

**REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA DALAM SERIAL ANIMASI “ADIT
DAN SOPO JARWO”**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana Seni Pada
Program Studi Film dan Televisi

Oleh:

SARAH AURANIA FATIHA

2106380

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

**REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA DALAM SERIAL ANIMASI “ADIT
DAN SOPO JARWO”**

Oleh :

Sarah Auranía Fatíha

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Seni pada Fakultas Pendidikan Seni dan Desain

© Sarah Auranía Fatíha 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Oktober 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA DALAM SERIAL ANIMASI “ADIT
DAN SOPO JARWO”**

Oleh:

SARAH AURANIA FATIHA

NIM. 2106380

Disetujui dan Disahkan oleh:

Pembimbing I,

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Zakarias', with a date stamp '25/1/25' written below it.

Prof. Dr. Zakarias Sukarya Soeteja, M.Sn.
NIP 196707241997021001

Pembimbing II,

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Nala Nandana Undiana', written in a stylized cursive script.

Dr. Nala Nandana Undiana S.Pd., M.A.
NIPT 920190219850916101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Film Dan Televisi

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Harry Tjahjodiningrat', written in a stylized cursive script.

Dr. Harry Tjahjodiningrat, M.Pd.
NIP 197207222000121002

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

**REPRESENTASI BUDAYA INDONESIA DALAM SERIAL ANIMASI “ ADIT
DAN SOPO JARWO**

Oleh:

SARAH AURANIA FATIHA

NIM. 2106380

Disetujui dan Disahkan Oleh:

Penguji I,



Yulia Puspita, M. Pd.
NIP 198107012005012004

Penguji II,



Stevanie Lumbangaol, M.Pd.
NIP 199505182024062001

Penguji III



Galih Jatu Kurnia, S.Pd., M.Sn.
NIPT 920230219891101101

PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH SKRIPSI

Saya yang bertanda di bawah ini:

Nama : Sarah Aurania Fatiha

NIM : 2106380

Alamat : Kp. Ciketing, RT 001/RW 020, Kel. Mustikajaya, Kota Bekasi

Menyatakan bahwa karya tulis ilmiah saya yang berupa skripsi dengan judul **“Representasi Budaya Indonesia dalam Serial Animasi “Adit dan Sopo Jarwo””** beserta keseluruhan isinya merupakan hasil karya tulis saya sendiri, tidak ada tindakan plagiarisme atau penjiplakan dengan cara yang tidak etis secara akademik yang dilakukan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2025

Penulis,

Sarah Aurania Fatiha

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT peneliti panjatkan atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Representasi Budaya Indonesia dalam Serial Animasi “Adit dan Sopo Jarwo””** dengan lancar dan sesuai dengan waktu yang ditentukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan pada Program Studi Film dan Televisi, Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.

Peneliti mendapatkan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak dalam proses penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih yang amat besar kepada:

1. Keluarga tersayang, Papah (Surjaman) dan Mamah (Ely Isnawati) yang tak hentinya memberikan dukungan, do’a, cinta, dan kasih sayang kepada peneliti. Serta yang telah menjadi sumber utama motivasi dan semangat terbesar peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Phil. Yudi Sukmayadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia.
3. Ketua Program Studi Film dan Televisi, Bapak Dr. Harry Tjahjodiningrat, M.Pd yang telah memfasilitasi peneliti dalam memberikan ilmu sehingga skripsi ini dapat dikerjakan hingga selesai.
4. Dosen pembimbing akademik, seluruh dosen, serta staf Program Studi Film dan Televisi yang selalu memberikan dukungan kepada peneliti selama proses studi.
5. Bapak Prof. Dr. Zakarias Sukarya Soeteja, M.Sn., selaku dosen pembimbing I yang telah dengan sabar membimbing serta mendampingi peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini hingga akhir.

6. Bapak Nala Nandana Undiana S.Pd., M.A., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan masukan serta motivasi kepada peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman seperjuangan peneliti, Naurah Kamilya Putri yang selalu mau bertukar pikiran dengan peneliti. Lalu teman-teman *Lanjut Part 2* Dheva, Pinkan, Diaz, dan Wirda yang telah memberikan semangat serta dukungannya selama ini.
8. Untuk semua rekan Lakshaditya Kala Angkatan 2021 di Program Studi Film dan Televisi atas kebersamaan dan mengisi hari-hari peneliti selama proses perkuliahan.
9. Lagu-lagu *SEVENTEEN* yang selalu menemani hari-hari peneliti dalam setiap langkah penyusunan skripsi ini. Memberikan semangat serta motivasi kepada peneliti dalam setiap liriknya.
10. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam proses penyusunan skripsi ini, sehingga peneliti mengharapkan bantuan berupa kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki kekurangan skripsi ini. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan juga pembacanya. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah turut andil dalam proses penyusunan skripsi ini.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

