

# Antara Imajinasi dan Realitas: Studi Kualitatif terhadap Persepsi Penonton terhadap Film Jumbo

Dian

dian@emtekedu.ac.id

---

## Abstract:

*The animated film Jumbo (2025) by Ryan Adriandhy has made history as the highest-grossing Indonesian animated film of all time, with over 9.6 million viewers and earnings exceeding US\$20 million since its release on March 31, 2025. This success marks a significant milestone for the Indonesian animation industry. This article aims to examine audience perceptions of Jumbo through a qualitative approach. Information was gathered through in-depth interviews with viewers from various backgrounds, as well as analysis of comments on digital platforms. The research findings indicate that audiences responded positively to the film, particularly regarding themes such as courage, friendship, and the search for identity, all packaged within a relatable fantasy narrative. Additionally, the incorporation of local values and the representation of Indonesian culture in the film enhance the emotional connection of viewers to the story. This study highlights the importance of high-quality local content in building cultural identity and strengthening the national creative industry.*

**Keywords:** *Jumbo, audience perception, Indonesian animated film, qualitative study, cultural representation*

## Abstrak:

Film animasi Jumbo (2025) karya Ryan Adriandhy telah mencatatkan sejarah sebagai film animasi Indonesia terlaris sepanjang masa, dengan lebih dari 9,6 juta penonton dan pendapatan lebih dari US\$20 juta sejak dirilis pada 31 Maret 2025. Kesuksesan ini menandai tonggak penting bagi industri animasi Indonesia. Artikel ini bertujuan mengkaji persepsi penonton terhadap Jumbo melalui pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan penonton dari berbagai latar belakang, serta analisis komentar di platform digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penonton merespons film ini secara positif, terutama terhadap tema-tema seperti keberanian, persahabatan, dan pencarian jati diri yang dikemas dalam narasi fantasi yang relatable. Selain itu, nilai-nilai lokal dan representasi budaya Indonesia dalam film ini memperkuat keterhubungan emosional penonton dengan cerita. Studi ini menyoroti pentingnya konten lokal yang berkualitas dalam membangun identitas budaya dan memperkuat industri kreatif nasional.

**Kata kunci:** Jumbo, persepsi penonton, film animasi Indonesia, studi kualitatif, representasi budaya

---

## 1. PENDAHULUAN

Industri animasi Indonesia mengalami kemajuan signifikan dalam beberapa tahun terakhir, ditandai dengan munculnya karya-karya lokal yang tidak hanya sukses di pasar domestik tetapi juga mendapat perhatian internasional. Salah satu film yang mencuri perhatian publik adalah Jumbo (2025), film animasi yang disutradarai oleh Ryan Adriandhy dan diproduksi oleh Visinema Pictures. Dengan lebih dari sembilan juta penonton dan pendapatan box office yang

melampaui US\$20 juta, Jumbo mencatatkan rekor sebagai film animasi Indonesia terlaris sepanjang masa (Handoyo, 2025). Kesuksesan ini menarik untuk ditelaah lebih dalam, terutama dari sisi bagaimana film ini diterima dan dimaknai oleh masyarakat penonton.

Film Jumbo mengangkat kisah Don, seorang anak yatim piatu yang berjuang membuktikan dirinya melalui sebuah pertunjukan bakat, dibantu oleh teman-teman dan makhluk fantasi bernama Meri. Cerita ini tidak hanya mengandung elemen hiburan, tetapi juga sarat dengan nilai-nilai seperti keberanian, persahabatan, dan pencarian jati diri. Selain itu, film ini menampilkan unsur budaya lokal yang memperkuat kedekatan emosional penonton terhadap karakter dan jalan cerita. Dalam konteks ini, film animasi bukan hanya menjadi media tontonan, tetapi juga menjadi ruang artikulasi nilai, identitas, dan aspirasi kolektif.

