

UNSUR-UNSUR BUDAYA LOKAL DALAM KARYA ANIMASI INDONESIA PERIODE TAHUN 2014-2018

Andrian Wikayanto

Mahasiswa Magister Desain
FSRD, Institut Teknologi Bandung
No. Hp.: 0895410829991, E-mail: wikayanto@gmail.com

Banung Grahita

Dosen FSRD, Institut Teknologi Bandung
No. Hp.: 08122170044, E-mail: banung.grahita@gmail.com

Ruly Darmawan

Dosen FSRD, Institut Teknologi Bandung
No. Hp.: 0818625823, E-mail: ruly.darmawan@gmail.com

ABSTRAK

Identitas budaya lokal di suatu negara memengaruhi bagaimana bentuk dari karya animasi di negara tersebut. Jepang memiliki 14 kategori budaya dan Malaysia memiliki 13 kategori dalam karya animasi mereka. Hal tersebut membuat karya animasi mereka memiliki ciri khas di mata penonton animasi. Di Indonesia, hal tersebut masih belum terpetakan secara mendetail hingga saat ini. Oleh karena itu, penelitian ini mengkaji seperti apa unsur-unsur budaya lokal yang ada dalam karya animasi Indonesia. Metode yang digunakan adalah menggunakan analisis isi dengan pendekatan budaya sebagai landasan teori. Hasil yang didapatkan adalah 17 katagori budaya termasuk 5 kategori yang tidak ada dalam kategori budaya animasi Jepang dan Malaysia. Tujuh belas kategori tersebut tersebar ke dalam 375 bentuk-bentuk identitas budaya yang merepresentasikan ciri khas budaya Indonesia.

Kata kunci: animasi Indonesia, representasi budaya, identitas, ciri khas

ABSTRACT

Local Culture Elements in Indonesian Animation Works in the Period of 2014-2018. Local cultural identity in a country influences the form of animation works in that country. Japan has 14 cultural categories and Malaysia has 13 categories in their animation works. This makes their animation work has distinctive characteristics for the audience. In Indonesia, this still has not been mapped in detail to date. Therefore, this research examines what elements of local culture exist in Indonesian animation works. The method used is content analysis with a cultural approach as the basis of the theory. The results showed that there are 17 cultural categories including 5 categories which do not exist in the cultural category in Japanese and Malaysian animation. Those 17 categories are spread into 375 forms of cultural identity that represent the characteristics of Indonesian culture.

Keywords: Indonesia animation, cultural representation, identity, characteristic

PENDAHULUAN

Setiap karya seni yang dibuat oleh manusia merupakan cerminan dari budaya yang ada di sekitarnya. Representasi budaya tersebut dapat dipengaruhi oleh pengalaman hidup, kondisi lingkungan sekitar, agama, suku/etnis dan kebangsaannya (Ahmad, 2008). Representasi tersebut memungkinkan manusia untuk membentuk karakter dan identitasnya sendiri sembari tetap melestarikan budaya lokal sebagai pengaruh utamanya. Jika ditarik dalam ranah animasi dapat dikatakan bahwa setiap kreator animasi akan membawa identitas budaya dengan kadar tertentu dalam setiap karya animasi sebagai wujud dari eksistensi representasi budaya yang ada di sekitarnya. Dengan kata lain, setiap animasi mencerminkan pengaruh-pengaruh situasi sosial dan budaya di tempat animasi itu dibuat.

Keunikan dari budaya lokal suatu bangsa dapat dijadikan sebagai inspirasi dalam menciptakan konten animasi yang berbasis kedaerahan, namun tetap memiliki bahasa global (Rochman & Subiyantoro, 2015). Jepang merupakan contoh ideal kebudayaan lokal banyak dieksplor untuk dijadikan sebagai fondasi dalam membuat sebuah konsep animasi. Pada awalnya animasi Jepang banyak terinspirasi dari animasi Amerika khususnya Disney baik dalam penggambaran karakter, teknik animasi, maupun cara berceritanya. Namun, pada akhirnya animasi Jepang dapat membentuk karakteristik atau ciri khas animasi mereka sendiri baik dari segi naratif maupun segi sinematik yang sangat berbeda dengan ciri khas animasi Amerika (Cavallaro, 2010). Bahkan tidak sedikit dari *anime* tersebut yang berisikan nilai-nilai moral masyarakat Jepang dan pelajaran-pelajaran yang dapat dijadikan sebagai contoh dan diterapkan dalam kehidupan

sehari-hari (A. Nugroho, Hendrarastomo, dan Nugraha, 2017). Dari contoh kasus perkembangan *anime* tersebut, bisa diambil benang merah bahwa betapa kekayaan budaya suatu bangsa ternyata sangat memengaruhi aspek naratif dan sinematik dalam sebuah karya animasi. Dengan demikian, jika Jepang memiliki ciri khas animasi karena lokalitasnya, dapat diduga kuat terdapat ciri khas animasi lain yang tidak kalah menarik di sisi dunia yang lain.

Indonesia juga memiliki potensi yang sama untuk bisa sejajar dengan *anime* Jepang karena memiliki banyak sekali identitas budaya lokal dari ujung Aceh sampai ujung Papua. Dengan kekayaan budaya tersebut akan sangat mungkin untuk membuat sebuah karya animasi yang terinspirasi oleh budaya yang ada di sekitar masyarakat Indonesia (Sugihartono, 2018). Pendapat ini diiyakan oleh Hikmat Darmawan dalam “Workshop Animasi Untuk Studio Animasi In House” di Kompas TV tahun 2012 yang menyatakan bahwa lokalitas adalah sebuah unsur penentu corak keunikan animasi di sebuah wilayah atau negeri (Darmawan, 2012). Dengan demikian, keunikan budaya tersebut dapat digunakan sebagai parameter yang membedakan karya animasi Indonesia dengan karya animasi dari luar negeri tanpa harus mengesampingkan selera pasar atau penonton.

Sejarah animasi Indonesia juga terinspirasi dari animasi Amerika yang dimulai sejak Presiden Soekarno mengutus Dukut Hendronoto untuk belajar animasi di Disney Amerika selama tiga bulan pada tahun 1955 (Prakosa, 2010). Secara umum banyak kreator animasi lokal Indonesia yang terinspirasi dengan gaya animasi Jepang dan Amerika, namun sudah ada usaha dari para

kreator animasi Indonesia untuk memasukkan unsur-unsur budaya lokal Indonesia ke dalam karya animasinya meskipun detail dari wujud-wujud tersebut masih belum terpetakan hingga sekarang (Wikayanto, 2018). Dengan demikian, dengan sejarah panjang Indonesia dalam dunia animasi tersebut (64 tahun), seharusnya saat ini sudah terlihat bagaimana karakteristik atau ciri khas animasi Indonesia itu sendiri. Namun, sayangnya hingga saat ini masih belum teridentifikasi dengan jelas apa yang membuat animasi Indonesia terlihat “Indonesia” yang merupakan cerminan dari unsur-unsur budaya Indonesia dalam karya animasi tersebut. Identifikasi ini menjadi sangat penting untuk dilakukan karena merupakan tahap awal yang harus dilakukan sebelum mengetahui seperti apa yang menjadi ciri khas/karakteristik animasi Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini mengidentifikasi seperti apa unsur-unsur budaya lokal Indonesia yang sudah dimasukkan oleh kreator animasi Indonesia ke dalam karya animasinya.

