



Ketika Animasi Menjadi *Soft Diplomacy*: Bagaimana Animasi Mengkonstruksikan Nilai-Nilai Pancasila?

When Animation Becomes Soft Diplomacy: How Does Animation Construct Pancasila Values?

Andrian Wikayanto^{1*}, Sentiela Ocktaviana² dan Lengga Pradipta³

- ¹ Pusat Riset Masyarakat dan Budaya (PMB), Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), Jakarta, Indonesia. E-mail: andro38@brin.go.id
 - ² Pusat Riset Masyarakat dan Budaya (PMB), Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), Jakarta, Indonesia. E-mail: sento02@brin.go.id
 - ³ Deputi Kebijakan Pembangunan, Badan Riset dan Inovasi Nasional (BRIN), Jakarta, Indonesia. E-mail: lengo02@brin.go.id
- * Penulis Korespondensi

Article Info

Article

History

Received

8 Aug 2022

Revised

15 Apr 2023

Accepted

25 Apr 2023

Published

30 Apr 2023

Keywords:

adit sopo jarwo,
animation,
Pancasila, soft
diplomacy

Kata kunci:

adit sopo jarwo,
animasi,
Pancasila;
soft diplomasi

Abstract: *The increasing number of conflicts and hatred narrations that spread on online and offline media motivate local filmmakers to make animations that present Pancasila, one of which is the animated series Adit Sopo Jarwo (ASJ) which can be accessed freely on YouTube. This study is to analyze how Pancasila's values are communicated through animation works. This study uses a qualitative content analysis method. Qualitative content analysis emphasizes text and symbols in a particular context. The coding process is carried out using NVivo 12 plus by examining the Pancasila values' distribution through two variables, animation elements (audio, motion, narrative, and visual) and the characters in the series. The data were collected by identifying the Pancasila values that appeared in the ASJ series: religion-tolerance, humanity; patriotism-unity; democracy; and social justice. Those values are articulated in this animation work through animation basic elements and characters. Animated series not only can be used as entertainment media but also can be used by creators as soft diplomacy tools to convey the values of Pancasila.*

Abstrak: Maraknya narasi konflik dan kebencian yang tersebar di media daring dan luring memotivasi sineas lokal untuk membuat animasi yang mengusung nilai-nilai Pancasila, salah satunya adalah serial animasi Adit Sopo Jarwo (ASJ). Masyarakat dapat secara bebas dan gratis mengakses serial animasi ini melalui kanal *YouTube MD Animation*. Kajian ini menganalisis bagaimana nilai-nilai Pancasila dikomunikasikan melalui karya animasi ASJ. Penelitian ini menggunakan metode analisis isi kualitatif. Analisis isi kualitatif menekankan teks dan simbol dalam konteks tertentu. Proses pengumpulan data dan pengkodean menggunakan NVivo 12 plus dengan mengkaji sebaran nilai-nilai Pancasila melalui dua variabel, yaitu unsur animasi (audio, gerak, naratif, dan visual) dan tokoh dalam serial. Pengkategorian nilai-nilai Pancasila yang muncul dalam serial ASJ adalah toleransi beragama, kemanusiaan; patriotisme-persatuan; demokrasi; dan keadilan sosial. Pada ASJ, nilai-nilai tersebut berhasil diartikulasikan melalui elemen dasar pembentuk animasi dan tokoh karakter animasi. Dalam konteks ini, serial animasi tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga dapat digunakan oleh kreator sebagai alat *soft diplomacy* untuk menyampaikan nilai-nilai tertentu kepada penonton, termasuk nilai-nilai Pancasila.

PENDAHULUAN

Kehadiran media digital menyebabkan perang ideologi antar budaya dan bangsa menjadi lebih masif dibandingkan era sebelumnya (Larasati, 2018). Jika sebelumnya budaya masuk dan menyebar melalui penaklukan, penjajahan, dan migrasi penduduk, maka di era media sosial distribusi kebudayaan global dapat bekerja secara langsung (Piliang, 2018). Media berperan penting dalam distribusi kebudayaan global yang secara langsung mempengaruhi perubahan gaya hidup masyarakat dan menjadikan masyarakat sebagai konsumen suatu budaya (Li, 2004).

Di penghujung perang dingin (1990), Joseph Nye (Nye Jr, 2009) memperkenalkan konsep *soft power* yang kemudian diintegrasikan ke dalam konteks diplomasi global, yaitu *soft diplomacy*. Nye Jr (Nye Jr, 2008) menjelaskan bahwa yang dimaksud sebagai *soft power* suatu negara adalah budaya, perangkat nilai, dan kebijakan. Diplomasi *soft power* menitikberatkan pendekatan damai dan persuasif melalui berbagai macam media, berbeda dengan *hard power* yang menggunakan kekuatan militer. Trunkos juga menyebutkan bahwa *soft power diplomacy* merupakan sumber daya (resources) yang dimiliki oleh suatu negara untuk mempengaruhi negara lainnya demi mencapai hasil yang diinginkan (Trunkos, 2013). *Soft power diplomacy* ini kemudian diwujudkan dalam bentuk instrumen dan kebijakan luar negeri. Namun dalam penelitian selanjutnya, Nye (Nye, 2021) menegaskan bahwa ada garis tipis antara propaganda dan *soft power diplomacy*. Perbedaan keduanya adalah pada respon dari target, apabila target menyadari dan tidak tertarik maka disebut propaganda. Sebaliknya, apabila target tertarik secara

sukarela maka dianggap sebagai *soft power diplomacy*.

Animasi menjadi salah satu jenis media yang berperan penting dalam proses diseminasi kebudayaan suatu negara kepada masyarakat global melalui *soft power diplomacy*. Karya animasi sarat akan nilai budaya dan perangkat nilai, antara lain terlihat pada karya animasi Jepang yang sangat khas dengan identitas budaya dan animasi buatan Amerika Serikat yang secara jelas menampilkan nilai-nilai kebebasan dan liberalisme (Ibbi, 2013; Mahaseth, 2017; Meng, 2014). Wells bahkan menyatakan bahwa animasi juga dapat menjadi alat propaganda budaya (Wells, 2013a). Beberapa negara bahkan berhasil menggunakan animasi untuk terus melegitimasi hegemoninya dalam perspektif global (Price, 2019).

Animasi adalah sebuah usaha manusia dalam menggambarkan pergerakan makhluk hidup ataupun benda melalui sebuah media (Wright, 2005). Menganimasikan hampir sama dengan usaha untuk memberikan nyawa dan karakter pada sebuah objek gambar baik dua dimensi maupun tiga dimensi. Memberikan nyawa dan karakter pada objek gambar tidak mungkin tanpa melibatkan identitas budaya dan/atau ideologi. Oleh karena itu, animasi dijadikan sebagai instrumen *soft diplomacy* bagi negara-negara tersebut dalam mengenalkan budaya asli mereka kepada masyarakat global (Kartikasari, 2018). Akibatnya bagi negara target/konsumen, termasuk Indonesia, produk animasi tersebut dapat juga menjadi ancaman bagi ideologi atau budaya lokal apabila metode tersebut dibiarkan secara terus-menerus tanpa upaya untuk meredam atau strategi mitigasi yang tepat. Strategi mitigasi sebagai upaya meredam pengaruh nilai-

nilai asing pun dapat menggunakan metode serupa, yaitu memanfaatkan animasi lokal. Animasi lokal dapat dijadikan sarana untuk memperkenalkan kembali nilai-nilai luhur bangsa, khususnya kepada generasi muda.