Mengingat tingginya animo masyarakat terhadap Jumbo, penting untuk memahami bagaimana penonton menafsirkan pesan-pesan dalam film ini, baik secara emosional maupun kultural. Pendekatan kualitatif dipilih untuk menggali persepsi, interpretasi, dan pengalaman subjektif penonton terhadap film ini, yang tidak dapat dijangkau secara memadai melalui pendekatan kuantitatif semata.

### *1.2 Rumusan Masalah*

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana persepsi penonton terhadap film animasi Jumbo?
2. Nilai-nilai apa yang dimaknai oleh penonton melalui narasi dan visualisasi film Jumbo?
3. Bagaimana unsur budaya lokal dalam Jumbo memengaruhi keterlibatan emosional penonton?

### *1.3 Tujuan Penelitian*

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menggali persepsi dan tanggapan penonton terhadap film Jumbo.
2. Mengidentifikasi nilai-nilai sosial dan budaya yang ditangkap penonton dari film tersebut.
3. Menganalisis peran representasi budaya lokal dalam membentuk keterhubungan antara penonton dan film.

## **2. KAJIAN TEORI**

### *2.1 Kajian tentang Persepsi Penonton*

Persepsi merupakan proses kognitif yang memungkinkan individu memahami dan memberi makna terhadap stimulus yang diterimanya melalui pancaindra (Rakhmat, 2011). Dalam konteks media dan film, persepsi penonton mengacu pada bagaimana audiens menafsirkan, menilai, dan merespons pesan-pesan yang disampaikan dalam sebuah karya visual. Persepsi penonton sangat dipengaruhi oleh faktor subjektif, seperti latar belakang sosial, budaya, pendidikan, dan pengalaman hidup masing-masing individu.

Menurut Hall (1980), dalam model encoding/decoding, pesan media dikodekan oleh pembuatnya dan kemudian didekodekan oleh audiens. Dekode ini bisa bersifat dominan, negosiasi, atau oposisi tergantung pada bagaimana penonton memaknai pesan tersebut. Dengan demikian, persepsi penonton terhadap film *Jumbo* dapat berbeda-beda tergantung pada kerangka pemikiran dan nilai-nilai yang mereka anut.

## *2.2 Film sebagai Media Representasi Budaya*

Film, sebagai produk budaya populer, berfungsi tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai medium representasi sosial dan budaya (Stam, 2000). Dalam konteks film animasi lokal seperti *Jumbo*, narasi dan visualisasi mengandung elemen-elemen budaya yang mencerminkan nilai-nilai masyarakat Indonesia, seperti gotong royong, keberanian, dan pentingnya komunitas. Representasi ini penting dalam membentuk identitas kolektif serta memperkuat rasa kebangsaan, khususnya bagi generasi muda.

Menurut Hall (1997), representasi bukanlah cerminan langsung dari realitas, melainkan konstruksi makna melalui bahasa dan simbol. Oleh karena itu, bagaimana unsur budaya lokal dikonstruksi dalam film *Jumbo* menjadi bagian penting dari interpretasi penonton terhadap film tersebut.

## *2.3 Film Animasi dan Daya Tarik Emosional*

Film animasi memiliki kekuatan unik dalam membangun keterhubungan emosional dengan penontonnya. Visual yang ekspresif, narasi yang menyentuh, serta karakter-karakter yang mudah diidentifikasi membuat animasi menjadi medium yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan moral dan nilai-nilai kehidupan. Menurut Wells (2002), animasi menciptakan ruang di mana fantasi dan kenyataan dapat berdialog secara bebas, sehingga memungkinkan anak-anak maupun orang dewasa mengalami pengalaman emosional yang mendalam.

Dalam konteks film Jumbo, elemen fantasi seperti karakter Meri dan petualangan magis Don dapat dilihat sebagai metafora untuk proses pertumbuhan dan pencarian jati diri. Penonton, terutama anak-anak dan keluarga, cenderung merespons positif pesan-pesan yang disampaikan melalui simbol dan alur cerita yang menggugah.