PENELITIAN SEBELUMNYA

Secara khusus Gilles Poitras telah menemukan 14 kategori budaya yang teridentifikasi sebagai representasi identitas budaya Jepang (Poitras, 2005). Kategori tersebut didapatkan dengan menganalisis karya-karya *anime* dan *manga* yang ada di negara tersebut. Di sisi lain terdapat pula penelitian yang mengkaji bagaimana bentuk-bentuk identitas budaya dalam karya animasi Malaysia. Pada tahun 2014, penelitian yang dilakukan oleh Mohd Amir Mat Omar & Md. Sidin Ahmad Ishak menyimpulkan bahwa terdapat 13 kategori yang menunjukkan identitas budaya lokal Malaysia dalam karya animasi Malaysia (Amir dan Omar, 2014). Penelitian ini juga

terinspirasi dari penelitian yang dilakukan oleh Poitras dalam animasi Jepang, yaitu untuk mencari apa yang membuat animasi Malaysia terlihat Malaysia dan unsur-unsur budaya lokal apa saja yang muncul dalam karya animasi Malaysia.

Apa yang sudah dikerjakan oleh Gilles Poitras dan Mohd Amir Mat Omar yang meneliti karakteristik budaya dalam animasi Jepang & Malaysia dapat digunakan sebagai kerangka dalam menemukan bagaimana karakteristik budaya dalam karya animasi Indonesia dalam penelitian ini. Poitras menemukan terdapat 14 kategori yang ditemukan dalam *anime* Jepang dan Omar menemukan 13 kategori dalam animasi Malaysia (tabel 1). Jika dilihat dengan saksama, terdapat persamaan dan perbedaan dalam 2 kategori animasi tersebut. Persamaan dan perbedaan tersebut dapat terjadi karena perbedaan sampel dan genre animasi yang digunakan dalam penelitian tersebut. Persamaan dari dua penelitian itu terdapat dalam 9 kategori, yaitu kategori kostum, makanan & minuman, orang, budaya & adat istiadat, lokasi geografis, bangunan, struktur & penanda, agama & kepercayaan, hiburan & permainan, dan yang terakhir adalah kategori umum.

Perbedaan dua kategori tersebut adalah dalam kategori sejarah, aktivitas olahraga, rumah, alam, dan senjata perang yang terdapat dalam kategori animasi Jepang. Dalam kategori animasi Malaysia terdapat dalam kategori bahasa & komunikasi, nilai-nilai, agrikultur, dan lain-lain.

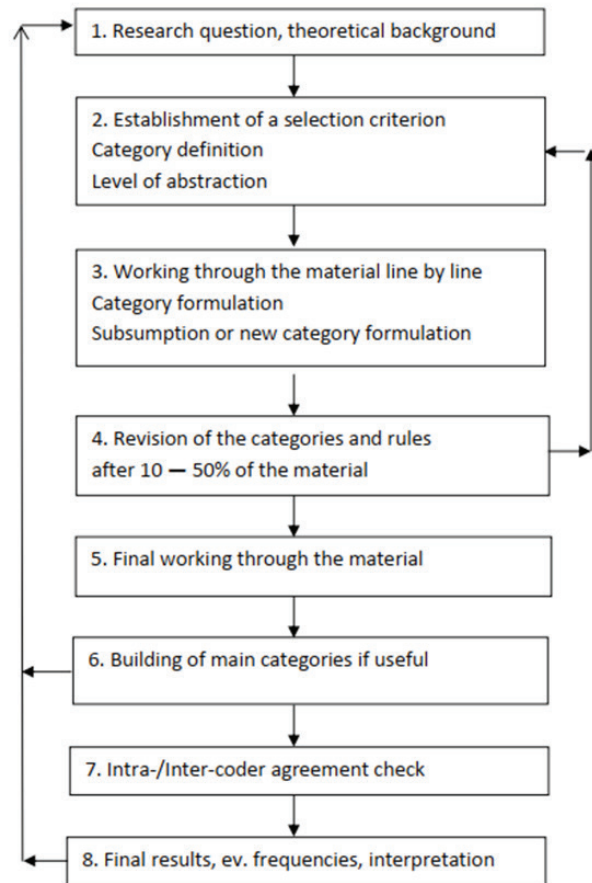
Tabel 1 Perbandingan kategori animasi Jepang & Malaysia

Jepang	Malaysia
1. Clothing	1. Clothing
2. Food and drink	2. Food & Drinks
3. History/Society	3. Language & Communication
4. People	4. People
5. Culture	5. Culture & Custome
6. Sport activity	6. General
7. Home	7. Values
8. Geographical Feature	8. Geographical Feature & Location
9. Building/Structure/Landmark	9. Building/Structure/Landmark
10. Religion/Mythology/Belief	10. Religion/Mythology/Belief
11. Nature	11. Agriculture
12. Entertainment/Game	12. Entertainment/Game
13. Weaponry/War	13. Others
14. General	

METODOLOGI

Untuk memahami lebih dalam mengenai identitas budaya Indonesia dalam karya animasi lokal ini digunakan metode analisis isi. Analisis isi sudah banyak dipakai untuk penelitian di bidang komunikasi dan media dengan berbagai tujuan. Analisis isi berupaya untuk mengidentifikasi pola, tema, bias, dan makna melalui penilaian yang komprehensif dan sistematis di bagian tertentu dalam sebuah teks (Mayring, 2014).

Secara khusus penelitian ini akan menggunakan model analisis isi *Mayring's Step Model of Inductive Category Development* (gambar 1). Mengapa harus memilih pendekatan dalam bentuk induktif? Hal ini karena penelitian ini menguraikan satu per satu karya animasi lokal dan melihat secara mendetail kode-kode budaya apa saja yang muncul dalam karya-karya animasi tersebut secara khusus dan pada akhirnya nanti akan dirumuskan menjadi satu menjadi bentuk kode budaya dalam bentuk yang lebih umum. Berikut adalah langkah-langkah dalam melakukan analisis data dengan menggunakan model ini.



Gambar 1 Model analisis Mayring's Step Model of Inductive Category Development (Mayring, 2014).

Tabel 2 Sampel penelitian

No.	Judul Film	Tahun Produksi	Tema Cerita	Media	Jumlah
1.	Battle of Surabaya (BoS)	2015	Sejarah Indonesia	Film bioskop	1 film
2.	Si Juki The Movie (SJ)	2018	Petualangan	Film bioskop	1 film
3.	Knight Kris (KK)	2018	Fantasi	Film bioskop	1 film
4.	Adit Sopo Jarwo (ASJ)	2014-2018	Slice of Life	Serial televisi	10 episode
5.	Keluarga Somat (KS)	2014-2018	Slice of Life	Serial televisi	10 episode

Karya animasi yang diambil sebagai sampel penelitian adalah animasi buatan studio lokal Indonesia dan disutradarai oleh kreator dari Indonesia pula. Selain itu, karya tersebut haruslah sebuah karya animasi yang sudah pernah tayang di bioskop dan serial televisi di televisi nasional di Indonesia. Hal ini dikarenakan kedua media tersebut adalah media tayang yang paling sering digunakan oleh para pelaku industri animasi di seluruh dunia dan paling banyak dilihat oleh penonton selain di media *online* (Rall, 2018). Dengan demikian, diharapkan dengan pengambilan sampel karya animasi yang telah tayang di bioskop atau televisi Indonesia dalam penelitian ini merupakan karya animasi yang telah memiliki standar industri dan diproduksi untuk kebutuhan hiburan penonton di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini akan menganalisis 10 serial animasi *Adit Sopo Jarwo*, 10 serial animasi *Keluarga Somat*, 1 film animasi *Battle of Surabaya*, 1 film *Si Juki The Movie*, dan 1 film *Knight Kris*. Pemilihan lima karya animasi Indonesia tersebut dikarenakan secara umum animasi tersebut terlihat banyak memasukkan konten budaya dan identitas masyarakat Indonesia ke dalam bentuk-bentuk audio dan visualnya.

