens lintas daerah.

Universalisasi Simbolik dalam Adaptasi Digital

Temuan menunjukkan bahwa simbol budaya Jawa dalam animasi tidak hanya dipertahankan sebagai penanda identitas budaya, tetapi juga direartikulasi menjadi pesan moral yang lebih universal. Simbol seperti keris, lambang kerajaan, dan figur pemimpin tidak terutama ditampilkan untuk menjelaskan sistem kosmologi atau struktur sosial Jawa secara mendalam, melainkan untuk menegaskan nilai keberanian, kesetiaan, dan keadilan yang dapat dipahami secara luas oleh audiens. Dalam perspektif Hall (1997), proses ini menunjukkan bagaimana representasi bekerja melalui artikulasi makna tertentu sehingga simbol budaya memperoleh relevansi dalam konteks sosial dan media yang baru.

Pembungkahan ulang tersebut dapat dijelaskan melalui perspektif semiotik Barthes. Pada tingkat mitos, simbol budaya tidak hanya berfungsi sebagai penanda tradisi Jawa, tetapi juga membawa makna yang telah dinaturalisasi sebagai kebajikan moral universal. Dengan demikian, simbol budaya tidak kehilangan identitasnya, tetapi mengalami perluasan makna sehingga dapat dibaca melampaui konteks budaya asalnya.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media digital sering merepresentasikan budaya lokal melalui nilai-nilai yang memiliki daya jangkauan lebih luas, seperti keberanian, pengorbanan, dan loyalitas (Afni dkk., 2022; Maeni, 2023). Strategi tersebut memungkinkan narasi budaya tetap dapat dipahami oleh audiens yang tidak memiliki kedekatan langsung dengan konteks budaya yang direpresentasikan.

Dalam konteks platform digital, kecenderungan tersebut dapat dipahami sebagai bentuk penyesuaian terhadap karakteristik media yang menuntut kejelasan naratif dan keterbacaan pesan. Oleh karena itu, simbol budaya direpresentasikan dalam bentuk yang lebih ringkas dan eksplisit sehingga mudah dikenali dalam format audiovisual digital.

Rekonstruksi Budaya dalam Adaptasi Digital

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa representasi budaya Jawa dalam animasi digital tidak berlangsung melalui reproduksi budaya secara langsung, melainkan melalui proses rekonstruksi. Unsur-unsur budaya yang dianggap penting untuk mempertahankan identitas lokal, seperti kostum tradisional, artefak budaya, dan narasi sejarah, tetap dipertahankan. Namun, unsur-unsur tersebut direartikulasi melalui estetika visual modern, struktur naratif yang lebih ringkas, penyederhanaan bahasa, dan pemingkiaan simbolik yang lebih universal.

Dalam perspektif Hall (1997), proses tersebut menunjukkan bahwa representasi merupakan praktik produksi makna yang selalu melibatkan seleksi dan artikulasi. Budaya Jawa tidak ditampilkan sebagai realitas yang utuh, tetapi sebagai konstruksi representasional yang dibentuk oleh karakteristik medium digital. Oleh karena itu, animasi yang dianalisis dapat dipahami sebagai bentuk rekonstruksi budaya yang memungkinkan identitas lokal tetap hadir dalam lingkungan media kontemporer tanpa sepenuhnya mempertahankan seluruh kompleksitas bentuk aslinya.

Melalui berbagai strategi representasi tersebut, animasi merekonstruksi budaya Jawa sebagai identitas yang tetap dapat dikenali, namun telah diartikulasikan ulang agar sesuai dengan karakteristik media digital kontemporer.

Implikasi Teoretis

Dengan memposisikan teori Stuart Hall sebagai lensa analitis utama, studi ini menunjukkan bahwa adaptasi budaya digital merupakan arena negosiasi ideologis. Makna dihasilkan melalui hibridisasi estetika, kompresi naratif, penyederhanaan linguistik, dan pemingkiaan ulang simbolik.