ABSTRAK

Animasi menjadi salah satu wadah edukasi serta perantara pengenalan budaya yang efektif di tengah kemajuan teknologi saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi budaya Indonesia dalam serial animasi anak Adit dan Sopo Jarwo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis semiotika Roland Barthes, teori tujuh unsur budaya Koentjaraningrat, serta teori naratif Gérard Genette. Objek yang diteliti adalah dua episode, yaitu *Festival Perahu Kertas Berlayar Tanpa Batas* dan *Hias Bemo Bareng Bang Ringgo*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa serial ini berhasil merepresentasikan berbagai unsur budaya Indonesia, baik secara visual maupun naratif. Simbol-simbol seperti kapal pinisi, bemo, tradisi khitan, serta interaksi sosial masyarakat mencerminkan nilai-nilai kebersamaan, gotong royong, toleransi, dan penghargaan terhadap tradisi. Dari analisis naratif, ditemukan bahwa struktur cerita disusun secara sederhana dan linear, sehingga memudahkan anak-anak untuk memahami pesan budaya yang disampaikan. Dengan demikian, Adit dan Sopo Jarwo dapat dipandang sebagai media edukatif yang efektif dalam memperkenalkan budaya Indonesia kepada generasi muda.

Kata Kunci: Representasi Budaya, Semiotika, Animasi Anak, Adit dan Sopo Jarwo, Narasi.

ABSTRACT

Animation serves as an educational medium as well as an effective channel for introducing culture amid today's technological advancement. This study aims to analyze the representation of Indonesian culture in the children's animated series Adit and Sopo Jarwo. The research employs a descriptive qualitative approach using Roland Barthes' semiotic analysis, Koentjaraningrat's theory of the seven cultural elements, and Gérard Genette's narrative theory. The objects of analysis are two episodes, namely Festival Perahu Kertas Berlayar Tanpa Batas and Hias Bemo Bareng Bang Ringgo. The findings indicate that the series successfully represents various elements of Indonesian culture, both visually and narratively. Symbols such as the pinisi ship, bemo, circumcision tradition, and social interactions reflect values of togetherness, mutual cooperation, tolerance, and respect for tradition. From the narrative analysis, it is revealed that the story structure is simple and linear, making it easier for children to understand the cultural messages conveyed. Thus, Adit and Sopo Jarwo can be regarded as an effective educational medium for introducing Indonesian culture to the younger generation.

Keywords: *Cultural Representation, Semiotics, Children's Animation, Adit and Sopo Jarwo, Narrative.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	ii
PERNYATAAN KEASLIAN NASKAH SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Sistematika Penulisan	8
BAB II	9
KAJIAN TEORITIS	9
2.1 Animasi	9
2.2 Teori Semiotika Roland Barthes	11
2.3 Budaya	13
2.4 Teori Naratif	18
2.5 Kerangka Berpikir	20
2.6 Penelitian Terdahulu	21
BAB III	23
METODE PENELITIAN	23
3.1 Desain Penelitian	23

3.2 Objek dan Subjek Penelitian	24
3.3 Teknik Sampling	25
3.4 Teknik Pengumpulan Data	26
3.5 Sumber Data	28
3.6 Teknik Analisis Data	29
3.7 Validitas Data	30
BAB IV	32
HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Gambaran Umum Serial Adit dan Sopo Jarwo	32
4.2 Analisis Semiotika Roland Barthes Dalam Animasi Adit dan Sopo Jarwo	36
4.3 Analisis Unsur Budaya	48
4.4 Analisis Struktur Naratif.....	61
BAB V	68
SIMPULAN DAN SARAN	68
5.1 Simpulan.....	68
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Peta Konsep Roland Barthes.....	13
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir.....	20
Gambar 4. 1 Adegan Warga dan Peserta Festival Perahu Kertas.....	50
Gambar 4. 2 Adegan yang Menunjukkan Ayunan Dari Ban Bekas	51
Gambar 4. 3 Kapal Pinisi.....	51
Gambar 4. 4 Karakter Pak Haji	52
Gambar 4. 5 Pak Haji Memberikan Sambutan	52
Gambar 4. 6 Kapal Pinisi dalam Serial Adit dan Sopo Jarwo	53
Gambar 4. 7 Pak Haji Memperbaiki Bemo	56
Gambar 4. 8 Adit, Denis, Li Mei, Bang Ringgo Membuat Hiasan Untuk Bemo.....	56
Gambar 4. 9 Adit Menghias Bemo	57
Gambar 4. 10 Karakter Baba Chang.....	57
Gambar 4. 11 Karakter Pak Sanip	58
Gambar 4. 12 Bemo dan Hiasan Khas Betawi	59
Gambar 4. 13 Warga Berkumpul di Pinggir Kali.....	62
Gambar 4. 14 Jarwo dan Denis Bekerjasama Membuat Kapal	63
Gambar 4. 15 Pak Sanip Mengelus Kepala Ucup.....	64
Gambar 4. 16 Adit dan yang Lainnya Mepersiapkan Bahan.....	65
Gambar 4. 17 Adit dan yang Lainnya Selesai Menghias Bemo	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	21
Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian Analisis Semiotika Roland Barthes.....	28
Tabel 3. 2 Instrumen Penelitian Analisis Budaya Koentjaraningrat	28
Tabel 4. 1 Karakter yang Muncul dalam Animasi Adit dan Sopo Jarwo Episode 87 dan 98	34
Tabel 4. 2 Analisis Semiotika Episode 87.....	37
Tabel 4. 3 Analisis Semiotika Episode 98.....	42
Tabel 4. 4 Analisis Unsur Budaya Episode 87	48
Tabel 4. 5 Analisis Unsur Budaya Episode 98	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing	75
Lampiran 2 Bimbingan Skripsi	77
Lampiran 3 Turnitin	79
Lampiran 4 Lembar Pengesahan Revisi Penguji.....	80
Lampiran 5 Pedoman Observasi.....	84
Lampiran 6 Biografi Peneliti	85

