

**UNSUR BUDAYA INDONESIA DALAM KAJIAN  
VISUAL DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI**

***RAYA AND THE LAST DRAGON***

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna  
mencapai derajat Sarjana Strata-1 (S-1)  
Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Jurusan Desain



**Diajukan oleh :**

**PUJI LESTARI**

NIM 18151128

**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

**INSTITUT SENI INDONESIA**

**SURAKARTA**

**2022**

## **ABSTRAK**

### **UNSUR BUDAYA INDONESIA DALAM KAJIAN VISUAL DESAIN KARAKTER FILM ANIMASI *RAYA AND THE LAST DRAGON***

Oleh

PUJI LESTARI

NIM. 18151128

Animasi merupakan salah satu media hiburan yang sangat terkenal di berbagai belahan dunia. Animasi tak lepas dari desain karakter, yaitu merupakan hasil visualisasi yang disesuaikan dari tema film animasi, mulai dari nama, proporsi tubuh, gaya ilustrasi, properti, dan ekspresi. *Raya and the Last Dragon* merupakan film animasi garapan Disney yang berlatarkan budaya Asia Tenggara, dalam proses pembuatannya pihak Disney melakukan observasi di Bali, Indonesia. Hal yang mendasari pada penelitian ini yaitu untuk mencari letak unsur budaya Indonesia yang ada pada desain karakter film tersebut, dengan mendeskripsikan secara visual desain karakter menggunakan pendekatan metode kualitatif deskriptif. Tahapan dalam analisis menggunakan teori dari Scott McCloud (2006) menggunakan aspek *Visual Distinction*, yang dikerucutkan menjadi dua variabel Tampilan Fisik dan Kostum, hasil kajian dari Rendya Adi Kurniawan. Penelitian ini mengkaji enam desain karakter yang merupakan tokoh utama dalam film tersebut yaitu Raya, Sisu, Namaari, Boun, Little Noi, dan Tong. Temuan yang didapatkan dari enam karakter tersebut terdapat satu unsur budaya Indonesia yang terverifikasi, yaitu senjata keris yang digunakan oleh tokoh utama Raya. Secara fungsi keris Raya digunakan untuk senjata pedang. Kemudian, secara visual kesamaan antara dua keris tersebut terletak pada bentuk bilahnya, yaitu *dhapur luk*.

**Kata Kunci : Animasi, Desain Karakter, Budaya Indonesia, *Raya and the Last Dragon***

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian .....	10
D. Manfaat Penelitian .....	10
E. Tinjauan Pustaka.....	11
F. Kerangka Konseptual.....	16
G. Metode Penelitian .....	24
H. Skema Penelitian.....	38

I. Sistematika Penulisan .....	40
<b>BAB II IDENTIFIKASI DATA PENELITIAN .....</b>	<b>42</b>
A. Kebudayaan .....	42
B. Animasi .....	46
C. Sejarah Walt Disney .....	48
D. Film Animasi <i>Raya and the Last Dragon</i> .....	53
E. Desain Karakter .....	56
<b>BAB III PEMBAHASAN .....</b>	<b>66</b>
A. Visual Distinction dalam Desain Karakter .....	66
B. Analisis Visual Desain Karakter <i>Raya and the Last Dragon</i> .....	67
<b>BAB IV UNSUR BUDAYA INDONESIA DALAM DESAIN KARAKTER ANIMASI RAYA AND THE LAST DRAGON .....</b>	<b>105</b>
A. Kebudayaan Indonesia .....	105
B. Senjata Keris .....	105
C. Analisis Keris dalam Animasi <i>Raya and the Last Dragon</i> .....	111
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>117</b>
A. Kesimpulan .....	117
B. Saran .....	119

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriana, Y. F. 2016. "Kajian Fetisisme Pada Keris Jawa." *Jurnal Rupa* vol. 01, no. 01, pp. 01- 77, <https://doi.org/10.25124/rupa.v1i1.735>.
- Bauto, Laode Monto. 2016. "PERSPEKTIF AGAMA DAN KEBUDAYAAN DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT INDONESIA (Suatu Tinjauan Sosiologi Agama)," *J. Pendidik. Ilmu Sos.*, vol. 23, no. 2, p. 11, 2016, doi: 10.17509/jpis.v23i2.1616.
- Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Bustaman, Burmansyah. 2001. Web Design Dengan Macromedia Flash Mx 2004. Yogyakarta: Andi.
- Cahyanto, Teddy. 2017. "Analisis Serial Animasi Neon Genesis Evangelion". 601- 609.
- Daniar, Aninditya. 2020. "Kajian Visual Karakter Desain Webtoon Be A Poem," *DESKOVI: Art Desain Journal*, vol. 3, no. 2, 122–125, <http://dx.doi.org/10.51804/deskovi.v3i2.807>.
- Darmojo, Kuntadi Wasi. 2018. " Eksistensi Keris Dalam Perspektif Sejarah Budaya Bangsa Indonesia" *Prosiding Seminar Nasional : ISI Surakarta*.
- Datau, Arvia Syabira & Wegig Murwonugroho. 2020. "Analisis Desain Karakter Elsa dalam Film Frozen". *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual*. 153– 158.
- Firmansyah, A. & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2d Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul "Kancil dan Siput." *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 14(4), 10–13.
- Harsinuksmo, Bambang. 2004. *Ensiklopedia Keris (The Keris Encyclopedia)*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta
- Haryoguritno, Haryono. 2006. *KERIS JAWA : Antara Mistik dan Nalar*. PT. Indonesia Kebanggaanku. Jakarta
- Hilman, Dodi & Tubagus Zufitri. 2018. "Desain Karakter Berbasis pada Wanda Wayang Bima," *J. Desain*, vol. 6, no. 01, p. 41, doi: 10.30998/jurnaldesain.v6i01.2517.
- Kalikolehua Hurley, Osnat Shurer. 2021. *The Art of Raya and the Last Dragon*.
- Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Rineka Cipta: Jakarta.
- Kusumaningrum, Indriana 2019. "Animasi Iklan Layanan Masyarakat Sebagai Kampanye Pelestarian Cagar Budaya Candi Candi Cetho Di Karanganyar". Skripsi. Surakarta: ISI Surakarta.
- Kurnianto, Arik. 2015. "Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia Dalam Konteks Animasi Dunia." *Humaniora*. Vol. 6, 240 - 248, DOI:10.21512/humaniora.v6i2.3335.