Analisis semiotik menjelaskan bagaimana tanda visual beroperasi pada tingkat denotatif dan konotatif, sementara teori adaptasi menjelaskan transformasi struktural di berbagai lingkungan media.

Temuan menunjukkan bahwa tanda-tanda budaya Jawa direpresentasikan melalui bentuk visual, naratif, linguistik, dan simbolik yang terstruktur dalam teks animasi digital.

Implikasi Praktis

Inisiatif pelestarian budaya digital harus menyeimbangkan aksesibilitas dengan kedalaman simbolik. Meskipun animasi meningkatkan jangkauan dan keterlibatan antar generasi, penyederhanaan yang berlebihan berisiko mengurangi kompleksitas filosofis dan nuansa hierarkis.

Model produksi kolaboratif yang melibatkan para sarjana budaya, ahli bahasa, dan animator digital dapat membantu mempertahankan integritas representasional sambil menjaga daya saing platform.

KESIMPULAN

Studi ini bertujuan untuk meneliti bagaimana budaya Jawa direpresentasikan dalam adaptasi animasi 3D dari narasi klasik di saluran YouTube Panggung Narasi Jagad Mandala, dengan menempatkan analisis pada proses rekonstruksi makna budaya yang terjadi melalui transformasi media digital. Pendahuluan mengemukakan harapan ideal bahwa media digital khususnya YouTube dapat berfungsi sebagai instrumen yang efektif untuk merevitalisasi warisan budaya lokal dalam konteks penetrasi internet dan akses seluler yang luas. Pada saat yang sama, ia mengidentifikasi kontradiksi struktural antara upaya pelestarian budaya dan karakteristik media digital kontemporer yang ditandai oleh kecenderungan pada penyajian naratif yang lebih ringkas dan visual yang lebih intens.

Temuan menunjukkan bahwa kontradiksi ini secara material tertanam dalam konstruksi tekstual animasi. Budaya Jawa tidak direproduksi secara pasif tetapi direkonstruksi secara

selektif melalui hibridisasi estetika, kondensasi narasi, penyederhanaan linguistik, dan universalisasi simbolik. Penanda budaya tradisional kostum, arsitektur kerajaan, dan keris tetap terlihat sebagai penanda identitas; namun, artikulasinya mengikuti konvensi animasi global yang mengutamakan kejelasan dramatis dan immediacy visual. Struktur naratif bergeser dari penceritaan filosofis berlapis ke plot linier dengan penutupan moral yang eksplisit. Nuansa linguistik hierarkis yang tertanam dalam tingkat tutur krama diminimalkan, digantikan oleh dialog Indonesia yang dapat diakses secara nasional. Akibatnya, budaya Jawa dibingkai ulang dari sistem sosio-historis yang kompleks menjadi sumber naratif yang dapat dibaca secara moral dan dapat ditafsirkan secara universal.

Secara substansial, hasil ini menegaskan premis konstruktivis Stuart Hall bahwa representasi membentuk makna daripada mencerminkan realitas. Teks animasi beroperasi sebagai situs negosiasi diskursif di mana tanda-tanda budaya direpresentasikan melalui proses seleksi, artikulasi, dan rekonstruksi makna dalam media digital. Karakteristik media digital memengaruhi cara identitas budaya diartikulasikan dalam teks animasi yang dianalisis. Dengan demikian, media digital berfungsi secara bersamaan sebagai mekanisme revitalisasi dan transformasi: mereka mempertahankan visibilitas sambil merestrukturisasi signifikasi.

Secara teoritis, studi ini memperkuat relevansi analitis teori representasi di era media digital kontemporer. Dengan mengintegrasikan analisis semiotik dan teori adaptasi, studi ini menunjukkan bahwa transformasi lintas media melibatkan artikulasi ulang ideologis yang dibentuk oleh kemampuan spesifik media dan kondisi media digital kontemporer. Adaptasi budaya dalam animasi digital bukan sekadar penerjemahan kreatif, tetapi juga konfigurasi ulang wacana.