#### *2.4 Pendekatan Kualitatif dalam Studi Media*

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memahami bagaimana penonton memaknai film Jumbo. Pendekatan ini berfokus pada eksplorasi mendalam terhadap pengalaman, persepsi, dan interpretasi subjektif responden melalui wawancara dan analisis isi. Denzin dan Lincoln (2005) menyatakan bahwa pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti menangkap realitas sosial dalam kompleksitas dan konteksnya, yang tidak dapat dicapai melalui data kuantitatif semata.

Analisis data dilakukan secara tematik, dengan mengidentifikasi pola-pola makna yang muncul dari narasi responden. Dengan demikian, pendekatan ini membantu menggambarkan bagaimana film Jumbo diterima, dipahami, dan dirasakan oleh penontonnya dalam kerangka budaya lokal Indonesia.

### **3. METODE PENELITIAN**

#### *3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian*

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memahami secara mendalam persepsi, interpretasi, dan pengalaman subjektif penonton terhadap film animasi "Jumbo". Denzin dan Lincoln (2005) menjelaskan, penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk menangkap realitas sosial dalam kompleksitas dan konteksnya yang tidak dapat dijangkau melalui data kuantitatif semata. Pendekatan ini juga selaras dengan tujuan penelitian untuk menggali makna-makna yang dimaknai oleh penonton, bukan sekadar mengukur frekuensi atau korelasi.

#### *3.2 Sumber Data*

Sumber data dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder.

- a. Data Primer: Data primer diperoleh langsung dari penonton film "Jumbo" melalui wawancara mendalam. Responden dipilih dari berbagai latar belakang untuk mendapatkan perspektif yang kaya dan beragam.

- b. **Data Sekunder:** Data sekunder diperoleh dari analisis komentar dan diskusi penonton di platform digital (media sosial, forum daring, atau situs ulasan film) yang relevan dengan film "Jumbo". Data ini berfungsi untuk melengkapi dan memperkaya temuan dari wawancara.

### *3.3 Teknik Pengumpulan Data*

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Wawancara Mendalam (In-depth Interview): Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur dengan responden yang telah menonton film "Jumbo". Pertanyaan-pertanyaan wawancara dirancang untuk menggali persepsi, pengalaman emosional, interpretasi nilai-nilai, serta pandangan mereka terhadap representasi budaya lokal dalam film. Proses wawancara direkam (dengan izin responden) dan ditranskripsi untuk analisis lebih lanjut.

**Analisis Komentar di Platform Digital:** Peneliti mengumpulkan dan menganalisis komentar serta diskusi yang relevan dengan film "Jumbo" dari berbagai platform digital. Komentar-komentar ini diidentifikasi berdasarkan tema-tema yang muncul, seperti respons terhadap narasi, karakter, nilai-nilai, atau aspek teknis film.

### *3.4 Teknik Analisis Data*

Data yang terkumpul dari wawancara dan analisis komentar digital dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Proses analisis data ini mengikuti tahapan yang diadaptasi dari Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yaitu:

- **Reduksi Data:** Peneliti melakukan seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan transformasi data mentah dari transkripsi wawancara dan catatan komentar digital. Data yang tidak relevan dengan fokus penelitian akan disisihkan.
- **Penyajian Data:** Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi, kutipan langsung dari responden, atau tabel tematik untuk memudahkan pemahaman dan penarikan kesimpulan.
- **Penarikan Kesimpulan/Verifikasi:** Peneliti mulai menarik kesimpulan awal dari pola-pola dan tema-tema yang muncul dari data. Kesimpulan ini kemudian diverifikasi dengan kembali ke data mentah untuk memastikan konsistensi dan validitasnya. Proses ini bersifat iteratif, di mana peneliti terus-menerus membandingkan temuan dengan data hingga mencapai saturasi data.