DAFTAR PUSTAKA

- Ababil, A. A. (2021). *Penerapan Augmented Reality Pada Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Tata Cara Sholat*. 10–17.
- Adolph, R. (2016). *Budaya - BAB II*. 1–23.
- Arifiannito, S. (2019). Kontruksi teori-teori dalam perspektif kajian budaya dan media. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 1–16. <https://www.academia.edu/>
- Azzahra, S. F. (2023). ANALISIS NILAI-NILAI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM SERIAL ADIT & SOPO JARWO. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Barliana, M. S. (2008). Semiotika: Tentang Membaca Tanda-Tanda. *Helius Syamsudin*, 1–17.
- Bernal, G. G., García-Muñoz, N., & Reina, M. D. (2022). The role of cartoons on European generalist televisions between 2010 and 2020. *Communication and Society*, 35(4), 147–163. <https://doi.org/10.15581/003.35.4.147-163>
- Didipu, H. (2020). Teori Naratologi Gérard Genette (Tinjauan Konseptual). *Telaga Bahasa*, 7(2), 163–172. <https://doi.org/10.36843/tb.v7i2.58>
- Dwi Purniati, Samsu, & Adi Iqbal. (2022). Pemanfaatan Media Televisi dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Masyarakat Desa Sungai Ruan Ilir Kabupaten Batang Hari. *Journal of Religion and Film*, 1(1), 19–36. <https://doi.org/10.30631/jrf.v1i1.3>
- Eliasson, P. (2009). Transcending boundaries: environmental histories from the Øresund region. In *Transcending boundaries: environmental histories from the Øresund region* (Vol. 1, Issue 2).
- Friday Ugwu, A. (2024). *Language, Culture, and Identity: Navigating the Intersections in Multicultural Societies*. Table 10, 4–6. <https://doi.org/10.14293/PR2199.001152.v1>
- Genette, G., & Blackwell, B. (1987). Narrative discourse. In *Journal of Literary Studies* (Vol. 3, Issue 2). <https://doi.org/10.1080/02564718708529823>
- Hård, M. (2023). Introduction: Honing Local Techniques in a Globalized World. *Palgrave Studies in the History of Science and Technology*, 1–11. https://doi.org/10.1007/978-3-031-22813-1_1
- Koentjaraningrat. (1990). *Pengantar Ilmu Antropologi* (VIII). PT RINEKA CIPTA.