Pancasila sebagai jati diri bangsa dan fondasi kehidupan bernegara di Indonesia tidak luput dari ancaman perang ideologi dan budaya dari luar (Larasati, 2018). Setidaknya, terdapat dua faktor yang menyebabkan terjadinya pergeseran nilai-nilai Pancasila dan lunturnya karakter bangsa di era digital saat ini, yaitu faktor internal dan eksternal (Harahap, 2017). Pada faktor internal, muncul fenomena runtuhnya secara perlahan fungsi sosial terhadap pembentukan moral generasi muda, seperti kurangnya pengawasan orang tua, ketidakpedulian masyarakat, hilangnya contoh keteladanan, dan disharmoni antar kelompok yang berbeda. Sementara pada faktor eksternal, deraan masuknya nilai-nilai budaya dan ideologi dari luar melalui berbagai kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam bentuk media massa seperti animasi secara terus-menerus telah menyebabkan terjadinya pertentangan nilai dalam diri anak, bahkan bertentangan dengan norma-norma yang tengah ditumbuhkan pada keluarga, sekolah, dan masyarakatnya. Kedua faktor inilah yang menjadi penyebab kemerosotan moral pada anak, hingga memunculkan demoralisasi dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa di Indonesia saat ini (Harahap, 2017).

Dalam rangka menahan gerusan nilai ke-Indonesiaan, pembelajaran nilai-nilai Pancasila bagi anak usia dini dapat juga dilakukan melalui video animasi. Tidak hanya anak-anak, konten animasi juga diminati oleh berbagai kategori usia. Banyak kreator lokal telah memproduksi video animasi yang sarat dengan nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan (Wikayanto, 2018). Nilai yang terkandung

dalam Pancasila dirangkai ke dalam produk animasi melalui cerita yang dekat dengan keseharian. Tanpa ada kesan menggurui, kreator mengemas cerita yang dekat dengan keseharian warga Indonesia dengan nilai-nilai kehidupan yang penting untuk terus dijaga dan dikembangkan demi keutuhan bangsa. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan teknologi, karya animasi tersebut kemudian diunggah ke kanal *YouTube* sehingga dapat dengan mudah diakses kapan dan di mana saja melalui gawai selama terhubung dengan koneksi internet. Berdasarkan data dari *We Are Social*, rata-rata penduduk Indonesia menghabiskan 7 jam dan 59 menit dalam sehari untuk mengakses internet, dan 59% pengguna internet di Indonesia menonton video/televiisi melalui internet (Simon Kemp, 2020). Ini mengindikasikan bahwa ketergantungan masyarakat Indonesia terhadap media sosial cukup tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana nilai-nilai Pancasila dikomunikasikan pada masyarakat melalui karya animasi lokal Indonesia, khususnya pada serial animasi lokal “Adit Sopo Jarwo” (ASJ). Beberapa penelitian tentang produk animasi Adit Sopo Jarwo sudah pernah dilakukan, seperti mengenai kesantunan (Astuti, 2017; Budiarta & Rajistha, 2018), pesan multikultural (Basid, 2016), edukasi (Salim, 2017; Wulan, 2017), dan toleransi agama (Yulianto, 2018). Namun, penelitian berkaitan dengan bagaimana nilai-nilai Pancasila pada karya animasi ASJ belum pernah dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana nilai-nilai Pancasila direpresentasikan dalam animasi ASJ. Dengan begitu, penelitian ini memberikan sumbang pemikiran pada temuan mengenai bagaimana ideologi Pancasila dan budaya lokal Indonesia

dikomunikasikan melalui media animasi. Rekomendasi yang lahir dari penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memformulasikan strategi mitigasi yang tepat untuk mengurangi dampak masuknya budaya atau mendorong dialog konstruktif antara ideologi Pancasila dan ideologi lainnya di dunia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *qualitative content analysis*. Metode ini digunakan untuk menganalisis nilai-nilai yang dikomunikasikan pada karya animasi, tidak hanya pada data berwujud teks, tapi juga elemen lain seperti gambar, *gesture*, sikap, simbol, suara, budaya, dan lainnya (Allen, 2017; Krippendorff, 2018; Lookingbill, 2022; Mayring, 2014). Pada keilmuan seni desain sendiri sebuah “teks” tidak hanya merujuk pada sebuah teks atau sebatas bahasa saja, tetapi “teks” juga terwakili dalam bentuk, kode-kode, atau simbol-simbol lainnya baik secara pragmatis, semantik, dan sarana tanda (Piliang, 2012). Dalam konteks media animasi sebagai bentuk dari sebuah karya seni dan media komunikasi audio visual, dapat diartikan bahwa sebuah teks dapat muncul pada elemen-elemen pembentuk

animasi yang terdiri dari audio, visual, gerak, dan naratif (Wells, 2013b).

Penelitian ini memperlakukan Pancasila sebagai seperangkat nilai. Menurut Putri & Meinarno (2018), selain sebagai ideologi bangsa, Pancasila merupakan seperangkat nilai, yaitu religio-toleransi (sila 1); kemanusiaan (sila 2); patriotisme-persatuan (sila 3); demokrasi (sila 4); dan keadilan sosial (sila 5) (Putri & Meinarno, 2018). Dengan menerapkan *qualitative content analysis*, penelitian ini memilih analisis yang bersifat laten, yaitu peneliti tidak sekadar mendeskripsikan data (analisa manifest), tetapi juga memperluas hingga ke level interpretasi untuk menemukan makna yang mendasari data tersebut (Bengtsson, 2016).

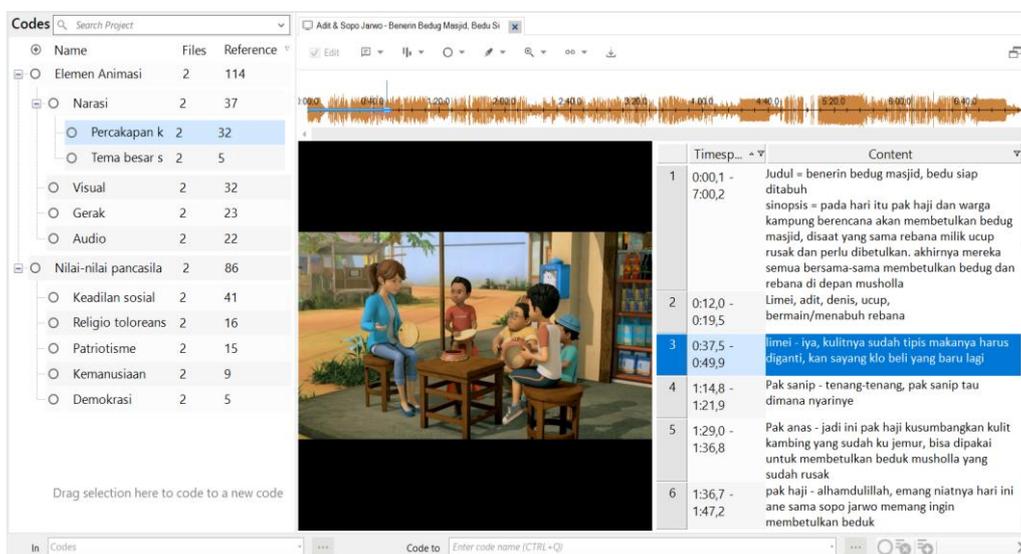
Ketika kegiatan penelitian lapangan berupa wawancara mendalam atau observasi terhadap para informan, yakni para sineas tidak mungkin dilakukan karena keterbatasan waktu dan pembatasan ruang gerak akibat pandemi COVID-19, maka kanal *YouTube* menjadi *platform* utama untuk mengumpulkan data. Dokumen digital memenuhi syarat untuk digunakan dalam penelitian kualitatif karena internet telah memberikan data komunikasi berbasis teks, visual, dan audio yang signifikan (Bryman, 2016; Silverman, 2021).