Secara metodologis, penerapan analisis tekstual media sistematis menyediakan kerangka kerja yang dapat direplikasi untuk memeriksa bagaimana struktur visual, naratif, dan linguistik merepresentasikan identitas budaya di lingkungan digital. Dimensi analitis terstruktur yang digunakan dalam penelitian ini memungkinkan studi serupa dilakukan di berbagai platform animasi budaya lainnya.

Secara praktis, temuan tersebut menggarisbawahi pentingnya menyeimbangkan aksesibilitas dengan kedalaman simbolik dalam produksi budaya digital. Sementara modernisasi estetika meningkatkan visibilitas dan keterlibatan, penyederhanaan yang berlebihan berisiko mengurangi nuansa filosofis dan kompleksitas hierarkis yang tertanam dalam narasi tradisional. Inisiatif budaya digital yang berkelanjutan dapat memperoleh manfaat dari model produksi kolaboratif yang melibatkan para sarjana budaya, ahli bahasa, dan kreator digital untuk memastikan integritas representasional bersamaan dengan relevansi platform.

Temuan tersebut mencerminkan proses konstruksi tekstual dan tidak mengklaim mewakili penguraian audiens atau posisi interpretatif. Studi ini terbatas pada analisis tekstual dan tidak memeriksa proses penguraian audiens, ekonomi produksi, atau tata kelola algoritmik secara mendalam. Penelitian masa depan dapat memperluas penyelidikan ini dengan:

- 1) menyelidiki penerimaan audiens untuk mengeksplorasi pembacaan yang dinegosiasikan dan oposisional;
- 2) melakukan analisis komparatif di berbagai saluran animasi budaya untuk mengidentifikasi pola representasional yang lebih luas; dan
- 3) mengintegrasikan studi platform interdisipliner untuk memeriksa bagaimana infrastruktur algoritmik mengkondisikan praktik representasi budaya.

Pada akhirnya, adaptasi digital narasi klasik Jawa tidak boleh dipahami sebagai kemunduran budaya tetapi sebagai proses negosiasi yang berkelanjutan dalam ekosistem media yang terstruktur. Dalam lingkungan ini, representasi menjadi arena utama di mana identitas budaya terus-menerus dibangun, dimediasi, ditransformasikan, dan didefinisikan ulang.