DATA & DISKUSI

Seperti yang sudah dijelaskan dalam bahasan sebelumnya bahwa penelitian ini memakai 17 variabel kategori yang didapatkan dari penelitian sebelumnya yang mengidentifikasi karakteristik budaya dalam animasi Jepang dan Malaysia. Penggunaan kategori tersebut jika dilihat merupakan kategori-kategori umum yang bisa jadi juga ditemukan dalam budaya-budaya lain di negara lainnya. Dengan demikian, penggunaan variabel ini hanya digunakan sebagai variabel kategori awal untuk

mengidentifikasi unsur-unsur budaya lokal apa saja yang terdapat dalam animasi Indonesia. Jadi, dapat dimungkinkan untuk mengurangi atau menambahkan kategori-kategori baru pada saat melakukan proses identifikasi dalam karya animasi lokal Indonesia.

Pada saat proses analisis terdapat 5 kategori baru yang tidak ada dalam daftar kategori sebelumnya. Kategori baru tersebut adalah suara, transportasi, kesenian, gerakan, dan kenegaraan. Dengan demikian, total terdapat 22 tema kategori yang menandakan ciri khas identitas budaya Indonesia yang tersebar ke dalam 375 bentuk. Berikut adalah 22 tema kategori tersebut: kostum, kuliner, orang, tradisi dan adat istiadat, lokasi geografis, bangunan, struktur dan penanda, agama dan kepercayaan, permainan, sejarah, olahraga, rumah, alam, perang dan senjata, bahasa dan komunikasi, nilai-nilai, agribudaya, properti umum, suara, transportasi, gerakan, kenegaraan, dan kesenian.

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mencoba untuk mereduksi kategori yang ada dengan menggabungkan beberapa kategori yang dirasakan memiliki kesamaan menjadi satu tanpa menghilangkan esensi utamanya. Kategori budaya & adat istiadat dan kategori nilai-nilai dijadikan satu menjadi kategori gagasan karena sama-sama merupakan bentuk dari wujud kebudayaan yang abstrak seperti yang dinyatakan oleh Koentjaraningrat (1992). Kategori sejarah dan kategori perang dijadikan satu karena memiliki kesamaan dalam konteks waktu pada masa lalu yang mengiringinya, sedangkan yang termasuk dalam kategori senjata akan dimasukkan dalam kategori properti umum karena termasuk dalam bentuk barang-barang aksesoris. Kemudian kategori permainan dan kategori olahraga dijadikan satu karena dalam kategori olahraga karena sama-sama termasuk

sebuah kegiatan fisik. Alasan ini dikuatkan dengan hanya ditemukannya dua jenis dalam kategori olahraga, yaitu sepakbola kampung dan kasti yang masih bisa relevan jika dimasukkan ke dalam kategori permainan. Lalu kategori alam digabung dengan kategori letak geografis juga karena dalam hasil temuan memiliki kesamaan yang hampir mirip satu dengan yang lainnya. Kategori terakhir adalah kategori rumah yang

digabungkan dengan kategori bangunan, struktur dan penanda yang sama-sama memiliki unsur yang mirip, yaitu bercerita tentang atribut dalam bangunan tempat tinggal yang ada di Indonesia. Dengan demikian, pada tahap reduksi ini akan membentuk 17 tema kategori identitas budaya lokal Indonesia yang didapatkan dari hasil analisis isi dari 5 sampel animasi di atas. Tabel 3 adalah definisi lengkap dari 17 kategori tersebut.

Tabel 3 Kategori dan definisi kategori hasil

No.	Kategori	Definisi Kategori
1.	Kostum	Segala bentuk pakaian dan aksesoris yang dikenakan dan teridentifikasi sebagai bentuk dari identitas Indonesia.
2.	Kuliner	Hidangan, resep, alat-alat dapur, bentuk bangunan dan apa pun yang terkait dengan makanan & minuman Indonesia.
3.	Orang	Ras, suku, tokoh dan pekerjaan karakter dalam animasi yang mewakili identitas Indonesia.
4.	Alam & geografis	Segala sesuatu yang terkait dengan bentuk geologi bumi, tanaman, hewan-hewan dan menunjukkan tempat, daerah, atau tanda-tanda tertentu yang ada di Indonesia.
5.	Bangunan, struktur & penanda	Objek bangunan buatan manusia yang mewakili atau menunjukkan identitas Indonesia
6.	Agama & kepercayaan	Praktik-praktik atau representasi dari agama dan kepercayaan yang diakui di Indonesia.
7.	Permainan	Segala aktivitas/kegiatan lokal dan tradisional yang dilakukan untuk kesenangan oleh orang-orang Indonesia.
8.	Sejarah	Peristiwa atau kejadian pada masa lalu yang terjadi dan terkait dengan Indonesia.
9.	Bahasa & komunikasi	Segala bentuk ucapan, dialek, tulisan serta gerakan komunikasi yang mencerminkan identitas orang Indonesia
10.	Agribudaya	Pengetahuan, aktivitas atau alat yang berkaitan dengan mencocok tanam dan peternakan di Indonesia
11.	Properti Umum	Peralatan, benda-benda tradisional atau modern yang sering terlihat disekitar masyarakat Indonesia
12.	Suara	Segala bentuk audio seperti lagu, alat musik atau suara-suara yang berasal dan sering terdengar di Indonesia
13.	Transportasi	Segala bentuk alat angkutan baik berupa roda dua, roda tiga atau lebih yang sering terlihat di Indonesia
14.	Gerakan	Semua kegiatan & kebiasaan sehari-hari serta dapat berbentuk perilaku positif & negatif yang sering dilakukan oleh masyarakat Indonesia
15.	Kenegaraan	Lembaga dan tanda yang menunjukkan identitas kenegaraan NKRI
16.	Kesenian	Semua bentuk ekspresi manusia akan keindahan yang memiliki latar belakang tradisi atau sistem budaya masyarakat Indonesia
17.	Gagasan	Kumpulan ide, gagasan, nilai, norma, peraturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak yang terdapat di benak masyarakat Indonesia.

Untuk memudahkan pencarian dan kategorisasi unsur-unsur budaya Indonesia dalam animasi, dibuatlah pengelompokan berdasarkan jenis-jenis budaya yang masih terkait dan memiliki kesamaan satu dengan yang lainnya. Dengan demikian, dalam satu kategori budaya bisa memiliki lebih dari satu jenis yang masih terkait dengan kategori utama seperti yang terlihat pada tabel lampiran. Berikut adalah tabel frekuensi hasil analisis isi unsur-unsur budaya lokal yang ditemukan pada sampel animasi Indonesia.