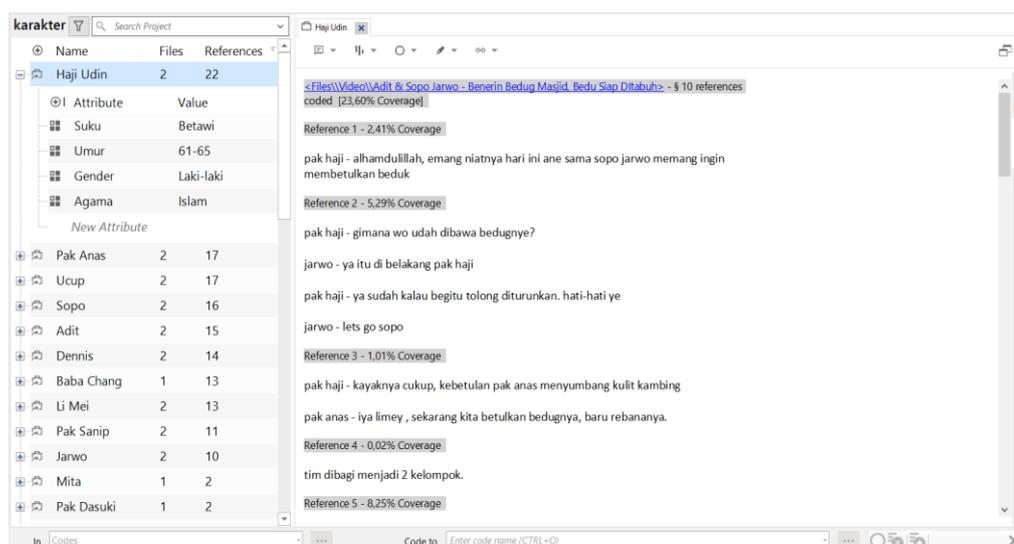
Gambar 1. Serial Animasi Adit Sopo Jarwo (studio animasi MD Animation - Jakarta)

Dengan menerapkan pendekatan induktif, tahapan pengumpulan data meliputi koding secara terbuka, penentuan kategori, dan abstraksi data (Elo et al., 2014). Untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan unit analisis, pengambilan data dilakukan dengan mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila yang muncul di serial ASJ, yaitu: religio-toleransi; kemanusiaan; patriotisme-persatuan; demokrasi; dan keadilan sosial. Dengan menggunakan NVivo 12 plus, identifikasi sebaran nilai-nilai Pancasila dilakukan terhadap dua variabel, yaitu elemen-elemen animasi

(audio, gerak, narasi, dan visual) dan karakter di serial tersebut. Proses *coding* secara terbuka dilakukan dengan melihat dan mengamati setiap *scene* pada setiap episode yang dipilih. Jika terdapat *scene* yang berhubungan nilai-nilai Pancasila, maka peneliti akan langsung menandai *scene* tersebut dan kemudian memasukkannya ke dalam kode-kode variabel yang sudah ditentukan sebelumnya, yaitu variabel nilai-nilai Pancasila dan variabel elemen-elemen animasi.



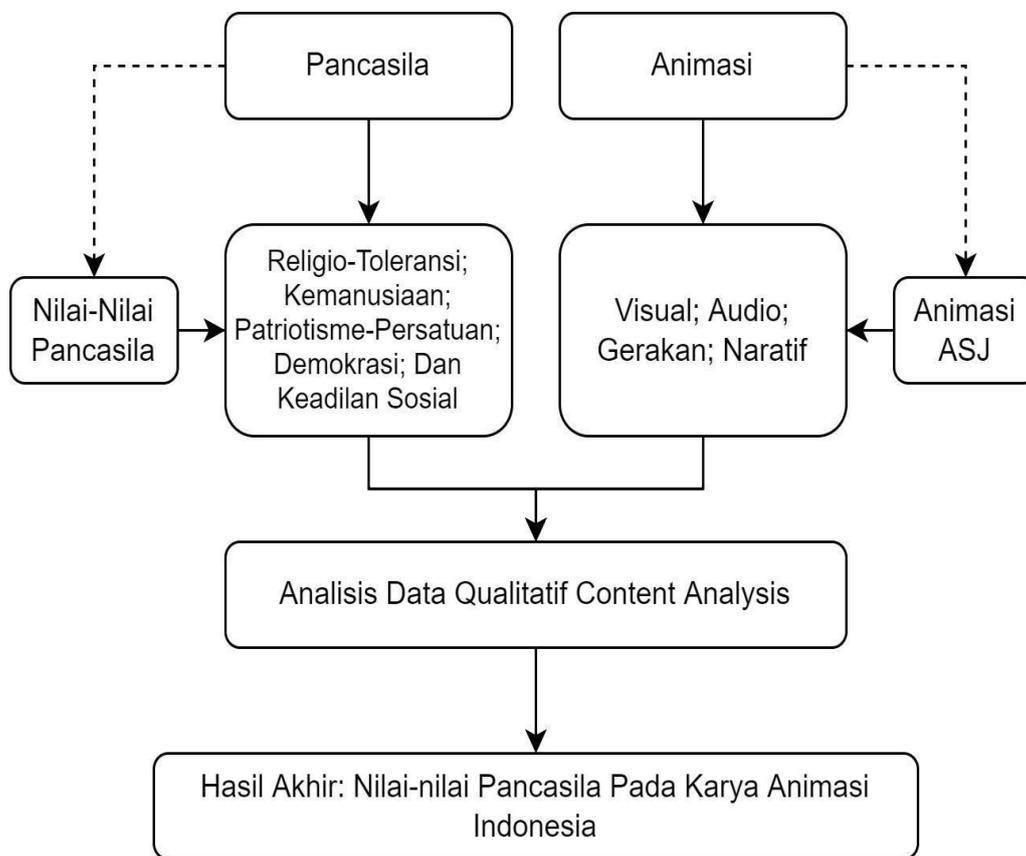
Gambar 2. Proses coding di Nvivo



Gambar 3. Case Classification pada setiap karakter di ASJ.

Dengan menggunakan Nvivo, setiap variabel tersebut bisa diperdalam lagi dengan memasukkan *case classification*, merujuk karakter yang ada pada serial ASJ. Setiap karakter akan diklasifikasikan menurut suku, umur, gender, dan agama. Hasil yang didapatkan kemudian dideskripsikan dan dianalisis lebih lanjut untuk melihat bagaimana nilai-nilai Pancasila dikomunikasikan ke dalam bentuk animasi. Namun, perlu diingat bahwa hasil analisis tidak hanya berdasarkan pada hasil uji *software* saja. Penelitian di bidang sosial bertumpu pada wawasan luas dan *critical thinking* yang dimiliki oleh peneliti itu sendiri. Seperti

telah disebutkan sebelumnya, penelitian ini menitikberatkan pada interpretasi peneliti terhadap makna yang mendasari data sehingga kemampuan peneliti dalam memahami dan mengkritisi suatu makna menjadi salah satu *tools* terpenting dalam menganalisis data. Pada penelitian ini, NVivo digunakan sebagai alat yang membantu peneliti untuk melihat dan mengolah sebuah data sehingga visualisasi data digital yang dihasilkan NVivo dipakai sebagai cara untuk melihat berbagai sudut pandang yang berbeda, detail, dan lebih mendalam dibandingkan dengan cara tradisional.



Gambar 4. Kerangka penelitian

Karya animasi yang dipakai sebagai objek penelitian adalah serial animasi berjudul Adit Sopo Jarwo yang diproduksi oleh MD Animation yang ditulis dan disutradarai oleh Eki N.F. Sejak awal kemunculannya, serial animasi Adit Sopo Jarwo tayang secara reguler sejak 27

Januari 2014 hingga sekarang di *MNC-TV*, *Global TV*, *Trans TV*, dan *TVRI*. Data penelitian diambil dari kanal *YouTube* milik MD Animation dengan mengambil lima judul seri animasi ASJ yang terkait erat dengan topik Pancasila dan kewarganegaraan. Ini dilakukan karena

hampir semua episode serial animasi Adit Sopo Jarwo sudah diunggah oleh pihak MD Animation di kanal *YouTube* mereka sehingga penonton dapat secara legal, mudah, dan tidak membayar untuk menonton serial animasi tersebut. Namun,

penelitian hanya dilakukan terhadap satu produk animasi sehingga hasil dari penelitian ini tidak selalu dapat digeneralisasikan pada produk animasi lain (Rains & Brunner, 2015; Yu, 2016).