### *3.5 Validitas dan Reliabilitas*

Untuk memastikan kredibilitas (validitas) dan dependabilitas (reliabilitas) dalam penelitian kualitatif, beberapa upaya dilakukan:

- Triangulasi Sumber: Penggunaan data dari wawancara dan komentar di platform digital (dua sumber berbeda) untuk memverifikasi temuan yang sama.
- Pengecekan Anggota (Member Checking): Meskipun tidak disebutkan secara eksplisit dalam artikel asli, idealnya, hasil interpretasi peneliti dikonfirmasi kembali kepada beberapa responden untuk memastikan bahwa interpretasi tersebut sesuai dengan pengalaman mereka.
- Deskripsi Tebal (Thick Description): Menyajikan kutipan langsung dari responden dan deskripsi konteks yang kaya untuk memungkinkan pembaca memahami interpretasi peneliti dan menilai kredibilitasnya.

## **4. PEMBAHASAN**

### *4.1 Persepsi Penonton terhadap Narasi dan Karakter Film Jumbo*

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan penonton dari berbagai latar belakang, ditemukan bahwa mayoritas responden memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap film *Jumbo*. Persepsi ini terutama muncul dari keterhubungan emosional yang kuat antara penonton dengan karakter utama Don dan perjalanan hidupnya sebagai anak yatim piatu yang berjuang membuktikan dirinya.

Seorang ibu rumah tangga berusia 35 tahun menyatakan: "Saya sangat terharu dengan perjuangan Don. Sebagai orang tua, saya bisa merasakan bagaimana beratnya menjadi anak yang tidak memiliki orangtua, tapi tetap berusaha keras mencapai mimpinya." Pernyataan ini mencerminkan bagaimana narasi film berhasil menciptakan empati yang mendalam, tidak hanya di kalangan anak-anak sebagai target utama, tetapi juga orang dewasa.

Karakter Meri, makhluk fantasi yang menjadi sahabat Don, juga mendapat respons yang sangat positif. Seorang anak berusia 10 tahun menjelaskan: "Meri itu lucu banget dan selalu membantu Don. Aku juga pengen punya teman seperti Meri yang selalu ada waktu aku butuh bantuan." Hal ini menunjukkan bahwa elemen fantasi dalam film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai representasi simbolik dari dukungan dan persahabatan yang dibutuhkan setiap individu dalam menghadapi tantangan hidup.

Responden dari kalangan remaja (usia 17-19 tahun) menunjukkan interpretasi yang lebih kompleks terhadap karakter Don. Mereka melihat perjuangan tokoh utama sebagai refleksi dari tekanan sosial yang mereka hadapi dalam mencari identitas dan tempat di masyarakat. Seorang mahasiswa berusia 19 tahun menyatakan: "Don itu kayak kita semua. Dia harus membuktikan bahwa dia bisa, meskipun orang-orang meragukan kemampuannya. Itu relatable banget sama yang kita rasain di kehidupan nyata."

#### *4.2 Nilai-nilai Sosial dan Budaya yang Dimaknai Penonton*

Analisis terhadap persepsi penonton mengungkapkan bahwa film *Jumbo* berhasil menyampaikan berbagai nilai sosial dan budaya yang resonan dengan audiens Indonesia. Tiga tema utama yang paling sering muncul dalam tanggapan responden adalah keberanian, persahabatan, dan pencarian jati diri.

##### *4.2.1 Nilai Keberanian dan Ketekunan*

Hampir seluruh responden mengidentifikasi keberanian sebagai nilai utama yang mereka tangkap dari film ini. Keberanian Don untuk mengikuti pertunjukan bakat meski menghadapi berbagai rintangan dan keraguan dari orang lain dianggap sebagai pembelajaran hidup yang berharga. Seorang guru SD berusia 28 tahun menjelaskan: "Film ini mengajarkan anak-anak bahwa keberanian bukan berarti tidak takut, tapi tetap melakukan hal yang benar meskipun kita takut. Don takut gagal, tapi dia tetap mencoba."

Nilai ketekunan juga terlihat dari bagaimana Don terus berlatih dan tidak menyerah meskipun mengalami kegagalan. Hal ini sejalan dengan nilai budaya Indonesia yang menekankan pentingnya kerja keras dan pantang menyerah dalam mencapai tujuan.