Tabel 4 Frekuensi jumlah sebaran kategori unsur budaya lokal pada animasi Indonesia

No.	Kategori	Jumlah Item
1.	Agama & kepercayaan	32
2.	Agribudaya	5
3.	Alam & geografis	17
4.	Bahasa & Komunikasi	36
5.	Bangunan, struktur & penanda	31
6.	Gagasan	24
7.	Gerakan	29
8.	Karakter	27
9.	Kenegaraan	14
10.	Kesenian	7
11.	Kostum	35
12.	Kuliner	32
13.	Permainan	22
14.	Properti	24
15.	Sejarah	8
16.	Suara	14
17.	Transportasi	18
	Total	375

Jika melihat hasil dari analisis isi pada tabel 4 dapat dilihat bahwa identitas budaya Indonesia ditampilkan dalam berbagai bentuk pada sampel animasi yang diteliti. 375 bentuk identitas tersebut merupakan bentuk dari representasi budaya yang sering dijumpai di sekitar masyarakat di Indonesia sehari-hari. Contohnya secara visual bentuk-bentuk bangunan yang ada di lima animasi tersebut

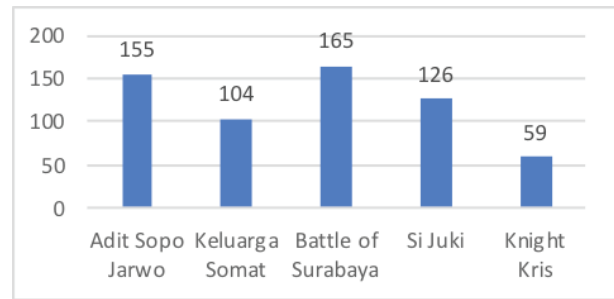
memiliki kesamaan bentuk pada bentuk rumah tempat tinggal yang ada di Indonesia. Kesamaan tersebut terdapat pada bentuk atap yang miring dan dari bahan material yang dipakai pada rumah tersebut. Bentuk atap miring tersebut banyak digunakan pada rumah-rumah yang berada di daerah iklim tropis karena akan memudahkan air hujan saat jatuh ke bawah. Perbedaan yang cukup mencolok terdapat pada penggunaan material pada bangunan rumah tersebut. Meskipun berbeda tahun dalam ceritanya, bentuk rumah dalam film *Battle of Surabaya* (1945) dengan *Adit Sopo Jarwo* (2019), *Keluarga Somat* (2019), *Knight Kris* (tidak diketahui), dan *Si Juki* (2018) memiliki kesamaan satu dengan yang lainnya. Yang membedakan hanyalah bentuk-bentuk desain & ornamen rumahnya yang berbeda karena pengaruh dari masa atau zaman dalam animasi tersebut seperti dalam film *Battle of Surabaya* banyak memunculkan bangunan dengan desain khas Eropa peninggalan Belanda. Artinya perubahan bentuk visual pada identitas budaya Indonesia yang muncul dalam animasi dipengaruhi oleh masa/zaman yang diangkat pada tema animasi tersebut. Tidak hanya dalam bentuk bangunannya, namun hal tersebut juga dapat ditemui pada bentuk kostum/pakaian yang dipakai oleh karakter, properti yang ada di dunia animasi tersebut hingga kebiasaan-kebiasaan masyarakat yang berbeda pada setiap zaman.

Hal yang sama juga terdapat pada penggambaran *setting* lingkungan yang terdapat dalam lima animasi di atas. Kecuali dalam film *Knight Kris* yang memiliki konsep fantasi, pada *Battle of Surabaya*, *Si Juki*, *Adit Sopo Jarwo*, dan *Keluarga Somat* banyak memasukkan elemen latar belakang yang merepresentasikan kota Surabaya dan Jakarta. Unsur-unsur tersebut dapat diketahui dari bentuk-bentuk dari bangunan dan latar

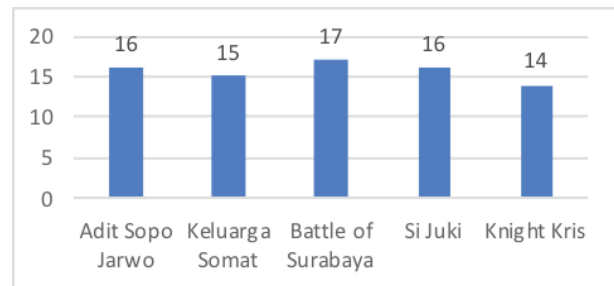
belakang yang dipakai dalam animasi tersebut yang berkaitan erat dengan pemilihan tema dan cerita oleh kreator sebelumnya. Dalam hasil analisis isi wujud tersebut dapat dilihat pada bentuk-bentuk bangunan rumah, tempat ibadah dan bangunan bersejarah, kondisi alam sekitar seperti perumahan, kampung dan pedesaan khas Indonesia, dan dari bentuk-bentuk benda dan properti keseharian seperti wujud visual dari makanan & minuman khas Indonesia, alat transportasi modern & tradisional, serta lambang-lambang kenegaraan seperti bentuk mata uang rupiah dan bendera merah putih. Kesemua itu dimunculkan untuk mendapatkan atmosfer yang kuat tentang suasana dan setting lingkungan yang merepresentasikan identitas Indonesia di mata penonton.



Gambar 2 Visualisasi bangunan rumah yang berbeda pada animasi Indonesia seperti rumah modern di perkotaan (atas), rumah di kampung pinggir kota (tengah) dan rumah tradisional di desa (bawah).



Gambar 3 Data sebaran jumlah *item* budaya lokal dalam animasi Indonesia



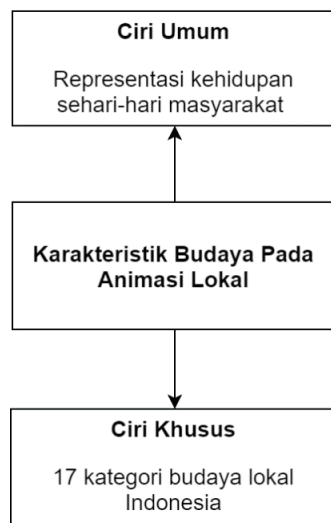
Gambar 4 Sebaran jumlah kategori budaya lokal dalam animasi Indonesia

Dari gambar 3 dan 4 diketahui bahwa untuk kategori serial animasi *Adit Sopo Jarwo* memiliki jenis ciri khas Indonesia lebih banyak daripada serial animasi *Keluarga Somat*. Sementara itu, film animasi *Battle of Surabaya* memiliki jumlah yang paling tinggi di antara 5 karya animasi lokal yang lain meskipun secara visual memakai gaya khas animasi Jepang. Hal tersebut sangat beralasan karena film ini memiliki *setting* waktu pada tahun 1945 yang notabene pada saat itu banyak sekali barang tradisional dan objek tempo dulu. Jadi, tidak heran hasil produksinya banyak sekali memunculkan unsur budaya lokal Indonesia pada tahun tersebut untuk mendapatkan kesan yang mendalam dalam *setting* ceritanya.

Film *Knight Kris* memiliki jenis paling sedikit dari semuanya karena dalam animasi ini lebih banyak fokus pada cerita fantasi, meskipun dibalut dengan visual tentang budaya lokal seperti keris, candi, dan wayang yang kebanyakan penggambaran visualnya berupa campuran dari visualisasi budaya tradisional

dengan gambar imajinasi dari kreatornya. Film animasi *Si Juki* memiliki jumlah jenis yang lebih tinggi daripada serial animasi *Keluarga Somat*. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun memiliki durasi yang terbatas, sebuah karya animasi untuk film bioskop bisa memiliki ciri khas identitas Indonesia yang lebih banyak daripada serial animasi yang memiliki keleluasaan dalam jumlah episode dan waktu penayangan.

