

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak awal kemunculannya, film animasi telah berkembang menjadi salah satu medium paling dinamis dalam dunia seni audiovisual, menggabungkan gambar bergerak, warna, ilustrasi, dan suara secara terpadu untuk membangun narasi yang imajinatif (Fadly, 2022). Kemampuan animasi untuk menciptakan dunia yang tidak terikat pada batas-batas fisik membuatnya mampu menampilkan simbol, karakter, dan latar yang tidak mungkin dilakukan oleh film *live action*. Kebebasan visual dalam animasi menjadikannya Media yang tidak hanya menghadirkan hiburan, tetapi juga ruang kreatif untuk menyampaikan pesan, emosional, dan kultural secara kuat dan mendalam. Karena sifatnya yang universal, film animasi dapat diterima oleh berbagai kelompok usia dan budaya, menjadikannya salah satu format bercerita global paling efektif yang mampu memadukan estetika, emosi, dan makna dalam satu pengalaman sinematik (Wibawa, 2025).

Di Indonesia, perkembangan film animasi menunjukkan perjalanan panjang dengan berbagai tantangan dan capaian. Penelitian mengenai sejarah animasi Indonesia mencatat bahwa sejak tahun 1950-an, ketika industri film lebih banyak dipengaruhi oleh impor animasi dari luar negeri, animator lokal mulai bereksperimen menciptakan karya sendiri meski dengan teknologi yang sangat terbatas (I. Wulandari et al., 2025). Seiring berjalannya waktu, terutama memasuki era digital pada dekade 1980-an, industri animasi Indonesia mulai mengikuti perkembangan global, termasuk pemanfaatan perangkat lunak animasi 2D dan 3D yang semakin canggih. Pertumbuhan ini semakin terlihat setelah masuknya era film animasi tiga dimensi yang mengubah standar produksi global, sehingga studio-studio lokal pun mulai meningkatkan kualitas grafis dan *storytelling* mereka.

Namun demikian, hingga beberapa tahun terakhir, animasi Indonesia masih menghadapi kendala seperti keterbatasan modal produksi, kurangnya tenaga ahli, minimnya dukungan promosi, serta persepsi publik bahwa animasi hanya cocok untuk anak-anak (Wikayanto et al., 2021). Tantangan-tantangan tersebut sempat membuat karya animasi lokal sulit menembus pasar domestik secara luas, meskipun perkembangan teknis dan kreatifnya terus meningkat.

Film sebagai media audio-visual memiliki kemampuan luar biasa dalam menyampaikan pesan, nilai, dan makna secara efektif kepada penonton (Syafuddin, 2023). Melalui visual, dialog, musik, simbol, dan alur cerita, film mampu membangkitkan emosi yang membuat pesan lebih mudah diingat dan dipahami (Rahayu et al., 2025). Film tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga sarana edukasi, refleksi sosial, dan komunikasi nilai-nilai kemanusiaan. Kekuatan film terletak pada kemampuannya “menghidupkan” cerita sehingga penonton dapat merasakan perjalanan emosional karakter dan memetik makna dari pengalaman yang disuguhkan (Luthfiani, 2023).

Dalam kaitannya dengan penyampaian nilai, pesan moral menjadi unsur penting dalam sebuah film. Pesan moral dapat berupa nilai-nilai universal seperti empati, kerja sama, toleransi, kejujuran, dan penghargaan terhadap keberagaman (Mujrimin et al., 2025). Film sering menyampaikan pesan ini secara tidak langsung melalui simbolisme visual, konflik batin karakter, perubahan perilaku, atau struktur naratif yang menyiratkan refleksi moral tertentu (W. Wulandari et al., 2025).

Film *Jumbo* (2025) menjadi salah satu karya animasi Indonesia yang paling menarik untuk dikaji dalam konteks tersebut. Film ini mengisahkan perjalanan Don, seorang anak yang dijuluki “Jumbo” karena tubuhnya besar, dan harus menghadapi ejekan, stigma, serta pergulatan identitas diri. Perkembangan narasi *Jumbo* menjadi semakin kompleks ketika Don tidak hanya bergulat dengan realitas sosial yang menekannya, tetapi juga

memasuki ruang fantasi melalui pertemuannya dengan Meri, sosok ajaib yang berasal dari dunia arwah. Kehadiran Meri menghadirkan pergeseran penting dalam alur cerita, karena dunia yang ditempati Don tidak lagi sepenuhnya tunduk pada aturan realitas sosial yang penuh ejekan dan stigma. Dalam relasi ini, Meri berfungsi sebagai figur pendamping yang membuka akses Don pada pengalaman emosional dan simbolik yang lebih luas, terutama terkait perasaan kehilangan, kesepian, dan pencarian makna diri. Dunia fantasi yang dibangun bersama Meri menjadi ruang reflektif bagi Don untuk memahami dirinya sendiri tanpa tekanan penilaian sosial yang selama ini ia alami.

Relasi Don dan Meri juga memperkaya lapisan makna moral dalam film, karena persahabatan lintas dunia ini merepresentasikan proses internal Don dalam berdamai dengan identitas dan luka emosionalnya. Meri tidak hanya hadir sebagai karakter pendukung, tetapi menjadi simbol harapan, empati, dan keberanian yang tumbuh dari dalam diri Don sendiri. Setiap petualangan yang mereka lalui bersama mencerminkan tahapan perkembangan psikologis Don dalam menghadapi ketidakadilan, rasa takut, dan keraguan terhadap dirinya. Dengan cara ini, film membangun jembatan naratif antara dunia nyata dan dunia fantasi yang saling berkelindan, sehingga pesan moral tentang penerimaan diri, keberanian, dan solidaritas disampaikan secara halus namun kuat. Pendekatan tersebut menjadikan Jumbo bukan sekadar kisah anak-anak, melainkan narasi simbolik yang kaya akan makna dan relevan untuk dianalisis.