Tabel 1. Judul dan sinopsis serial ASJ yang digunakan dalam penelitian

Judul	Sinopsis
Walaupun Tak Baru Tetap Bikin Seru	Pak Haji Udin dan warga kampung berencana membetulkan bedug masjid, di saat yang sama rebana yang dimainkan anak-anak rusak. Akhirnya mereka semua bersama-sama membetulkan bedug dan rebana.
Adit Memberi Semua Berbagi	Seluruh warga kampung bersama-sama saling membantu mengumpulkan buku-buku yang masih bisa digunakan untuk disumbangkan ke perpustakaan di kampung mereka.
Gotong Royong Saling Tolong	Pada episode ini warga Kampung Karet saling gotong royong membantu berbagai macam permasalahan yang dihadapi oleh warga lainnya
Kejutan Warna-warni	Li Mei dan Adit, Mita, Denis, Ucup dan Sopo membuat lampion bersama untuk merayakan hari ulang tahun Baba Chang. Warga kampung lain datang untuk merayakan dan mengucapkan selamat ulang tahun pada Baba Chang
Tegang Karena Ayam Panggang	Karena Ucup kelaparan Pak Sanip ke warung Baba Chang untuk mendapat makanan. Pada saat yang sama Haji Udin membawa 2 ekor ayam untuk disantap bersama. Pak Haji Udin meminta Pak Sanip dan anak-anak mencari kayu bakar untuk membakar ayam, namun sulit. Akhirnya Li Mei memanggang ayam tersebut dan mereka makan bersama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai-Nilai Pancasila pada Animasi

Melalui proses *coding* terungkap bahwa kelima nilai Pancasila hadir dan tersebar pada audio (termasuk suara latar seperti suara alam, lalu lintas, keramaian, dan lain-lain), gerak, narasi percakapan karakter, dan visual. Nilai-nilai tersebut saling beririsan dan berkaitan satu sama lain. Nilai keadilan sosial dan nilai religio-

toleransi menjadi nilai atau isu yang paling sering diangkat dalam kelima episode ASJ (tabel 2). Terlihat pada percakapan antar-karakter mencapai n tertinggi (n=21) serta visual yang ditampilkan (n=17). Selanjutnya, nilai religio-toleransi pada serial animasi ASJ juga cukup tinggi, yakni pada visualisasi (n=13) dan gerak serta percakapan antar karakter (masing-masing memiliki n=7).

Tabel 2. Sebaran nilai-nilai pancasila pada serial ASJ pada setiap elemen animasi.

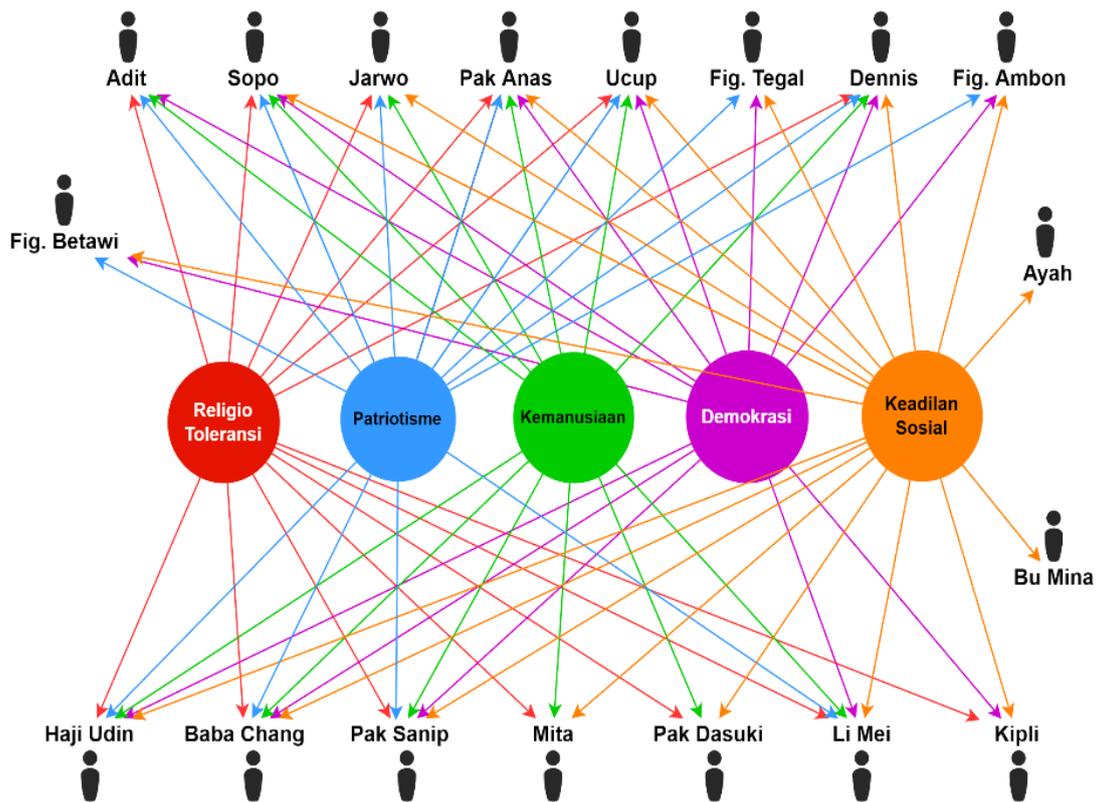
Elemen Animasi	Demokrasi	Keadilan sosial	Kemanusiaan	Patriotisme	Religio Toleransi
1 : Audio	3	13	5	5	5
2 : Gerak	1	16	2	2	7
3 : Narasi	3	21	6	7	7
4 : Visual	5	17	5	7	13

Tabel 3. Hasil sebaran nilai-nilai pancasila yang muncul di setiap karakter di serial ASJ.

Nama Karakter	Demokrasi	Keadilan sosial	Kemanusiaan	Patriotisme	Religio Toleransi
1 : Adel	0	0	0	0	0
2 : Adit	0	6	1	2	1
3 : Ayah	0	1	0	0	0
4 : Baba Chang	0	8	2	4	4
5 : Bu Mina	0	1	0	0	0
6 : Bunda	0	0	0	0	0
7 : Dennis	0	5	1	2	1
8 : Devi	0	0	0	0	0
9 : Orang ambon	1	2	0	2	0
10 : Orang Betawi	1	2	0	2	0
11 : Orang Tegal	1	2	0	2	0
12 : Haji Udin	0	7	1	3	3
13 : Jarwis	0	0	0	0	0
14 : Jarwo	0	0	2	0	0
15 : Kakek	0	0	0	0	0
16 : Kang Ujang	0	0	0	0	0
17 : Kipli	0	0	0	0	0
18 : Li Mei	0	3	0	2	1
19 : Madun	0	0	0	0	0
20 : Mamat	0	0	0	0	0
21 : Mita	0	1	1	0	1
22 : Nenek	0	0	0	0	0
23 : Pak Anas	0	4	1	5	2
24 : Pak Dasuki	0	1	1	0	1
25 : Pak Sanip	0	4	1	1	2
26 : Ringgo	0	0	0	0	0
27 : Somad	0	0	0	0	0
28 : Sopo	0	7	2	2	1
29 : Ucup	0	6	1	1	2
30 : Umi Salamah	0	0	0	0	0

Selain sebaran nilai-nilai Pancasila pada elemen animasi dan percakapan antar-karakter, melalui proses *coding* NVivo terungkap juga peranan setiap karakter sebagai media penyampaian nilai-nilai Pancasila. Tabel 3 menunjukkan bahwa tidak hanya tokoh sentral, yaitu

Adit, Sopo, dan Jarwo yang memiliki andil sebagai penyampai pesan nilai Pancasila dalam cerita, tetapi juga tokoh-tokoh pendukung memiliki peran yang cukup signifikan, terutama Pak Haji Udin, Baba Chang, Pak Anas, Li Mei, dan teman-teman Adit.