SIMPULAN



Gambar 5 Wujud karakteristik budaya dalam animasi lokal

Unsur-unsur budaya lokal dalam animasi Indonesia dapat lebih dilihat sebagai upaya kreator dalam menyajikan ulang/merekonstruksi segala bentuk identitas budaya Indonesia sebagai cerminan realitas di dunia nyata yang mengendap dalam memorinya kedalam media film animasi (Rokhani, Salam and Rochani-Adi, 2016). Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur budaya lokal yang muncul dalam karya animasi buatan anak bangsa dapat dimunculkan dalam berbagai macam wujud/bentuk (gambar 5). Wujud tersebut secara umum dapat berupa representasi dari kehidupan sehari-hari yang jamak ditemukan di tengah-tengah masyarakat Indonesia baik itu pada waktu

zaman modern, zaman tradisional, maupun fantasi yang meliputi tanda-tanda yang *tangible* dan *intangible*, verbal dan nonverbal yang mencerminkan karakteristik budaya khas Indonesia. Secara khusus wujud tersebut dapat berupa 17 kategori yang lebih spesifik yang sudah ditemukan dalam 5 sampel karya animasi yang masuk ke dalam 375 bentuk. Karakteristik ini terbentuk dari budaya yang berkembang di tempat animasi tersebut berasal dalam hal ini terdapat di Indonesia.

Dari penelitian ini dapat dilihat bahwa kelima sampel animasi memiliki karakteristik yang tidak terdapat dalam animasi lain dari luar negeri, yaitu dengan banyak memasukkan unsur-unsur budaya lokal Indonesia. Meskipun dalam gaya visual banyak terinspirasi dari animasi luar negeri, jika konten di dalamnya banyak memuat unsur budaya asli Indonesia maka dapat dipastikan bahwa animasi tersebut dapat dikatakan sebagai animasi yang memiliki ciri khas animasi Indonesia. Ciri khas tersebut dapat dipakai sebagai upaya untuk memberikan pengaruh kuat pada pencitraan budaya bangsa di mata penonton (Luthfi, 2018). Oleh karena itu, hendaknya para kreator animasi lokal Indonesia memperbanyak untuk memasukkan identitas budaya Indonesia ke dalam karya animasinya agar dapat membentuk persepsi akan ciri khas animasi Indonesia di benak para penonton animasi dalam dan luar negeri lebih luas lagi pada masa mendatang.

KEPUSTAKAAN

- A Nugroho, P., Hendrarastomo, G. and Nugraha, P. A. (2017) 'Anime Sebagai Budaya Populer (Studi Pada Komunitas Anime di Yogyakarta)', *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(3), pp. 1–15.
- Ahmad, H. A. (2008) *A Thesis on Implementation of Culture and its Visual Representation in Indonesian Animation. Based on Case Study of Japanese and Korean Animation*. Woosong University.
- Amir, M. and Omar, M. (2014) 'Understanding Malaysian Animation Characteristics: A Structuralist -Semiotic Analysis on Malaysian Animation Series', *MalaysiaN Journal of Media studies*, pp. 25–37.
- Cavallaro, D. (2010) *Anime and the Art of Adaptation*.
- Darmawan, H. (2012) 'Mengapa Animasi?', *workshop animasi untuk studio Animasi in house di Kompas TV*.
- Koentjaraningrat, K. (1992) 'Mentalitas dan Pembangunan di Indonesia', *Jakarta: Gramedia Pustaka Utama*.
- Luthfi, A. (2018) 'Pendidikan Seni Film dan Televisi Menjadi Penggerak Industri Ekonomi Kreatif', *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, dan Animasi*, 13(2), p. 99. doi: 10.24821/rekam.v13i2.1933.
- Mayring, P. (2014) 'Qualitative Content Analysis', *The SAGE Handbook of Qualitative Data Analysis*, pp. 170–183. doi: <http://dx.doi.org/10.4135/9781446282243.n12>.
- Poitras, G. (2005) *The Anime Companion 2: More What's Japanese in Japanese Animation?* Stone Bridge Press. Available at: https://books.google.co.id/books?id=5x_mBQAAQBAJ.
- Rall, H. (2018) *Animation from concept to production*. New York: Taylor & Francis Group.
- Rochman, F. and Subiyantoro, H. et. a. (2015) *Rencana Pengembangan Animasi Nasional 2015-2019*.
- Rokhani, U., Salam, A. and Rochani-adi, I. (2016) "Rekonstruksi Identitas ke-'Tionghoa'-an dalam Film Indie Pasca-Suharto". *REKAM: Jurnal Fotografi, Televisi, Animasi*. 12(1), pp. 55–68.
- Steve Roberts (2007) *Character Animation: 2D Skills for Better 3D*. 2nd edn. Oxford: Focal Press.
- Sugihartono, R. A. (2018) 'Developing Indonesian Animation Based on Local Culture', *Advances in Economics, Business and Management Research*, 41(February), pp. 164–168. doi: 10.2991/bcm-17.2018.30.
- Wikayanto, A. (2018) 'Representasi Budaya dan Identitas Nasional Pada Animasi Indonesia', in *ARTESH*. Bandung: FSRD-ITB.

Tabel 1

Lampiran Bentuk identitas budaya Indonesia yang muncul pada animasi.

*Adit (*Adit Sopo Jarwo*), BoS (*Battle of Surabaya*), KS (*Keluarga Somat*), KK (*Knight Kris*), SJ (*Si Juki The Movie*).