- Kurniawan, Rendya Adi. 2017. *“Metode Perbaningan Karakter Komik Superhero Indonesia dengan Amerika : Studi Kasus Gundala dengan The Flash”*. Tesis. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Mayer, R.E., & Moreno, R. 2002. “Animation as an Aid to Multimedia Learning”. *Educational Psychology Review*, 14, 87- 99, <https://doi.org/10.1023/A:1013184611077>.
- Mangelep, M. R., & Murwonugroho, W. 2019. Penggunaan Karakter Tunarungu Dalam Memunculkan Kesan Horor Di Film “a Quiet Place.” *Prosiding Seminar Nasional Cendekiawan*, 2. <https://doi.org/10.25105/semnas.v0i0.5810>.
- McCloude, Scott. 2006. *Making Comic*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Nadya, Lusi Santoso. 2021. “Analisa Visual Desain Karakter Serial Animasi Kuku Rock You.” *JURNAL TITIK IMAJI*, vol. 4, no. 35– 44, <https://doi.org/10.30813/.v4i1.2758>.
- Pramudya, Bintang, dan Melany Agustina. 2018. “Kajian Korelasi Visual Karakter Desain Ainz Ooal Gown Pada Serial Overlord Dalam Pembentukan Persepsi Audience.” *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia (JESKOVSA)* 2(2): 2597–4300, <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v2i2.318>.
- Rawung, Felicia, dkk. 2021. “Analisis Penerapan Basic Shape pada Desain Karakter Animasi Inside Out,” pp. 187–193.
- Ruyattman, Melissa. 2013. “Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi Secara Digital Pendahuluan.” *DKV Adiwarna* 1(2): 1–12.
- Shabrina, Sarah Nur & Y. Sudaryat. 2020. “Perancangan Desain Karakter Film Animasi Pendek 2d ‘escape,” vol. 7, no. 2, pp. 1453– 1457.
- Silitonga, M. K., & Rosyida, S. 2015. Animasi Interaktif Sebagai Media Sosialisasi Indonesia Tsunami Early Warning System (Inatews). *Jurnal Sistem Informasi Stmik Antar Bangsa*, IV(2), 200– 207, <https://doi.org/10.51998/jsi.v4i2.39>.
- Sopov, Iona. 2013. The Basic Principles for Great Character Design. Retrieved from <https://www.inkydeals.com/basicprinciples-for-great-character-design/>.
- Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2012. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sutrisno, Mudji & H. Putranto. 2005. *Teori-Teori Kebudayaan*. Yogyakarta: PENERBIT KANISIUS

- Sutrisno, Hadi. 2002. *Metodologi Reserch*. Yogyakarta: Andi Ofset, Edisi Refisi, hlm.136.
- Syahfitri, Yunita. 2011. "Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer," *J. Saintikom*, vol. 10, no. 3, pp. 213– 217.
- Thomas, Frank & Johnston, Ollie. 1981. *The Illusion of Life. Italy: Walt Disney Prodcutions*.
- Tjahyadi, Indra, dkk. 2019. *Kajian Budaya Lokal*. Lamongan: PAGAN PRESS
- Utami, Dina. 2011. "Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran," *Maj. Ilm. Pembelajaran*, vol. 7, no. 1, pp. 44–52.
- White, Tony. 2009. *How to Make Animated Film*. Oxford: Elsevier, Inc.
- White, Tony. 2006. *From Pencl To Pixel*. Oxford: Elsevier, Inc.

### **Internet**

- Citra Agusta Putri Anastasia. 2021. "Walt Disney: Warisan Impian untuk Anak Sedunia (1901-1966)". <https://www.zenius.net/blog/biografi-walt-disney>, diakses pada 9 Januari 2022.
- Dimeitri Nurulanisa Marilyn. 2021. "Sembilan Budaya Indonesia Banget di Raya and The Last Dragon". <https://arahkata.pikiran-rakyat.com/gaya-hidup/pr-1281658062/sembilan-budaya-indonesia-banget-di-raya-and-the-last-dragon>, diakses pada 28 Maret 2022.
- <https://www.tiktok.com/@sibotak.com/video>. diakses pada 26 Maret 2022.
- Rivan Dwiastono, Dhania Iman. 2021. "Indonesia dalam Film "Raya and the Last Dragon." <https://www.voaindonesia.com/a/indonesia-dalam-film-raya-and-the-last-dragon-/5821952.html>, diakses pada 28 Maret 2022.
- Zornia Harisantoso. 2021. "Mencari Jejak Indonesia dalam Raya and the Last Dragon." <https://www.pesona.co.id/read/mencari-jejak-indonesia-dalam-raya-and-the-last-dragon>, diakses pada 28 Maret 2022.