Gambar 5. Peta sebaran nilai-nilai Pancasila yang muncul di setiap karakter di serial ASJ.

Gambar 5 menunjukkan *mapping* nilai-nilai Pancasila yang muncul di setiap karakter pada serial animasi Adit dan Sopo Jarwo seperti demokrasi, keadilan sosial, kemanusiaan, patriotisme, dan religio-toleransi.

Nilai Demokrasi

Warga Kampung Karet berasal dari berbagai macam etnis berbeda, tetapi

mereka terbiasa bermusyawarah mencari solusi bagi permasalahan warga Kampung Karet. Salah satu adegan yang mencerminkan nilai ini adalah ketika Sopo yang terjebak di gang sempit (episode Gotong Royong Saling Tolong), beberapa warga yang berasal dari Tegal, Ambon, dan Betawi mencari solusi bersama agar dapat menolong Sopo. Hampir di semua episode yang dianalisis dalam penelitian ini memperlihatkan nilai demokrasi.



Gambar 6. Gotong Royong Warga Kampung Karet Membantu Sopo ketika Bemonya Terjebak di Gang Sempit

Nilai Keadilan Sosial

Nilai yang terlihat paling menonjol dalam serial animasi ini. Nilai ini hadir dalam sikap tolong-menolong, kekeluargaan, saling menghormati, hidup sederhana, dan sebagainya. Dalam lingkup sosial terkecil (keluarga) nilai ini bahkan sudah tertanam, misalnya, ketika ayah Adit ikut mengadopsi nilai ini dan memberikan contoh kepada anak-anaknya. Nilai keadilan sosial juga tidak memiliki batasan

umur, pendidikan, dan pekerjaan. Nilai ini tergambar pada adegan Ucup membantu Sopo mengantarkan barang (episode “Gotong Royong Saling Tolong”), dan saat Adit dan seluruh warga mengumpulkan buku untuk disumbangkan (episode “Adit Memberi Semua Berbagi”). Selanjutnya, nilai keadilan sosial juga beririsan dengan nilai-nilai lain (seperti nilai demokrasi) dan direpresentasikan oleh penokohan lain seperti Baba Chang, Haji Udin, Jarwo, serta Adit dan teman-temannya.



Gambar 7. Warga Kampung Karet Bekerja Sama Mengumpulkan Buku untuk Perpustakaan Keliling.

Nilai Kemanusiaan

Nilai ini juga beririsan langsung dengan nilai yang telah disebutkan sebelumnya. Semua tokoh dalam serial animasi ini memiliki empati dan rasa

kemanusiaan yang tinggi untuk tolong-menolong tanpa memandang latar belakang perbedaan etnis atau agama (seperti adegan pada episode “Gotong Royong Saling Tolong” dan “Kejutan Warna Warni”).



Gambar 8. Warga Kampung Karet Berkumpul Merayakan Hari Ulang Tahun Baba Chang.

Nilai Patriotisme

Nilai ini memang belum terlihat signifikan menonjol pada lima episode yang diteliti. Namun, tetap beberapa tokoh seperti Haji Udin, Pak Anas, Pak Sanip, dan Baba Chang memberikan contoh sifat patriotik dan teladan bagi warga Kampung Karet.

Nilai religio-toleransi

Sama seperti nilai kemanusiaan, nilai religio-toleransi sangat kental terasa dalam serial animasi ASJ. Semua tokoh digambarkan memiliki sifat toleran terhadap perbedaan etnis dan

kepercayaan. Di salah satu adegan episode “Walaupun Tak Baru Tetap Bikin Seru”, terdapat visualisasi berdoa. Ketika mayoritas tokoh ASJ berdoa dengan cara Islami (menengadahkan tangan dengan khusyuk), Li Mei, seorang Tionghoa dan Konghucu, yang hadir dalam momen tersebut ikut menghargai dengan cara menunduk dan memejamkan mata. Para tokoh yang beragama Islam pun tidak berkeberatan jika Li Mei ikut berdoa bersama walau dengan cara yang berbeda. Dari bagian ini, terlihat bahwa serial animasi ini ingin menampilkan kembali keragaman Indonesia yang ramah dan cinta damai.



Gambar 9. Li Mei ikut Membantu Membetulkan Rebana dan Bedug Musholla.

Setiap karakter pada serial ini juga digambarkan memiliki latar belakang yang berbeda, baik usia, agama, etnis, status ekonomi, maupun status sosial. Dengan mengambil lokasi di pinggiran Jakarta (Pulau Jawa), tepatnya kampung imajiner bernama Kampung Karet, serial ini didominasi oleh suku Betawi dan Jawa (Tabel 4). Temuan lain yang menarik adalah adanya dua tokoh pendukung yang cukup penting terlibat dalam diskursus nilai-nilai Pancasila dalam serial ini, yaitu dua tokoh yang berasal dari etnis

Tionghoa, Baba Chang dan anaknya Li Mei. Terdapat tokoh, seperti Adit dan orang tuanya, yang tidak memiliki ciri fisik, atribut, atau logat tertentu yang dapat mempresentasikan asal suku, dikategorikan sebagai “orang Jakarta” yang tidak lagi menunjukkan identitas kesukuan. Penokohan dalam serial ini masih didominasi oleh laki-laki (Tabel 5). Pada lima episode serial ASJ, hanya terdapat tiga tokoh berjenis kelamin perempuan yang muncul.

Tabel 4. Hasil Sebaran Nilai-Nilai Pancasila yang Muncul di Setiap Suku Bangsa Indonesia pada Serial Animasi ASJ.

Suku/ Karakter	Demokrasi	Keadilan sosial	Kemanusiaan	Patriotisme	Religio Toleransi	Total
Jawa	3	4	3	2	3	4
Betawi	4	4	3	4	3	4
Jakarta	2	5	3	2	3	5
Sunda	0	0	0	0	0	0
Ambon	1	1	0	1	0	1
Batak	1	1	1	1	1	1
China	1	2	2	2	2	2
Total (17)	12	17	12	12	12	17

Tabel 5. Hasil Sebaran Nilai-Nilai Pancasila yang Muncul dan Perbandingan Gender Karakter pada Serial Animasi ASJ.

Karakter	Demokrasi	Keadilan sosial	Kemanusiaan	Patriotisme	Religio Toleransi	Total
Laki-laki	11	14	10	11	10	14
Perempuan	1	3	2	1	2	3
Total (17)	12	17	12	12	12	17

Sebagai sebuah produk animasi yang memang diperuntukkan untuk anak-anak, ASJ mempunyai empat tokoh yang berusia 11-15 tahun, termasuk Adit sebagai tokoh utama. Berdasarkan tabel 6 tampak bahwa tokoh anak adalah yang paling aktif berpartisipasi memperbincangkan isu

terkait nilai Pancasila. Dalam ASJ terdapat temuan bahwa karakter anak-anak dalam animasi dapat dijadikan sebagai alat yang efektif untuk mengkomunikasikan nilai-nilai Pancasila dengan menggunakan bahasa atau isu sehari-hari yang disesuaikan dengan usia mereka.

Tabel 6. Hasil Sebaran Nilai-Nilai Pancasila yang Muncul dan Perbandingan Umur Karakter pada Serial Animasi ASJ.

Umur Karakter	Demokrasi	Keadilan sosial	Kemanusiaan	Patriotisme	Religio Toleransi	Total
1-5 (0)	0	0	0	0	0	0
6-10 (0)	0	0	0	0	0	0
11-15 (4)	3	4	4	3	4	4
16-20 (0)	0	0	0	0	0	0
21-25 (0)	0	0	0	0	0	0
26-30 (1)	1	1	1	1	1	1
31-35 (0)	0	0	0	0	0	0
36-40 (2)	1	2	1	1	1	2
41-45 (1)	0	1	0	0	0	1
46-50 (1)	1	1	1	0	1	1
51-55 (2)	1	2	2	1	2	2
56-60 (2)	1	2	2	2	2	2
61-65 (1)	1	1	1	1	1	1
66-70 (0)	0	0	0	0	0	0
Total (14)	9	14	12	9	12	14



Gambar 10. Karakter Anak Menjadi Media untuk Mengkomunikasikan Nilai-Nilai Pancasila pada Generasi Muda.