Kategori	Jenis	No.	Item/Bentuk	Unsur Animasi	Kemunculan				
Agama & kepercayaan	Kalimat keislaman	1	Syukur, alhamdulillah	Audio	Adit		KS		SJ
		2	Salam, assalamu'alaikum & wa'alaikum salam	Audio	Adit		KS		SJ
		3	Bismillah	Audio	Adit				
		4	Masyaallah (Kaget)	Audio	Adit				
		5	Istighfar	Audio	Adit				
		6	Insyallah	Audio	Adit	BoS			
		7	Innalillahi	Audio		BoS			
		8	Takbir	Audio		BoS			
	Gaya bicara tokoh mistis	9	Suara dukun	Audio					SJ
		10	Suara hantu lokal	Audio					SJ
	Lagu religi	11	Sholawat	Audio	Adit	BoS			
	Aktivitas keagamaan	12	Berdoa	Gerakan	Adit	BoS			
		13	Wudhu	Gerakan		BoS			
		14	Sholat	Gerakan		BoS			
		15	Sahur	Gerakan			KS		
		16	Buka puasa	Gerakan			KS		
		17	Berpuasa	Gerakan			KS		
		18	Idulfitri	Gerakan	Adit				
		19	Azan	Gerakan		BoS	KS		
	Agama	20	Islam	Naratif	Adit	BoS	KS		
		21	Kristen	Naratif		BoS			
		22	Konghuchu	Naratif		BoS			
		23	Budha	Naratif		BoS			
	Tokoh agama	24	Ulama/kyai/ustad	Visual	Adit	BoS			
	Tokoh mistis	25	Dukun	Visual					SJ
		26	Hantu lokal	Visual					SJ
	Tempat ibadah	27	Musholla	Visual	Adit	BoS			
		28	Pure bali	Visual			KS		
		29	Candi	Visual				KK	
	Kitab suci	30	Alquran	Visual		BoS			
	Properti eligi	31	Tungku wudhu	Visual		BoS			
		32	Kembang 7 rupa	Visual					SJ
Agribudaya	Bangunan peternakan	33	Kandang ayam	Visual	Adit		KS		
	Area pertanian	34	Sawah	Visual		BoS		KK	
		35	Orang-orangan sawah	Visual				KK	SJ
	Peralatan agribudaya	36	Pacul	Visual		BoS		KK	
		37	Caping	Visual		BoS		KK	
Alam & geografis	Kawasan tempat tinggal	38	Perumahan kota	Visual	Adit				
		39	Perkampungan	Visual	Adit		KS	SJ	
		40	Pedesaan	Visual		BoS		KK	
		41	Pecinan	Visual		BoS			
	Pusat kota	42	Gedung-gedung bertingkat Jakarta	Visual	Adit				
	Area pendidikan	43	Gedung sekolah SD	Visual					
	Nama kota	44	Jakarta	Visual	Adit		KS		SJ
		45	Bandung	Visual			KS		
		46	Surabaya	Visual		BoS			
		47	Kendal	Visual					SJ
		48	Bali	Visual			KS		
	Area komersial	49	Pasar kota lama	Visual		BoS			
		50	Pasar tradisional	Visual		BoS			
		51	Ruko modern	Visual	Adit				
Kondisi alam	52	Hutan tropis	Visual				KK		
	53	Sungai di pinggir sawah	Visual		BoS		KK		
	54	Iklim Tropis	Visual	Adit	BoS	KS	KK	SJ	

Kategori	Jenis	No.	Item/Bentuk	Unsur Animasi	Kemunculan				
Bahasa & Komunikasi	Bahasa	55	Bahasa Indonesia	Audio	Adit	BoS	KS	KK	SJ
		56	Bahasa Indonesia ejaan lama	Audio		BoS			SJ
		57	Bahasa daerah	Audio	Adit	BoS	KS		SJ
		58	Dialek lokal	Audio	Adit	BoS	KS		SJ
	Gaya bahasa	59	Pantun	Audio	Adit				
		60	Hayyaa...	Audio			KS		
		61	Sok Britist	Audio					SJ
		62	Merdekaa!!!	Audio		BoS			
	Teks	63	Plesetan	Audio					SJ
		64	Warung Tahu Sumedang	Visual	Adit				
		65	Kuras WC	Visual	Adit				
		66	Bakso Sari Rasa	Visual	Adit				
		67	Taksi	Visual	Adit				
		68	Halte	Visual	Adit				
		69	Plat nomor kendaraan	Visual	Adit				
		70	Kampung rambutan	Visual	Adit				
		71	Sedang sholat	Visual	Adit				
		72	Warung pecel lele	Visual	Adit				
		73	Rumah makan Jarwo	Visual	Adit				
		74	Tambal Ban Sopo	Visual	Adit				
		75	Warteg Gaul	Visual	Adit				
		76	Djoeal Minyak	Visual		BoS			
		77	Hotel Yamato	Visual		BoS			
		78	Merdekaa!!!	Visual		BoS			
		79	Freedom for All Nation	Visual		BoS			
		80	Milik RI	Visual		BoS			
		81	Kerupuk	Visual			KS		
		82	Warung Bu Inah	Visual			KS		
		83	Terminal Pulogadung	Visual			KS		
		84	SD Negeri Jakarta	Visual			KS		
		85	Pos Kamling	Visual			KS		
		86	Selamat datang di Bali	Visual			KS		
		87	Garudajaya	Visual					SJ
		88	Sedot Tinja	Visual					SJ
		89	Pos Polisi	Visual					SJ
		90	Warung 09	Visual					SJ

Kategori	Jenis	No.	Item/Bentuk	Unsur Animasi	Kemunculan					
Bangunan, struktur & penanda	Bangunan umum	91	Pos ronda	Visual	Adit					
		92	Halte	Visual	Adit					
		93	Jembatan kayu	Visual	Adit					
		94	Toko kelontong	Visual	Adit		KS		SJ	
		95	Sekolah dasar	Visual			KS			
		96	Halaman sekolah	Visual			KS			
		97	Ruang kelas	Visual			KS			
		98	Lapangan sepakbola kampung	Visual	Adit					
		99	Lapangan kosong	Visual	Adit					
		100	Monas	Visual					SJ	
		101	Pos polisi	Visual					SJ	
		102	Saung	Visual		BoS	KS	KK		
		103	Terminal bis	Visual			KS			
		104	Stasiun kereta api	Visual		BoS				
		105	Gedung Syahbandar Tanjung Perak	Visual		BoS				
		106	Jembatan merah	Visual		BoS				
		107	Sumur	Visual		BoS		KK		
		108	Warung Tahu Sumedang	Visual	Adit					
		109	Warung pecel lele	Visual	Adit					
		110	Warteg	Visual	Adit					
		111	Warung tradisional	Visual		BoS				
		112	Hotel Yamato	Visual		BoS				
Rumah	113	Rumah pedesaan	Visual		BoS	KS	KK			
	114	Rumah gadang	Visual					SJ		
	115	Rumah joglo	Visual		BoS					
	116	Balai besar Joglo	Visual		BoS					
	117	Perumahan modern	Visual	Adit						
	118	Rumah kampung	Visual	Adit		KS		SJ		
Jenis material alam	119	Atap daun kelapa	Visual		BoS					
	120	Atap Genteng	Visual	Adit	BoS	KS	KK	SJ		
	121	Alas lantai tanah	Visual		BoS					
	122	Dinding gedek	Visual		BoS					
Gagasan	Nilai-nilai	123	Kejujuran	Naratif	Adit	BoS	KS	KK	SJ	
		124	Tolong menolong	Naratif	Adit	BoS		KK	SJ	
		125	Tanggung jawab	Naratif	Adit	BoS		KK	SJ	
		126	Sabar	Naratif	Adit	BoS		KK	SJ	
		127	Rasa malu	Naratif	Adit	BoS		KK	SJ	
		128	Toleransi	Naratif			KS	KK		
		129	Hormat-menghormati	Naratif	Adit	BoS	KS		SJ	
		130	Tidak tamak/ sederhana	Naratif	Adit				SJ	
		131	Cinta tanah air	Naratif		BoS			SJ	
		132	Rela berkorban	Naratif	Adit	BoS			SJ	
		133	Kepahlawanan	Naratif		BoS			SJ	
		134	Kesetaraan	Naratif		BoS				
		Norma	135	Tidak mencuri	Naratif			KS		
			136	Menepati janji	Naratif	Adit	BoS			
	137		Mengucapkan terima kasih	Naratif	Adit	BoS	KS		SJ	
	138		Pamit sebelum pergi	Naratif	Adit	BoS	KS		SJ	
	139		Saling menyapa/memberikan salam	Naratif	Adit	BoS	KS			
	140		Saling menasehati	Naratif	Adit	BoS	KS	KK	SJ	
	141		Menghormati yang lebih tua	Naratif	Adit	BoS	KS		SJ	
	142		Mudah memaafkan	Naratif	Adit	BoS	KS		SJ	
	143		Saling berbagi	Naratif	Adit	BoS	KS		SJ	
	144		Setia kawan	Naratif	Adit	BoS	KS	KK	SJ	
Adat istiadat	145	Musyawaharah	Naratif	Adit	BoS	KS	KK	SJ		
	146	Gotong royong	Naratif	Adit	BoS	KS	KK	SJ		