REFERENSI

- Afni, N., Prasetyo, B., & Wulandari, R. (2022). Digital storytelling and cultural preservation on YouTube platform. *Jurnal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication*, 38(2), 120–135. <https://doi.org/10.17576/JKMJC-2022-3802-08>
- Aini, I. N., Prihaswati, M., & Suprayitno, I. J. (2025). Media pembelajaran interaktif pendekatan etnomatematika budaya Jawa terhadap hasil belajar siswa materi geometri. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 4398–4408. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.482>
- Amalia, F., & Suryani, W. (2025). Strategi adaptasi budaya lokal dalam animasi digital untuk generasi milenial. *Jurnal Komunikasi dan Budaya*, 4(1), 119–138. <https://doi.org/10.24329/jkb.v4i1.2130>
- Andini, S., Setyonegoro, A., & Priyanto. (2023). Analisis video pembelajaran materi teks berita pada kanal YouTube untuk pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 23(2), 279–290. https://doi.org/10.17509/bs_jpbs.v23i2.68696
- Anmazzwa, F., Purwanti, S., Dristiana, K., & Agustian, J. F. (2025). Representasi budaya patriarki dalam film Ngeri-Ngeri Sedap. *Dawatuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 5(4), 372–386. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v5i4.8175>
- APJII. (2024). *Survei penetrasi dan perilaku pengguna internet Indonesia 2023–2024*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apjii.or.id>
- Ayuanda, W., Sidabalok, D., & Perangin-angin, A. B. (2024). *Budaya Jawa dalam film Primbon: Analisis representasi*. ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya, 7(2), 440–449. <https://doi.org/10.33503/alfabeta.v7i2.4184>
- Fariszy, M., Nugroho, A., & Ramadhani, L. (2024). Digital penetration and youth media consumption patterns in Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 22(1), 45–60. <https://doi.org/10.31315/jik.v22i1.2024>
- Hadiwidjaja, J. X. (2021). *Film animasi dan kearifan lokal sebagai media representasi budaya Indonesia*. IMAJI: Film, Fotografi, Televisi, & Media Baru, 12(3), 112–123. <https://doi.org/10.52290/i.v12i3.59>
- Hakim, L., & Rochmaniah, A. (2024). Platformization and narrative transformation in Indonesian digital media. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 17(1), 85–98. <https://doi.org/10.29313/mediator.v17i1.2024>
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. London: Sage.
- Hasanah, M. U., Alyafatin, R., Ningrum, A. A., Rivalianti, A., Zahra, H. A., Utomo, A. P. Y., & Yanitama, A. (2025). Analisis tindak tutur direktif dalam video pembelajaran sains di sekitar kita pada kanal YouTube Pahamify. *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan*, 3(1), 317–340. <https://doi.org/10.61132/pragmatik.v3i1.1490>
- Hasibuan, M., RM, S., & Rozi, F. (2025). Representasi budaya Islam kontemporer dalam kajian Dhuha: Perspektif semiotika. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 7(3), 1–14. <https://doi.org/10.47476/assyari.v7i3.7019>
- Hermanto, L., & Widodo, T. (2024). Visualisasi budaya dalam animasi digital: Tantangan dan peluang. *Jurnal Kreativitas Komunikasi*, 7(2), 22–43. <https://doi.org/10.24014/jkk.v7i2.3881>
- Hidayat, R., & Maulana, F. (2025). Digitalisasi budaya tradisional: Pengaruh media sosial terhadap pemaknaan budaya lokal. *Jurnal Ilmu Komunikasi Indonesia*, 11(2), 152–171. <https://doi.org/10.36893/jiki.v11i2.6587>
- Izza, S. F., & Sukmawan, S. (2025). Representasi nilai budaya masyarakat Tengger Brang Kulon dalam motif batik Tosarian. *Humanis: Journal of Arts and Humanities*,