Berdasarkan pengamatan terhadap gerak dan ucapan para tokoh, seperti ucapan salam, cara berdoa, dan aktivitas keseharian dapat juga diidentifikasi identitas agama dari setiap tokoh. Tabel 7

menunjukkan bahwa agama yang hadir di kelima episode ASJ yang dianalisis belum cukup beragam. Mayoritas tokoh ASJ beragama Islam, dan sisanya, dua orang, teridentifikasi beragama Konghucu.

Tabel 7. Hasil Sebaran Nilai-Nilai Pancasila yang Muncul dan Latar Belakang Agama Karakter pada Serial ASJ.

Agama Karakter	Demokrasi	Keadilan sosial	Kemanusiaan	Patriotisme	Religio Toleransi	Total
Islam	8	12	10	7	10	12
Konghucu	1	2	2	2	2	2
Kristen/ Katholik	0	0	0	0	0	0
Hindu	0	0	0	0	0	0
Budha	0	0	0	0	0	0
Total (14)	9	14	12	9	12	14

Peran Karakter Animasi pada *Soft Diplomacy Pancasila*

Apabila dilihat melalui aspek sosial budaya dan kependudukan, seperti pada kebanyakan produk animasi atau film lokal bertema keluarga, ASJ juga mengadopsi pola penokohan yang menggambarkan keberagaman Indonesia. Penokohan tidak hanya mengangkat aspek gender sebagai variabel utama, tetapi juga menjadikan umur, latar belakang etnis, serta keberagaman agama para tokoh untuk menampilkan nilai-nilai Pancasila sebagai penggambaran miniatur kehidupan masyarakat Indonesia yang sangat beragam. Sebagai contoh pada salah satu episode “Kejutan Warna Warni”, yang menggambarkan suasana perayaan ulang tahun salah seorang tokoh (Baba Chang) yang berasal dari etnis Tionghoa. Pada episode tersebut, visualisasi adegan, percakapan antar-karakter serta gerak menggambarkan nilai-nilai Pancasila dengan sangat kental, terlebih ketika Haji Udin, Pak Anas, Pak Dasuki, dan Pak Sanip ikut serta merayakan dan mengucapkan selamat ulang tahun kepada Baba Chang. Nilai Pancasila lain seperti kemanusiaan dan religio toleransi juga terlihat pada adegan ketika Li Mei, Mita, Adit, Denis, Ucup, dan Sopo membuat lampion untuk ikut memeriahkan ulang tahun Baba

Chang dan ketika membetulkan rebana dan bedug masjid.

ASJ juga memberi ruang bagi kelompok minoritas dan perempuan. Keterwakilan dan intensitas kehadiran kelompok minoritas dan perempuan di media terbukti dapat meningkatkan rasa toleransi (Garretson, 2015). Li Mei dan Baba Chang memiliki porsi adegan yang cukup banyak dari kelima episode terlepas dari fenomena di dunia nyata, yaitu menguatnya sentimen negatif terhadap etnis Tionghoa, khususnya di Jakarta. Ini terefleksi dengan baik pada 2014 ketika Basuki Tjahaja Purnama yang berasal dari etnis Tionghoa resmi menjadi Gubernur DKI Jakarta (Herdiansah, 2017). Melalui penokohan di ASJ, penulis naskah memberikan kesempatan bagi kelompok minoritas untuk menjadi salah satu tokoh protagonis dalam cerita sekaligus mengingatkan penonton bahwa etnis Tionghoa adalah juga bagian dari Indonesia serta mengajak penonton untuk terbiasa dengan perbedaan dan keberagaman.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa walaupun jumlah tokoh perempuan masih timpang dibanding laki-laki, tokoh perempuan memiliki peran dan dampak yang cukup signifikan pada lima episode yang dianalisis, terutama Li Mei. Li Mei, perempuan dari kelompok minoritas,

tetapi aktif terlibat di setiap kegiatan warga Kampung Karet. Li Mei digambarkan sebagai perempuan muda, cerdas dan mandiri. Li Mei hadir sebagai sosok yang bijak, santun dan rasional, bahkan pendapat Li Mei dihargai dan diterima oleh tetua Kampung Karet. Penggambaran karakter Li Mei merupakan antitesis dari stereotipe perempuan yang selama ini diyakini sebagian besar masyarakat, yaitu pasif, pendiam, patuh, dan irasional. Namun, Li Mei juga masih memperlihatkan sisi sebagai *caregiver* yang sangat kentara terutama ketika berada dalam satu adegan bersama ayahnya, Baba Chang, dan tokoh anak-anak.

Hal lain yang juga menjadi sangat krusial dalam serial animasi ini adalah perbedaan generasi serta relasi kuasa (*power relation*) antar tokoh yang secara sah merefleksikan nilai kemanusiaan dengan mempraktikkan rasa saling menghargai dan menghormati. Tokoh utama dalam serial animasi ini adalah Adit (seorang anak berusia 12 tahun), yang digambarkan sebagai seorang anak muda penuh inspirasi di Kampung Karet. Meski usianya terbilang muda, tetapi peran Adit (dan juga teman-temannya) tidak pernah dikedirikan oleh warga setempat. Tokoh warga lain yang berbeda generasi dengannya sangat mendukung semua ide-ide yang diberikan Adit dan teman-temannya. Kesan ini tampak pada episode "Adit Memberi Semua Berbagi". Adit berinisiatif mengumpulkan buku-buku di Kampung Karet untuk selanjutnya dimanfaatkan secara bersama.

Adit sebagai seorang anak muda juga digambarkan sangat santun dalam bertutur kata sehingga generasi di atasnya (yang lebih tua) memberikan ruang bagi Adit untuk berpendapat selama mengikuti norma dan kepatutan sosial di masyarakat. Nilai toleransi dan demokrasi dalam serial ini terekspresikan dengan jelas. Salah satu

karakter yang cukup krusial pada serial ini adalah Haji Udin. Eki. N.F sebagai penulis naskah menggambarkan karakter Haji Udin ini sebagai antitesis dari fenomena *ustadz dadakan* atau *ustadz artis* yang ramai akhir-akhir ini. Haji Udin hadir sebagai tokoh bijak yang dijadikan rujukan warga Kampung Karet dalam menentukan mana yang benar dan salah. Sebagai sosok yang disegani, dan dianggap mempunyai pengalaman hidup dan ilmu yang mumpuni, Haji Udin kerap membantu mencari solusi terhadap persoalan yang terjadi di Kampung Karet. Pada beberapa episode ASJ, Haji Udin seringkali menjadi penengah ketika terjadi konflik dan sekaligus sebagai sosok guru bagi seluruh karakter di ASJ. Pesan-pesan mengenai nilai-nilai Pancasila menjadi terasa lebih kuat ketika disampaikan atau diekspresikan oleh karakter yang memiliki profil penokohan seperti Haji Udin ini, dibandingkan saat dilakukan oleh Adit yang masih muda atau Sopo dan Jarwo yang lebih banyak fokus pada pekerjaannya. Dapat disimpulkan bahwa dalam ASJ ini juga tidak hanya memunculkan relasi antar-karakter saja, namun juga memunculkan hubungan peranan sosial antar-karakter.