Kategori	Jenis	No.	Item/Bentuk	Unsur Animasi	Kemunculan				
Gerakan	Aktivitas umum	147	Duduk bersila	Gerakan				KK	
		148	Bersalaman	Gerakan	Adit	BoS		KK	SJ
		149	Makan pakai tangan kanan	Gerakan		BoS			
		150	Mengambil/menerima barang dengan tangan kanan	Gerakan	Adit	Bos	KS	KK	SJ
		151	Ibu-ibu <i>ngerumpi</i>	Gerakan	Adit				SJ
		152	Mengambil layangan dengan kayu/bambu	Gerakan					SJ
		153	Membawa barang bawaan di punggung	Gerakan		BoS			
	Kebiasaan	154	Mengucapkan selamat lebaran	Gerakan	Adit				
		155	Mbangunkan keluarga untuk sahur	Gerakan			KS		
		156	Menjemur baju di luar rumah	Gerakan	Adit			KK	
		157	Premanisme	Gerakan	Adit				
		158	Kasbon	Gerakan	Adit		KS		SJ
		159	Goyang dangdut	Gerakan	Adit				SJ
		160	Ingin cepat pulang sekolah	Gerakan			KS		
		161	Ingin cepat libur sekolah	Gerakan			KS		
		162	Tidak suka membaca	Gerakan			KS		
		163	Makan mie instan mentah	Gerakan					SJ
	Gerakan tangan	164	Anak SD ngompol	Gerakan					SJ
		165	<i>Bullying</i>	Gerakan					SJ
		166	Kaca spion 1 biji	Gerakan	Adit				
		167	Memakai payung dari daun pisang	Gerakan		BoS			
		168	Mengangkat kedua tangan saat berdoa	Gerakan	Adit	BoS	KS		
		169	Mengangkat tangan saat mengucapkan salam	Gerakan	Adit	BoS	KS		SJ
		170	Mengusapkan tangan di dada saat mengucapkan istigfar	Gerakan	Adit				
		171	Mengepalkan tangan saat mengucapkan kalimat "merdeka"	Gerakan		Bos			
172	Tepok jidat	Gerakan	Adit	BoS	KS		SJ		
173	Mengacungkan jari jempol	Gerakan	Adit						
174	Mengusap kepala bagian belakang	Gerakan	Adit		KS		SJ		
175	Menaruh tangan di belakang	Gerakan	Adit	BoS		KK			

Kategori	Jenis	No.	Item/Bentuk	Unsur Animasi	Kemunculan				
Karakter	Suara orang	176	Suara Artis lokal	Audio	Adit				SJ
		177	Logat etnis/daerah	Audio	Adit	BoS	KS	KK	SJ
	Tokoh lokal	178	Tukang sayur	Visual	Adit				
		179	Tukang bakso	Visual	Adit	BoS	KS		
		180	Tukang es lilin	Visual			KS		
		181	Tukang becak	Visual	Adit	BoS			
		182	Tukang Loper koran & majalah	Visual					SJ
		183	Tukang sedot tinja	Visual					SJ
		184	Empu keris	Visual				KK	
		185	Hansip	Visual			KS		
		186	Satpam	Visual					SJ
		187	Siswa SD	Visual			KS		
		188	Veteran	Visual					SJ
		189	Petani	Visual		BoS		KK	
		190	Artis lokal	Visual	Adit				SJ
		191	Pedagang pasar tradisional	Visual		BoS		KK	
	Tokoh Sejarah	192	Buto Asyuro	Visual				KK	
		193	Sutan syahrir	Visual		BoS			
		194	Bung tomo	Visual		BoS			
		195	Sukarno	Visual		BoS			
		196	Hatta	Visual		BoS			
197		Jenderal Mallaby	Visual		BoS				
Suku	198	Suku Bangsa pribumi	Visual	Adit		KS			
	199	Etnis cina	Visual		BoS	KS			
Hewan	200	Burung Gereja Erasia	Visual	Adit					
	201	Lutung	Visual		Bos				
Kenegaraan	Organisasi & Aparat	202	Tni/tkr/bkr	Visual		BoS			
		203	Satpol PP	Visual				SJ	
		204	Densus 88	Visual				SJ	
		205	Polisi	Visual				SJ	
		206	Sipir penjara	Visual				SJ	
		207	Pns	Visual				SJ	
		Simbol negara	208	Mata uang	Visual	Adit		KS	
	209		Burung garuda	Visual	Adit			SJ	
	210		Peta Indonesia	Visual			KS	SJ	
	211		Patung presiden RI	Visual				SJ	
	212		Foto pahlawan nasional	Visual			KS	SJ	
	213		Bendera RI	Visual		BoS	KS	KK	SJ
	214		Atribut kemerdekaan	Visual		BoS			
	Kesenian	Musik tari-tarian	215	Tari Tortor	Audio				SJ
216			Reog Ponorogo	Audio		BoS			
217			Tari Remo	Audio		BoS			
Gerakan tari-tarian tradisional		218	Tari Tortor	Gerakan				SJ	
		219	Reog Ponorogo	Gerakan		BoS			
		220	Tari Remo	Gerakan		BoS			
Topeng tradisional		221	Topeng Malangan	Visual				KK	

Kategori	Jenis	No.	Item/Bentuk	Unsur Animasi	Kemunculan				
Kostum	Pakaian muslim	222	Kerudung muslimah	visual	Adit	BoS	KS	KK	SJ
		223	Baju koko	visual	Adit				
		224	Surban	visual	Adit	BoS			
		225	Songkok hitam	visual		BoS	KS	KK	SJ
		226	Sarung	visual	Adit	BoS	KS		SJ
	Pakaian tradisional	227	Baju adat betawi	visual	Adit				SJ
		228	Batik	visual			KS	KK	
		229	Blangkon	visual		BoS	KS		
		230	Kebaya	visual		BoS	KS		SJ
		231	Sanggul rambut	visual			KS		
		232	Beskap	visual		BoS			
		233	Kemben	visual				KK	
		234	Baju raja	visual		Bos			
		235	Atribupewayangan	visual		Bos			
		236	Baju tari Remo	visual					
	237	Baju tari reog Ponorogo	visual						
	Pakaian sehari-hari	238	Kaos oblong Bali	visual	Adit		KS		
		239	Anak tudung	visual	Adit			KK	
		240	Baju tukang bakso	visual	Adit		KS		
		241	Baju penjual sayur	visual	Adit	Bos			
		242	Sandal jepit hijau	visual					SJ
		243	Baju orang biasa/umum	visual	Adit	BoS	KS	KK	SJ
		244	Daster	visual			KS		
	Seragam	245	Hansip	visual			KS		
		246	Satpam	visual					SJ
		247	Satpol PP	visual					SJ
		248	Densus 88	visual					SJ
249		Pns	visual					SJ	
250		Veteran	visual					SJ	
251		Polisi	visual					SJ	
252		Baju tentara	visual		BoS				
253		Pramuka	Visual	Adit					
254		Seragam SD	visual			KS		SJ	
255		Sipir penjara	visual					SJ	
Pakaian tokoh mistis	256	Hantu lokal	visual					SJ	
	257	Dukun	visual					SJ	