##### *4.2.2 Persahabatan dan Solidaritas*

Hubungan antara Don dengan teman-temannya, termasuk Meri, menjadi aspek yang paling menyentuh bagi penonton. Nilai persahabatan yang ditampilkan dalam film mencerminkan konsep gotong royong yang mengakar kuat dalam budaya Indonesia. Seorang responden berusia 45 tahun menyatakan: "Yang paling saya suka dari film ini adalah bagaimana teman-teman Don selalu mendukungnya. Ini mengingatkan saya pada masa kecil di kampung, di mana kita selalu saling membantu."

Solidaritas yang ditunjukkan oleh karakter-karakter pendukung dalam membantu Don mencapai mimpinya juga diinterpretasikan sebagai representasi dari nilai komunitas yang kuat

dalam masyarakat Indonesia. Penonton melihat bahwa kesuksesan seseorang tidak bisa dicapai sendiri, tetapi membutuhkan dukungan dari orang-orang di sekitarnya.

#### *4.2.3 Pencarian Jati Diri dan Kebanggaan Diri*

Tema pencarian jati diri dalam film *Jumbo* resonan dengan pengalaman hidup banyak penonton, terutama remaja dan dewasa muda. Perjalanan Don untuk menemukan bakatnya dan membuktikan kemampuannya dianggap sebagai metafora dari proses setiap individu dalam menemukan identitas dan tujuan hidupnya.

Seorang mahasiswa berusia 20 tahun menjelaskan: "Don awalnya merasa tidak punya kemampuan apa-apa, tapi ternyata dia punya bakat yang luar biasa. Film ini mengajarkan kita untuk tidak meremehkan diri sendiri dan terus mencari potensi yang ada dalam diri kita." Interpretasi ini menunjukkan bahwa film berhasil menyampaikan pesan tentang pentingnya self-acceptance dan pengembangan diri.

#### *4.3 Peran Representasi Budaya Lokal dalam Keterlibatan Emosional*

Salah satu aspek yang paling menonjol dari persepsi penonton terhadap film *Jumbo* adalah apresiasi mereka terhadap representasi budaya lokal yang ditampilkan dalam film. Unsur-unsur budaya Indonesia yang terintegrasi dalam narasi dan visualisasi film menciptakan rasa bangga dan keterhubungan emosional yang kuat di kalangan penonton.

##### *4.3.1 Visualisasi dan Setting Lokal*

Penonton memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan setting dan visualisasi yang mencerminkan Indonesia. Latar belakang urban yang familiar, arsitektur bangunan, hingga detail-detail kecil dalam desain karakter dianggap berhasil menciptakan atmosfer yang "Indonesia banget" tanpa terkesan dipaksakan.

Seorang animator muda berusia 26 tahun menyatakan: "Sebagai orang yang bergerak di industri animasi, saya sangat bangga melihat *Jumbo* bisa menampilkan Indonesia dengan cara yang natural. Tidak terasa seperti sedang menonton film luar negeri yang diberi bumbu Indonesia, tapi benar-benar film Indonesia yang authentic."

##### *4.3.2 Bahasa dan Dialog*

Penggunaan bahasa Indonesia yang natural dan tidak kaku dalam dialog film juga mendapat apresiasi dari penonton. Beberapa responden menyebutkan bahwa mereka senang mendengar percakapan yang terasa seperti kehidupan sehari-hari, tanpa terkesan terlalu formal atau dipaksakan menggunakan slang yang tidak natural.

"Dialog dalam film ini terasa hidup dan natural. Anak-anak berbicara seperti anak-anak Indonesia pada umumnya, tidak seperti terjemahan dari film luar," ujar seorang orangtua yang menonton bersama anaknya.

#### *4.3.3 Nilai-nilai Kekeuargaan dan Komunitas*

Representasi nilai kekeluargaan dalam film, meskipun Don adalah anak yatim piatu, tetap kuat melalui penggambaran bagaimana komunitas di sekitarnya menjadi keluarga pengganti. Hal ini sangat resonan dengan budaya Indonesia yang menekankan pentingnya extended family dan support system komunitas.