Kreator Sebagai Aktor Utama *Soft Diplomacy* Pancasila Melalui Animasi

Jumlah konflik horizontal yang dipicu perbedaan agama dan etnis dalam beberapa tahun belakangan cenderung meningkat di berbagai daerah dan mengancam keberagaman Indonesia (Susanto, 2017). Segregasi kelompok menguat, terutama yang didasarkan pada identitas keagamaan (Marshall, 2018), hingga membangkitkan kembali sektarianisme yang dilakukan oleh kelompok Islam (Bourchier, 2019). Selain itu, narasi-narasi negatif, baik melalui media daring dan luring, yang

mengandung nilai kebencian dan mengancam nilai-nilai kebersamaan semakin banyak dan mudah diakses oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak. Oleh karena itu, terdapat kebutuhan yang mendesak untuk membangun kembali dan memperkuat rasa toleransi dan tenggang rasa antarkelompok yang berbeda. Doktrinisasi nilai Pancasila yang pernah dilakukan Orde Baru tidak lagi cocok diterapkan pada masa sekarang. Salah satu upaya yang cukup ideal sekarang ini adalah dengan menarasikan ulang nilai-nilai Pancasila, nilai si perdamaian dan kebersamaan melalui media daring dan luring sebagai *counter-narration* terhadap ide-ide perpecahan (Abdullah & Alfatra, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan kreator ASJ, baik sutradara, penulis naskah, hingga produser melakukan perlawanan terhadap fenomena menguatnya intoleransi yang makin menyebar di berbagai kalangan dengan menekankan religio-toleransi dan keadilan sosial sebagai nilai yang paling sering diangkat dalam cerita serial animasi ASJ. Melalui tokoh Pak Haji Udin, kreator ASJ menghadirkan narasi Islam moderat yang mempromosikan perdamaian, toleransi, dan harmoni serta kerja sama antar-umat yang berbeda agama. Banyak adegan yang menggambarkan interaksi antara Pak Haji Udin dan Baba Chang yang memuat narasi kebersamaan dan perdamaian. Melalui interaksi dua karakter yang berbeda latar belakang, penonton ASJ yang kebanyakan anak-anak diberikan gambaran tentang bagaimana mempraktikkan nilai religio-toleransi dan keadilan sosial di kehidupan sehari-hari. Selain anak mendapat pelajaran di sekolah tentang kewarganegaraan, orang tua di rumah dapat juga berperan memberikan pemahaman mendalam tentang nilai Pancasila kepada anak dengan bantuan serial ini. Produk animasi seperti ASJ menjadi semacam referensi bagi penonton

untuk mengingat kembali suasana bermasyarakat di Indonesia yang guyub dan tidak mempermasalahkan perbedaan baik agama, etnis, dan status sosial.

Berdasarkan analisis di atas, dapat kita lihat bahwa animasi memiliki seperangkat elemen yang dapat dimanfaatkan sebagai alat *soft power diplomacy* dengan mengkomunikasikan nilai-nilai Pancasila. Nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Pancasila seperti religio-toleransi (sila-1); kemanusiaan (sila-2); patriotisme-persatuan (sila-3); demokrasi (sila-4); dan keadilan sosial (sila-5) diaplikasikan ke dalam setiap elemen visual, audio, gerak, dan naratif melalui cerita dan penokohan karakter animasi ASJ. Perangkat nilai tersebut disampaikan kepada penonton secara simultan sehingga penonton terstimulasi secara subliminal. Pesan yang tersampaikan tidak terkesan memaksa dan menggurui karena proses komunikasi dan penyampaian nilai-nilai Pancasila tersebut dibalut dalam sebuah cerita ringan yang dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Dengan penyampaian nilai-nilai Pancasila secara holistik dan simultan dalam setiap episode, penonton ASJ dapat menangkap dan menyerap nilai-nilai luhur Pancasila baik secara sadar maupun tidak sadar.

Medium animasi, seperti ASJ, yang awalnya diperuntukkan untuk hiburan anak-anak, juga memiliki pesan-pesan mendalam yang dipahami oleh orang-orang dewasa. Selain sebagai media hiburan, produk animasi memiliki potensi sebagai medium untuk *soft power diplomacy* baik dalam konteks global ataupun lokal. Kreator memiliki tanggung jawab besar ketika memasukkan berbagai nilai yang akan dipromosikan atau dikomunikasikan dalam karya animasinya. Oleh karena itu, motivasi dan tujuan *soft power diplomacy* sangat dipengaruhi oleh latar belakang dan pengalaman hidup dari

kreatornya itu sendiri (Wikayanto et al., 2019). Pesan-pesan yang disematkan melalui *soft power* diplomasi Pancasila pada ASJ menjadi penghubung antara ide dan kreasi dari kreatornya itu sendiri. Namun, kemungkinan munculnya subjektivitas dan bias terhadap pemahaman mengenai bagaimana nilai-nilai Pancasila tentu tidak bisa dielakkan karena bersumber dari ide dan kreasi individu. Pada konteks ASJ, bentuk subjektivitas serta bias tidak bermuara pada misinterpretasi dan tergerusnya nilai-nilai luhur Pancasila.

KESIMPULAN

Penelitian ini memperlihatkan bahwa nilai-nilai Pancasila dikomunikasikan dalam berbagai macam bentuk dalam serial animasi ASJ. Nilai-nilai tentang religio-toleransi; kemanusiaan; patriotisme-persatuan; demokrasi; dan keadilan sosial dimasukkan ke dalam elemen-elemen dasar pembentuk animasi seperti pada elemen visual, audio, gerakan, dan naratif. Setiap tokoh yang ada pada animasi ASJ menjadi tokoh sentral dalam proses komunikasi nilai-nilai Pancasila tersebut.

Serial animasi tidak hanya digunakan sebagai media hiburan saja, tetapi bisa menjadi media penyampai pesan-pesan bernilai positif dan sarana *soft-diplomacy*. Serial animasi ASJ, tanpa perlu menyatakan secara eksplisit, sudah memberikan afirmasi positif kepada masyarakat bahwa nilai-nilai Pancasila sebenarnya bersumber dari kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat yang sarat dengan keberagaman seperti di Kampung Karet (setting serial animasi Adit dan Sopo Jarwo).

Sejatinya, penerapan nilai-nilai Pancasila di Indonesia tidak harus dilakukan secara memaksa atau

disampaikan dengan cara yang cenderung keras sehingga memancing konflik. Melalui media hiburan seperti serial animasi Adit dan Sopo Jarwo ternyata nilai-nilai luhur Pancasila bisa direfleksikan dengan baik dan menjangkau semua audiens/penonton tanpa batasan gender, usia, suku, dan agama. ASJ memang belum dapat merepresentasikan keberagaman suku, agama, dan etnis di Indonesia secara utuh ke dalam media animasi, tetapi ASJ dapat menjadi contoh bagi produk animasi lain dalam menggambarkan keberagaman Indonesia dan mengkampanyekan nilai-nilai Pancasila. Dalam beberapa kondisi, penyampaian nilai-nilai Pancasila saat ini cenderung masih menggunakan cara lama yang terkadang memberikan kesan memaksa dan gagal menarik perhatian generasi muda. Melalui cara-cara lebih menarik (seperti yang disampaikan dalam serial animasi ASJ ini) masyarakat terutama generasi muda dapat memahami dan bahkan dapat menjadikannya sebagai *best practices* nilai-nilai luhur Pancasila dan sarana dalam mengkampanyekan keberagaman Indonesia.