Kategori	Jenis	No.	Item/Bentuk	Unsur Animasi	Kemunculan				
Kuliner	Makanan & Minuman	258	Sayur asam	Visual	Adit				
		259	Nasi ikan goreng	Visual	Adit			KK	
		260	Perkedel	Visual				KS	
		261	Sayur kacang santan	Visual				KS	
		262	Jengkol	Visual				KS	SJ
		263	Tempe	Visual		BoS	KS	KK	
		264	Nasi	Visual	Adit	BoS	KS	KK	
		265	Tahu & tahu Sumedang	Visual	Adit	BoS		KK	
		266	Kotak krupuk	Visual	Adit			KS	KK
		267	Kue kering lebaran	Visual	Adit				
		268	Khong Guan	Visual					SJ
		269	Mi instan	Visual					SJ
		270	Roti goreng	Visual					SJ
		271	Ketupat	Visual	Adit				
		272	Kolak pisang	Visual				KS	
		273	Singkong goreng	Visual				KS	
		274	Keripik	Visual					SJ
		275	Kopi hitam	Visual		BoS			SJ
		276	Klepon	Visual		BoS			
		277	Tewol	Visual		BoS			
		278	Pisang	Visual		BoS			
	279	Bakso	Visual	Adit			KS		
	280	Ayam bakar	Visual					KK	
	281	Air putih	Visual		BoS			KK	
	Peralatan makanan	282	Wakul nasi tradisional	Visual		BoS	KS		
		283	Gerobak bakso	Visual	Adit	BoS	KS		SJ
		284	Mangkok bakso cap ayam	Visual	Adit				
		285	Teko & gelas hijau	Visual	Adit	BoS			SJ
		286	Tudung nasi tradisional	Visual				KS	
		287	Perabot masakan tradisional	Visual		BoS			
		288	Kendi air putih	Visual					KK
289		Bungkus daun pisang	Visual	Adit	BoS			KK	
Permainan	Suara alat permainan tradisional	290	Engklek/lompat kotak	Audio	Adit	BoS			
		291	Rangku alu/lompat bambu	Audio	Adit				
		292	Kelereng	Audio					SJ
		293	Lompat tali	Audio		BoS			SJ
	Gerakan permainan tradisional	294	Ayunan ban bekas	Gerakan	Adit				
		295	Engklek/lompat kotak	Gerakan	Adit	BoS			
		296	Rangku alu/lompat bambu	Gerakan	Adit				
		297	Kelereng	Gerakan					SJ
		298	Layangan	Gerakan					SJ
		299	Lompat tali	Gerakan		BoS			SJ
	Gerakan olahraga	300	Layangan	Gerakan		BoS			
		301	Sepakbola	Gerakan	Adit				
Permainan tradisional	302	Kasti	Gerakan	Adit					
	303	Ayunan ban bekas	Visual	Adit					
	304	Engklek/lompat kotak	Visual	Adit	BoS				
	305	Rangku alu/lompat bambu	Visual	Adit					
	306	Kelereng	Visual					SJ	
	307	Layangan	Visual					SJ	
	308	Lompat tali	Visual		BoS			SJ	
Olahraga	309	Layangan	Visual		BoS				
	310	Sepakbola Kampung	Visual	Adit					
	311	Kasti	Visual	Adit					

Kategori	Jenis	No.	Item/Bentuk	Unsur Animasi	Kemunculan				
Properti	Senjata tradisional	312	Bambu runcing	Visual		BoS			
		313	Ketapel	Visual		BoS			
		314	Keris	Visual		BoS			
		315	Arit/clurit	Visual		BoS			
	Properti keseharian	316	Gerobak kosong	Visual	Adit				
		317	Gerobak sayur	Visual	Adit				
		318	Gas LPG	Visual	Adit				SJ
		319	Spanduk	Visual	Adit				
		320	Papan tulis hitam	Visual			KS		
		321	Umbul-umbul	Visual	Adit				
		322	Tempat sampah akhir	Visual	Adit				
		323	Poster di dinding	Visual	Adit				
		324	Sticker di tiang listrik	Visual	Adit				
		325	Poster politik	Visual	Adit				
		326	Tangga bambu	Visual	Adit	BoS			
		327	Kipas bambu	Visual			KS		SJ
		328	Sekat rotan	Visual			KS		
		329	Mesin jahit	Visual					SJ
		330	Radio lama	Visual		BoS			
		331	Tikar	Visual		BoS			
332	Tempat tidur kayu	Visual		BoS					
333	Tas ayam	Visual		BoS					
334	Lampu minyak	Visual		BoS		KK			
335	Perabot rumah tempo dulu	Visual		BoS					
Sejarah	Pidato	336	Suara pidato Bung Tomo	Audio		Bos			
		337	Suara pidato Proklamasi Bung Karno	Audio		Bos			
	Suara <i>ambience</i> peristiwa sejarah	338	Perobekan bendera Belanda di Hotel Yamato	Audio		BoS			
		339	Perang 10 November 1945	Audio		BoS			
	Kejadian sejarah	340	Perobekan bendera Belanda di Hotel Yamato	visual		BoS			
		341	Perang 10 November 1945	visual		BoS			
		342	Proklamasi	visual		BoS			
343	Pidato Bung Tomo	visual		BoS					
Suara	Suara alat musik	344	Rebana	Audio	Adit				
		345	Bedug	Audio	Adit				
	Musik dangdut	346	Musik dangdut	Audio				SJ	
	Musik tradisional	347	Musik tanjidor	Audio	Adit				
		348	Musik gamelan	Audio			KS	KK	
	Lagu tradisional	349	Lagu Ondel-Ondel	Audio				SJ	
		350	Lagu pengiring tari batak	Audio				SJ	
	<i>Ambience</i> Lingkungan	351	Suara orang menyapu halaman	Audio			KS		
		352	Suara burung di pagi hari	Audio	Adit	BoS	KS	KK	
		353	Suara azan	Audio	Adit	BoS	KS		
		354	Suara orang membangunkan sahur	Audio			KS		
		355	Suara jengkerik pada malam hari	Audio		Bos	KS		
	Alat musik	356	Rebana	Visual	Adit				
		357	Bedug	Visual	Adit				

Kategori	Jenis	No.	Item/Bentuk	Unsur Animasi	Kemunculan					
Transportasi	Suara alat transportasi	358	Bajaj	Audio	Adit					SJ
		359	Angkot	Audio	Adit					SJ
		360	Kopaja	Audio						SJ
		361	Dokar	Audio		BoS				
		362	Cikar	Audio		BoS		KK		
		363	Sepeda onthel	Audio		BoS				
	364	Kereta api lama	Audio		BoS					
	365	Bajaj	Visual	Adit					SJ	
	366	Angkot	Visual	Adit					SJ	
	367	Kopaja	Visual						SJ	
	368	Pangkalan ojek	Visual	Adit						
	369	Becak	Visual	Adit	BoS					
	370	Tambal ban	Visual	Adit						
	371	Bensin eceran	Visual	Adit						
	372	Dokar	Visual		BoS					
	373	Cikar	Visual		BoS		KK			
	374	Sepeda onthel	Visual		BoS					
	375	Kereta api lama	Visual		BoS					