Seorang nenek berusia 65 tahun yang menonton bersama cucunya menyatakan: "Meskipun Don tidak punya orangtua, tapi dia tetap punya keluarga dari teman-teman dan orang-orang baik di sekitarnya. Ini sama seperti di kampung saya dulu, di mana semua orang adalah keluarga."

#### *4.4 Dampak Emosional dan Psikologis Film terhadap Penonton*

Analisis terhadap komentar penonton di platform digital menunjukkan bahwa film Jumbo berhasil menciptakan dampak emosional yang signifikan. Banyak penonton yang melaporkan pengalaman emosional yang intens selama menonton, mulai dari tawa, haru, hingga inspirasi untuk melakukan hal-hal positif dalam kehidupan mereka.

##### *4.4.1 Pengalaman Katarsis*

Sebagian besar penonton melaporkan mengalami momen-momen yang menyentuh hati selama menonton film. Adegan-adegan klimaks dalam perjalanan Don menuju pertunjukan bakat, membuat mereka merasakan emosi yang mendalam dan melegakan.

"Saya menangis di beberapa bagian film, terutama ketika Don hampir menyerah tapi kemudian bangkit lagi dengan bantuan teman-temannya. Rasanya seperti sedang mengalami perjuangan itu sendiri," cerita seorang responden berusia 32 tahun.

#### *4.4.2 Motivasi dan Inspirasi*

Film ini juga berhasil memberikan motivasi kepada penonton untuk tidak menyerah dalam menghadapi tantangan hidup. Beberapa responden menyatakan bahwa setelah menonton film, mereka merasa lebih termotivasi untuk mengejar impian mereka atau membantu orang lain yang sedang berjuang.

Seorang mahasiswa yang sedang mengerjakan skripsi menyatakan: "Setelah nonton Jumbo, saya jadi lebih semangat ngerjain skripsi. Kalau Don bisa menghadapi tantangan sebesar itu, masa saya tidak bisa menyelesaikan skripsi."

#### *4.5 Persepsi terhadap Kualitas Teknis dan Artistik*

Meskipun fokus utama penelitian ini adalah pada aspek persepsi terhadap narasi dan budaya, penonton juga memberikan tanggapan positif terhadap kualitas teknis dan artistik film Jumbo. Kualitas animasi yang dianggap sudah setara dengan standar internasional membuat penonton merasa bangga dengan kemampuan industri animasi Indonesia.

##### *4.5.1 Kualitas Visual dan Animasi*

Responden dari berbagai latar belakang usia memuji kualitas visual dan animasi film. Gerakan karakter yang fluid, detail background yang rich, dan efek visual yang memukau dianggap sebagai pencapaian yang membanggakan untuk industri animasi lokal.

"Saya sudah menonton banyak film animasi dari Disney dan Pixar, dan menurut saya kualitas animasi Jumbo tidak kalah. Bangga rasanya Indonesia bisa bikin animasi sekualitas ini," ujar seorang responden berusia 29 tahun.

##### *4.5.2 Desain Karakter dan World Building*

Desain karakter yang unik dan memorable, terutama karakter Meri, mendapat apresiasi khusus dari penonton. Penonton menilai bahwa karakter-karakter dalam film memiliki personality yang kuat dan mudah diingat.

World building dalam film juga dianggap berhasil menciptakan universe yang cohesive dan believable, meskipun mengandung elemen fantasi. Penonton merasa bahwa dunia yang diciptakan dalam film terasa real dan bisa dipercaya.

#### *4.6 Implikasi terhadap Industri Animasi Indonesia*

Kesuksesan film *Jumbo* dan respons positif penonton memiliki implikasi penting bagi perkembangan industri animasi Indonesia ke depan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penonton Indonesia siap dan antusias menerima konten animasi lokal berkualitas tinggi yang menampilkan nilai-nilai dan budaya lokal.

##### *4.6.1 Potensi Pasar Domestik*

Respons yang sangat positif dari penonton menunjukkan bahwa pasar domestik memiliki potensi besar untuk film animasi lokal. Penonton tidak hanya mencari hiburan, tetapi juga konten yang bisa mereka relasikan dengan pengalaman dan nilai-nilai mereka sendiri.