Melalui perjalanan fantasi yang penuh warna, film ini tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga pesan mendalam tentang penerimaan diri, keberanian menghadapi tekanan sosial, dan pentingnya menghargai keunikan setiap individu. Visual yang cerah, karakter yang ekspresif, serta cerita yang menggugah membuat Jumbo dapat dinikmati oleh berbagai kalangan usia. Narasi yang kuat dan elemen visual yang kaya menjadikan

film ini sarat makna, sehingga relevan untuk dianalisis untuk melihat bagaimana pesan moralnya dihadirkan melalui bahasa visual dan naratif.



Gambar 1.1 Film Indonesia dengan Jumlah Penonton Terbanyak

Sumber : Databoks, 2025

Kesuksesan Jumbo menjadi tonggak penting dalam industri animasi Indonesia. Dalam tujuh hari sejak penayangan perdana pada 31 Maret 2025, film ini berhasil mencetak satu juta penonton, menjadikannya film animasi Indonesia dengan rekor penonton tercepat sepanjang sejarah (Syawwa et al., 2025). Angka tersebut terus meningkat dalam pekan-pekan berikutnya hingga mencapai jutaan penonton, membuktikan bahwa animasi lokal kini mampu bersaing di pasar nasional dan meraih penerimaan yang luas. Keberhasilan ini tidak hanya menunjukkan kualitas produksi yang semakin matang, tetapi juga menandai perubahan persepsi masyarakat terhadap film animasi buatan Indonesia. Pencapaian ini sekaligus menjadi bukti bahwa film animasi lokal memiliki potensi besar sebagai produk budaya dan komoditas kreatif yang bernilai tinggi.

Dalam proses kreatifnya, Jumbo melibatkan tim besar yang terdiri dari ratusan kreator Indonesia. Ryan Adriandhy berperan sebagai sutradara sekaligus penulis cerita, bekerja sama dengan Visinema Studios yang dikenal berpengalaman dalam produksi film berkualitas. Keberhasilan film ini juga tidak terlepas dari kontribusi para pengisi suara seperti Prince

Poetiray, Quinn Salman, Muhammad Adhiyat, Graciella Abigail, dan Yusuf Ozkan, yang memberikan karakteristik vokal autentik bagi tokoh-tokoh dalam cerita (Saputra & Frobenius, 2025). Kolaborasi antara animator, ilustrator, penulis cerita, sutradara, dan pengisi suara memungkinkan terciptanya dunia animasi yang hidup, penuh emosi, dan mampu menyentuh berbagai lapisan penonton.

Jumbo dirancang untuk dapat dinikmati oleh seluruh kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Target audiens yang luas ini membuat pesan moral dalam film disusun sedemikian rupa agar dapat diterima secara universal tanpa kehilangan kedalaman maknanya. Nilai-nilai seperti pentingnya empati, keberanian menghadapi ejekan, kepercayaan diri, serta penghargaan terhadap diri sendiri menjadi inti pesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Dengan pendekatan visual dan naratif yang ramah keluarga, film ini tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga media edukatif yang dapat menanamkan nilai moral bagi penonton muda sekaligus memberikan cerminan emosional bagi penonton dewasa.

Urgensi penelitian ini muncul dari kekosongan kajian akademis yang secara khusus membahas mengenai analisis pesan moral dalam film animasi Indonesia, terutama karya yang telah mencapai pencapaian besar seperti film Jumbo. Meskipun industri animasi Indonesia tengah berkembang, analisis ilmiah terhadap isi dan pesan yang dikandung film animasi masih terbatas. Dengan keberhasilan Jumbo yang mencerminkan kebangkitan animasi nasional, penting untuk memahami bagaimana film ini membentuk pesan moral dan nilai-nilai sosial yang kemudian diterima oleh penonton. Penelitian ini menjadi relevan karena dapat memberikan kontribusi pada kajian film, kajian budaya, serta studi tentang komunikasi visual.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendalami analisis pesan moral dalam film Jumbo (2025) karya Ryan Adriandhy dengan menggunakan pendekatan unit analisis isi. Melalui

kajian ini, diharapkan dapat terungkap bagaimana pesan dalam film membentuk makna moral tertentu dan bagaimana makna tersebut berpotensi memengaruhi persepsi penonton mengenai isu penting seperti penerimaan diri, empati, dan keberagaman. Hasil penelitian diharapkan memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai dinamika penyampaian pesan melalui analisis isi bagi film animasi Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang di jelaskan pada latar belakang tersebut dapat di simpulkan bahwa rumusan masalah adalah:

- Apa saja makna pesan moral yang muncul dalam film Jumbo 2025 karya Ryan Adriandhy?

1.3 Tujuan Penelitian

- Untuk mengidentifikasi makna pesan moral yang ditampilkan pada film Jumbo 2025 karya Ryan Adriandhy.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah kajian ilmu komunikasi serta dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan pentingnya peran pesan moral yang muncul dalam sebuah karya perfilman, khususnya bagi perkembangan industry perfilman di indonesia.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan untuk meningkatkan kesadaran kritis dalam memahami dan mengidentifikasi pesan moral yang disampaikan melalui media hiburan khususnya film. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi sineas Indonesia agar terus

mengembangkan film sebagai medium komunikasi yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik dan membangun nilai sosial.