- 29(1), 71–82. <https://doi.org/10.24843/JH.2025.v29.i01>
- Kartika, M., & Cahaya, R. (2024). Representasi visual budaya lokal pada media animasi Indonesia. *Jurnal Visual & Komunikasi*, 9(2), 98–116. <https://doi.org/10.21460/jvk.v9i2.4678>
- Khasanah, U., & Anggraeni, S. P. K. (2024). Fungsi variasi bahasa Jawa pada film pendek “Klalenan” dalam YouTube Mugi Ketrock. *Sutasoma: Jurnal Sastra Jawa*, 12(1), 64–75. <https://doi.org/10.15294/rj5qfa36>
- Maeni, P. (2023). Revitalisasi cerita rakyat melalui animasi digital sebagai media pelestarian budaya. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 12(3), 215–228. <https://doi.org/10.23887/jish.v12i3.2023>
- Melani, H. J., Khoiroh, S. F., Ramadania, A. R., Cahyani, S., Nugroho, L. K., Asyam, M. S., Utomo, A. P. Y., & Lestari, A. Y. (2025). Analisis tindak tutur representatif dalam daftar putar video “Tips dan Edukasi” pada kanal YouTube Zahid Ibrahim. *Sintaksis: Publikasi Para Ahli Bahasa dan Sastra Inggris*, 3(1), 283–307. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v3i1.1441>
- Novaren, G. S., Hardian, A., & Firman, M. K. (2025). Representasi nilai budaya Jawa dalam film pendek “Tumbas” (Analisis semiotika Roland Barthes). *Al-Mikraj*, 6(1), 685–692. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v6i1.8118>
- Nugroho, H., & Patrio, A. N. (2025). Pembentukan identitas budaya melalui kepakaran artistik dalam film dan televisi sebagai sarana representasi sosial dalam masyarakat. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media*, 4(2), 218–230. <https://doi.org/10.55606/jurrsendem.v4i2.6727>
- Nurgiyantoro, B., & Efendi, A. (2017). Re-actualization of puppet characters in modern Indonesian fictions of the 21st century. *3L: The Southeast Asian Journal of English Language Studies*, 23(2), 141–153. <https://doi.org/10.17576/3L-2017-2302-11>
- Prakoso, W. B., Novelianto, Y. E., Rohmah, J., Sania, A. R. A., Azzahra, W. S., Utomo, A. P. Y., Muhajir, & Mijianti, Y. (2025). Analisis tindak tutur representatif pada video tips public speaking dalam kanal YouTube Sherly Annavita Rahmi. *Student Research Journal*, 3(1), 278–300. <https://doi.org/10.55606/srjyappi.v3i1.1774>
- Pranoto, A., & Dewi, R. (2025). YouTube dan konstruksi identitas budaya dalam narasi visual animasi. *Jurnal Media & Budaya*, 14(1), 57–80. <https://doi.org/10.3998/jmb.v14i1.2931>
- Rahmadanti, S., & Azwar, M. (2024). Adaptasi budaya lokal dalam media digital: Tantangan dan peluang. *Jurnal Komunikasi Global*, 13(2), 150–165. <https://doi.org/10.24815/jkg.v13i2.2024>
- Rahman, R. B. A. (2023). Ungkapan istilah “mas-mas Jawa” sebagai representasi budaya Jawa dalam media sosial TikTok. *Sutasoma: Jurnal Sastra Jawa*, 11(2), 205–216. <https://doi.org/10.15294/sutasoma.v11i2.75712>
- Rahayu, D. T., & Putra, B. (2024). Eksplorasi nilai budaya melalui video animasi 2D dan 3D. *Komunikasi Visual: Jurnal Visual Culture & Media Arts*, 6(2), 134–150. <https://doi.org/10.21831/kv.v6i2.4037>
- Sihombing, L. H., & Lestari, P. (2022). The portrait of Indonesian culture through an animated film “Si Entong.” *Journal of Applied Linguistics and Literacy (JALL)*, 6(2), 237–249.
- Simanungkalit, K. E., Simanjuntak, B., Sinaga, S. H., & Panggabean, L. (2025). Integrasi cerita rakyat dalam pembelajaran bahasa dan sastra: Tinjauan sistematis literatur terhadap peningkatan nilai budaya dan identitas lokal. *Sebasa: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(1), 238–257. <https://doi.org/10.29408/sbs.v8i1.29707>
- Sinaulan, N. L., Sengkey, M. M., Lantu, G. N., Ginting, H. B., & Sembor, G. S. (2025). Representasi emosi remaja dan pengaruhnya terhadap hubungan sosial dalam film

- animasi “Inside Out 2”. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 5713–5721. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1504>
- Susanto, H., & Anggono, P. (2024). Adaptasi cerita rakyat dalam media baru: Perspektif komunikasi budaya. *Jurnal Sosial Humaniora*, 5(2), 129–148. <https://doi.org/10.37698/jsh.v5i2.2679>
- Wijayanti, D., & Santoso, M. A. (2024). Simbol budaya Jawa dalam media digital animasi: Pendekatan semiotik. *Jurnal Semiotika Budaya*, 6(1), 101–120. <https://doi.org/10.25157/jsb.v6i1.3126>
- Wikayanto, A. (2019). *Unsur-unsur budaya lokal dalam karya animasi Indonesia*. Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi, 15(2), 3003. <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3003>
- Zis, S. F., Effendi, N., & Roem, E. R. (2021). Perubahan perilaku komunikasi generasi milenial dan generasi Z di era digital. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial*, 5(1), 69–87. <https://doi.org/10.22219/satwika.v5i1.15550>