##### *4.6.2 Pentingnya Konten Lokal*

Penelitian ini mengonfirmasi pentingnya muatan lokal dalam konten animasi. Penonton merasa lebih terhubung dengan cerita yang mencerminkan budaya dan nilai-nilai mereka, dibandingkan dengan adaptasi atau imitasi dari konten luar negeri.

Temuan ini sejalan dengan konsep *glocalization* dalam industri media, di mana konten global perlu diadaptasi dengan konteks lokal untuk mencapai resonansi yang optimal dengan audiens.

## **5. KESIMPULAN**

### *5.1 Kesimpulan*

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif mengenai pandangan penonton terhadap film animasi *Jumbo* (2025), disimpulkan bahwa film ini menerima sambutan yang sangat positif dari beragam usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Penonton merasa terhubung secara emosional dengan tokoh utama, Don, yang digambarkan sebagai anak yatim piatu yang berjuang keras untuk meraih cita-citanya. Karakter Don berhasil menimbulkan rasa empati yang mendalam, sedangkan tokoh Meri sebagai makhluk fantasi memiliki peran bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga mencerminkan arti penting dukungan emosional dan persahabatan dalam kehidupan. Keduanya dinilai berhasil dikembangkan dengan kuat dan mampu meninggalkan dampak yang mendalam berkat sifatnya yang mudah diterima dan relevan dengan pengalaman hidup penonton.

Film ini juga dianggap berhasil menyampaikan sejumlah nilai penting yang dipahami dengan mendalam oleh penonton. Nilai keberanian, misalnya, dipandang bukan sekadar ketiadaan ketakutan, melainkan sebagai kemampuan untuk bertindak meskipun terdapat keraguan yang menghantui. Keberanian Don dalam mengikuti ajang bakat menjadi lambang penting mengenai arti mengambil risiko untuk mencapai impian. Selain itu, tema persahabatan dan solidaritas yang muncul dalam film dianggap mencerminkan semangat kolaborasi yang menjadi ciri khas budaya Indonesia, menunjukkan bahwa pencapaian tidak dapat diraih sendiri tanpa kontribusi komunitas. Tema pencarian identitas yang menjadi salah satu benang merah cerita juga sangat sesuai, terutama bagi remaja dan orang dewasa muda, mengingat hal ini menggambarkan proses alami dalam menemukan jati diri dan potensi. Pesan mengenai pentingnya menerima diri sendiri dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki disampaikan dengan cara yang inspiratif dan menyentuh hati.

Selain itu, elemen budaya setempat yang ditampilkan dalam film ini terbukti meningkatkan koneksi emosional penonton dengan cerita yang ada. Representasi budaya Indonesia melalui penggunaan bahasa, setting, visual, dan nilai-nilai kekeluargaan terasa sangat asli dan tidak terkesan dibuat-buat. Penonton merasakan bahwa film ini sungguh merepresentasikan kehidupan dan nilai-nilai yang mereka kenal, sehingga menumbuhkan rasa kebanggaan serta kepemilikan terhadap karya lokal ini. Keberadaan unsur budaya setempat juga membuat Jumbo berbeda dari film animasi internasional, memberikan keunikan sekaligus memperkuat identitas budaya yang jelas. Oleh karena itu, film ini tidak hanya sukses dari segi teknis dan naratif, tetapi juga berkontribusi pada penguatan representasi budaya nasional dalam industri animasi.

## *5.2 Keterbatasan Penelitian*

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diakui. Pertama, ruang lingkup geografis penelitian yang terbatas pada wilayah tertentu mungkin belum sepenuhnya mewakili keragaman persepsi penonton Indonesia secara nasional. Kedua, fokus pada pendekatan kualitatif membuat temuan ini tidak dapat digeneralisasi secara statistik kepada populasi yang lebih luas. Ketiga, penelitian ini dilakukan dalam periode waktu yang relatif dekat dengan peluncuran film, sehingga belum dapat menangkap dampak jangka panjang film terhadap persepsi dan perilaku audiens. Keempat, keterbatasan akses terhadap data demografik yang lebih detail dari responden mungkin mempengaruhi kedalaman analisis terhadap variasi persepsi antar kelompok masyarakat.