- Kusmanto, T. Y., & Elizabeth, M. Z. (2018). Struktur dan Sistem Sosial pada Aras Wacana dan Praksis. *JSW (Jurnal Sosiologi Walisongo)*, 2(1), 39–50. <https://doi.org/10.21580/jsw.2018.2.1.2252>
- Kusmayati, A. H. (2018). Sustaining and Strengthening Indonesia Art and Culture. *Dance & Theatre Review*, 1(1), 43–49. <https://doi.org/10.24821/dtr.v1i1.2250>
- Makhroyani, Y. (2012). TA : Pembuatan Film Animasi 2D Dalam Cerita Aryo Blitar Dengan Teknik Rigging 3D. *Repository Universitas Dinamika*, 5–23. <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/386>
- Maria, D. L. W. (2021). Perancangan Environment Dunia Imajinatif pada Film Animasi 2D “Later.” *UMN Library*, 1(69), 5–24. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/17145/>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Mukhamad Fathoni, M. P. I. (2019). Teknik Pengumpulan Data Penelitian. In *Jurnal Keperawatan* (Issue July).
- Nara Kusuma, P. K., & Nurhayati, I. K. (2017). ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA RITUAL OTONAN DI BALI Putu Krisdiana Nara Kusuma, Iis Kurnia Nurhayati. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 1(2).
- Nazir, M. (2019). *METODE PENELITIAN* (9th ed.). GHALIA INDONESIA.
- Nowell, L. S., Norris, J. M., White, D. E., & Moules, N. J. (2017). Thematic Analysis: Striving to Meet the Trustworthiness Criteria. *International Journal of Qualitative Methods*, 16(1), 1–13. <https://doi.org/10.1177/1609406917733847>
- Nurussifa, A. (2018). *Tampilan Seksualitas Pada Tayangan Animasi Anak Shaun the Sheep*. 10–21. <https://repository.usm.ac.id/files/skripsi/G31A/2014/G.311.14.0034/G.311.14.0034-05-BAB-II-20180708041243-TAMPILAN-SEKSUALITAS-PADA-TAYANGAN-ANIMASI-ANAK--SHAUN-THE-SHEEP-.pdf>
- Pabbajah, M., Ashufah, A. H., & Eitriya, Z. (2023). Songkabala in al-’Urf Perspective on Pinisi Vesselbuilding in Coastal Sulawesi. *Mazahibuna*, 5(2), 99–116. <https://doi.org/10.24252/mazahibuna.vi.35653>
- Pedersen, L. (2016). Religious Pluralism in Indonesia. *Asia Pacific Journal of Anthropology*, 17(5), 387–398. <https://doi.org/10.1080/14442213.2016.1218534>
- Pradoko, A. M. S. (2016). Semiotika Guna Penelitian Objek Kebudayaan Material Seni. *Imaji*, 13(2), 1–20. <https://doi.org/10.21831/imaji.v13i2.7882>

- Pradopo, R. D. (1999). Semiotika: Teori, Metode, Dan Penerapannya Dalam Pemaknaan Sastra. *Jurnal Humaniora*, Vol.11 No., 76–84. <http://portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=2865>
- Purbasari, M., Marianto, M. D., & Burhan, M. A. (2016). The Dynamic of Betawi in Colors. In *Mudra Jurnal Seni Budaya* (Vol. 31, Issue 3). <https://doi.org/10.31091/mudra.v31i3.59>
- Rifa. (2024). *10 Serial Animasi Indonesia yang Tayang di TV, Tontonan Favorit Anak*. <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/rifa-2/serial-animasi-indonesia-yang-tayang-di-tv-clc2>
- Satria, R. E. (2016). *Distorsi Realitas Etnis Tionghoa dan Jawa dalam Film Kartun Animasi Adit dan Sopo Jarwo (Skripsi)*.
- Shelvy Awaailul Ramadhani, Aliv Fatima Latifah, & Restu Ismoyo Aji. (2023). Representasi Etnisitas Dalam Serial Animasi Adit Dan Sopo Jarwo. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(4), 333–348. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i4.1643>
- Sofari, M. F. (2023). Perlindungan Hukum terhadap Traditional Knowladge di Indonesia dalam Sistem Hak Kekayaan Intelektual Berdasarkan World Intellectual Property Organitation. *AL-MANHAJ: Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam*, 5(2), 1677–1690. <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v5i2.3095>
- Sukmadinata, S. N. (2021). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN* (12th ed.). Remaja Rosdakarya.
- Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). MEMAHAMI SUMBER DATA PENELITIAN: PRIMER, SEKUNDER, DAN TERSIER. *Indonesian Institute For Corporate Learning and Studies*, 5(September), 121–125. https://doi.org/10.1163/9789004263925_015
- Surahman, S. (2024). Memahami kajian media dan budaya. *Kencana*, 1–249.
- Sutiyani, F., Adi, T. T., & Meilanie, R. S. M. (2021). Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada Film Adit dan Sopo Jarwo Ditinjau dari Aspek Pedagogik. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2201–2210. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1133>
- Ugabi, J. I., & Ugal, D. B. (2011). Triangulation and Research for the Attainment of the Millennium Development Goals. *SSRN Electronic Journal*, 1–11. <https://doi.org/10.2139/ssrn.1514008>
- 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>

- Yasa, G., & Santosa, N. A. (2018). Film Animasi Berbasis Budaya: Sebuah Peluang Bisnis Berkelanjutan. ... : *Jurnal Ilmu Sosial ...*, 1(September), 225–239. <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya/article/view/100>
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. H. M. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. 157–165. <https://books.google.co.id/books?id=k8j4DwAAQBAJ>