Peneliti menyarankan agar serial animasi yang bertema ringan lainnya bisa menjadi *science communication* dari beratnya bahasa-bahasa riset dan akademis yang kerap disampaikan oleh peneliti, terutama dengan tema kebangsaan, kewarganegaraan, dan juga nilai-nilai luhur Pancasila. Penelitian tentang isu kebangsaan, kewarganegaraan serta Pancasila cenderung sangat normatif sehingga terkadang memiliki tantangan untuk disederhanakan dan dimengerti oleh semua kalangan (baik dari kalangan terdidik maupun belum terdidik). Mengingat ketergantungan masyarakat Indonesia terhadap media sosial yang cukup tinggi, maka dalam mengkomunikasikan sains/ilmu pengetahuan yang terkandung dalam Pancasila di era digital ini para peneliti ilmu sosial harus lebih

dinamis dan bekerjasama dengan semua pihak, terutama sineas-sineas lokal dan *content creator* media sosial. Ini agar isu-isu Pancasila bukan lagi menjadi sebuah kajian normatif dan minim implementasi pragmatis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis utama pada penelitian ini adalah Andrian Wikayanto, Sentiela Ocktaviana, Lengga Pradipta. Ucapan terima kasih kami ucapkan kepada Kedeputian Ilmu Pengetahuan Sosial & Humaniora BRIN atas program Workshop Metode Digital yang diselenggarakan pada tahun 2020.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, S. D. A., & Alfatra, S. (2019). Narration of Islamic Moderation: Counter over Negative Content on Social Media. *Millati: Journal of Islamic Studies and Humanities*, 4(2), 153–164.
- Allen, M. (2017). *The SAGE encyclopedia of communication research methods*. SAGE publications.
- Astuti, M. (2017). Kesantunan Direktif Dan Ekspresif Dalam Wacana Film Kartun Adit Sopo Jarwo (Directive and Expressive Politeness in the Discourse of the Cartoon Film of Adit Sopo Jarwo). *JURNAL BAHASA, SASTRA DAN PEMBELAJARANNYA*, 7(1), 60–71.
- Basid, A. (2016). Pesan multikultural dalam serial film animasi anak Adit, Sopo, dan Jarwo. *Penamas: Jurnal Penelitian Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 29.
- Bengtsson, M. (2016). How to plan and perform a qualitative study using content analysis. *NursingPlus Open*, 2, 8–14.
- Bourchier, D. M. (2019). Two decades of ideological contestation in Indonesia: From democratic cosmopolitanism to religious nationalism. *Journal of Contemporary Asia*, 49(5), 713–733.
- Bryman, A. (2016). *Social research methods*. Oxford university press.
- Budiarta, I. W., & Rajistha, I. G. N. A. (2018). Politeness in "Adit dan Sopo Jarwo" Animation. *Lingua Cultura*, 12(1), 25–30.
- Elo, S., Kääriäinen, M., Kanste, O., Pölkki, T., Utriainen, K., & Kyngäs, H. (2014). Qualitative content analysis: A focus on trustworthiness. *SAGE Open*, 4(1), 2158244014522633.
- Garretson, J. J. (2015). Does change in minority and women's representation on television matter?: A 30-year study of television portrayals and social tolerance. *Politics, Groups, and Identities*, 3(4), 615–632.
- Harahap, Z. H. (2017). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Moral dan Nilai Kebangsaan. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Tahun 2017*, 1(1), 407–410.
- Herdiansah, A. G. (2017). Politisasi identitas dalam kompetisi pemilu di Indonesia pasca 2014. *Jurnal Bawashu*, 3(2), 169–183.
- Ibbi, A. A. (2013). Hollywood, the American image and the global film industry. *CINEJ Cinema Journal*, 3(1), 93–106.
- Kartikasari, W. (2018). The role of anime and manga in Indonesia-Japan cultural diplomacy. *Tsukuba Gakuin University Bulletin*, 13, 41–47.

- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology*. Sage publications.
- Larasati, D. (2018). Globalisasi Budaya dan Identitas : Pengaruh dan Eksistensi Hallyu (KoreanWave) versus Westernisasi di Indonesia. *Jurnal Hubungan Internasional*, 11(1), 109–120.
- Li, S.-C. S. (2004). Market competition and the media performance of Taiwan's cable television industry. *Journal of Media Economics*, 17(4), 279–294.
- Lookingbill, V. (2022). Examining nonsuicidal self-injury content creation on TikTok through qualitative content analysis. *Library & Information Science Research*, 44(4), 101199.
- Mahaseth, H. (2017). The Cultural Impact of Manga on Society. *Available at SSRN 2930916*.
- Marshall, P. (2018). The ambiguities of religious freedom in Indonesia. *The Review of Faith & International Affairs*, 16(1), 85–96.
- Mayring, P. (2014). *Qualitative content analysis: theoretical foundation, basic procedures and software solution*.
- Meng, W. (2014). Discussion on Japan's Animation Culture and Its Influence. *2014 International Conference on Economic Management and Social Science (ICEMSS 2014)*, 86–89.
- Nye, J. S. (2021). Soft power: the evolution of a concept. *Journal of Political Power*, 14(1), 196–208.
- Nye Jr, J. S. (2008). Public diplomacy and soft power. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 616(1), 94–109.
- Nye Jr, J. S. (2009). *Soft Power: The Means To Success In World Politics*. Hachette UK.
- Piliang, Y. A. (2012). *Semiotika dan hipersemiotika: kode, gaya & matinya makna*. Matahari.
- Piliang, Y. A. (2018). *Medan Kreativitas: Memahami Dunia Gagasan*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Price, H. (2019). 'A Very Flexible Medium': The Ministry of Information and Animated Propaganda Films on the Home Front. *Animation and Advertising*, 145–160.
- Putri, M. A., & Meinarno, E. A. (2018). Relevankah Pancasila dan Globalisasi? Mengungkap Hubungan Pancasila dan Identitas Global. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(1), 74–80.
- Rains, S. A., & Brunner, S. R. (2015). What can we learn about social network sites by studying Facebook? A call and recommendations for research on social network sites. *New Media & Society*, 17(1), 114–131.
- Salim, N. A. (2017). Peran Tayangan Adit Sopo Jarwo (ASJ) terhadap Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar di Kabupaten Kutai Kartanegara. *Pendas Mahakam: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 72–82.
- Silverman, D. (2021). Doing qualitative research. *Doing Qualitative Research*, 1–100.
- Simon Kemp. (2020). *DIGITAL 2020: 3.8 BILLION PEOPLE USE SOCIAL MEDIA*. We Are Social.
- Susanto, E. H. (2017). Conflict between groups of different religion and beliefs posing as threat to heterogeneity in Indonesia. *Modern Applied Science*, 11(12), 22–35.
- Trunkos, J. (2013). What is soft power capability and how does it impact foreign policy. *PhD Student-Prospectus Proposal, University of*

- South Carolina). *Recuperada de:* [Http://Www.Culturaldiplomacy.Org/Academy/Content/Pdf/Participanpapers/2013-Acdusa/What-Is-Soft-Power-Capability-And-How-Does-It-Impact-Foreign-Policy--Judit-Trunkos.Pdf](http://Www.Culturaldiplomacy.Org/Academy/Content/Pdf/Participanpapers/2013-Acdusa/What-Is-Soft-Power-Capability-And-How-Does-It-Impact-Foreign-Policy--Judit-Trunkos.Pdf).
- Wells, P. (2013a). Understanding animation. In *Understanding Animation*. <https://doi.org/10.4324/9781315004044>
- Wells, P. (2013b). *Understanding animation*. Routledge.
- Wikayanto, A. (2018). Representasi Budaya Dan Identitas Nasional Pada Animasi Indonesia. *Artesh, December*, 0–21.
- Wikayanto, A., Grahita, B., & Darmawan, R. (2019). Unsur-Unsur Budaya Lokal dalam Karya Animasi Indonesia Periode Tahun 2014-2018. *Rekam, 15(2)*, 83–102.
- <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3003>
- Wright, J. (Jean A. (2005). *Animation writing and development : from screen development to pitch*. Focal Press.
- Wulan, A. P. (2017). Analisis Wacana Dan Edukasi: Semiotik Multimodal Kartun Indonesia “Adit Sopo Jarwo Episode Bakso Hilang” Vs Kartun Malaysia “Upin-Ipin Episode Ekosistem.” *Jurnal the 5th Flurecol Proceeding,(Online)*, 1104–1117.
- Yu, R. P. (2016). The relationship between passive and active non-political social media use and political expression on Facebook and Twitter. *Computers in Human Behavior, 58*, 413–420.
- Yulianto, W. E. (2018). Islam eksklusif yang toleran: Telaah atas pola didaktis Adit Sopo Jarwo. *ATAVISMÉ, 21(2)*, 180–193.