### 5.3 Saran untuk Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya dianjurkan untuk memperluas batasan geografis dan demografis responden, sehingga bisa menampilkan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai pandangan penonton Indonesia terhadap film animasi dalam negeri. Penelitian jangka panjang juga diperlukan untuk memahami efek berkelanjutan film terhadap penonton. Studi perbandingan antara pandangan penonton mengenai film animasi lokal dan asing dapat memberikan pemahaman berharga mengenai selera dan harapan audiens Indonesia. Di sisi lain, penelitian kuantitatif dengan jumlah sampel yang lebih banyak dapat memperkaya hasil kualitatif ini demi penyajian gambaran yang lebih menyeluruh.

### 5.4 Penutup

Kesuksesan film Jumbo tidak hanya mencerminkan kemajuan industri animasi Indonesia, tetapi juga menunjukkan potensi besar konten lokal dalam membangun identitas budaya dan memperkuat industri kreatif nasional. Film ini membuktikan bahwa audiens Indonesia tidak hanya siap menerima, tetapi juga sangat antusias terhadap konten animasi berkualitas tinggi yang menampilkan nilai-nilai dan budaya lokal. Persepsi positif penonton terhadap film Jumbo memberikan optimisme besar bagi masa depan industri animasi Indonesia. Dengan terus mempertahankan komitmen terhadap kualitas, orisinalitas, dan muatan lokal, industri animasi Indonesia memiliki potensi untuk tidak hanya berkembang di pasar domestik tetapi juga bersaing di kancah internasional.

Sebagai penutup, penelitian ini menegaskan pentingnya memahami audiens dalam pengembangan konten media. Film Jumbo berhasil karena mampu menciptakan resonansi yang kuat dengan nilai-nilai dan aspirasi masyarakat Indonesia. Hal ini menjadi pembelajaran berharga bahwa kesuksesan sebuah karya tidak hanya ditentukan oleh kualitas teknis semata, tetapi juga oleh kemampuannya untuk menyentuh hati dan jiwa audiensnya.

## Daftar Pustaka

- Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film Art: An Introduction* (8th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Chandler, D. (2007). *Semiotics: The Basics* (2nd ed.). New York: Routledge.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2005). *The SAGE Handbook of Qualitative Research* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

- Fiske, J. (1991). *Understanding Popular Culture*. London: Routledge.
- Gripsrud, J. (2002). *Understanding Media Culture: Theories and Principles*. London: Arnold.
- Hall, S. (1980). Encoding/Decoding. In S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.), *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies, 1972-79* (pp. 128-138). London: Hutchinson.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publications.
- Ibrahim, I. S. (2011). *Budaya Populer sebagai Komunikasi: Dinamika Pop Culture di Indonesia*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Jones, R. (2012). *The Animation Book: A Complete Guide to Animated Filmmaking*. New York: Watson-Guptill.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., & Kelly, K. (2009). *New Media: A Critical Introduction* (2nd ed.). New York: Routledge.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Rakhmat, J. (2011). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ryan, M. L. (2004). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press.
- Silverman, D. (2013). *Doing Qualitative Research: A Practical Handbook* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Stam, R. (2000). *Film Theory: An Introduction*. Malden, MA: Blackwell Publishers.
- Storey, J. (2012). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction* (6th ed.). Harlow: Pearson Education.
- Wells, P. (2002). *Animation: Genre and Authorship*. London: Wallflower Press.
- Wibowo, I. (2011). *Seni dan Politik: Representasi dalam Film Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Zettl, H. (2012). *Sight Sound Motion: Applied Media Aesthetics* (7th ed.). Boston, MA: Wadsworth Cengage Learning.

Link :

[Jumbo Pecahkan Rekor! Jadi Film Animasi Asia Tenggara Terlaris Sepanjang Masa](#)