

# REPRESENTASI BUDAYA NUSANTARA DALAM ANIMASI BINEKON

Oleh:

**Rinkapati Swatriani**

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif  
Universitas Mercu Buana*

[rinkapati.swatriani@mercubuana.ac.id](mailto:rinkapati.swatriani@mercubuana.ac.id)

## ABSTRAK

Karakter yang terdapat dalam animasi Binekon merupakan “perwakilan” dari budaya yang ada di Indonesia. Sama halnya dengan sebuah film, animasi juga memiliki unsur konstruksi dan representasi sosial yang ingin dibangun dengan pemberian makna dalam realitas yang terjadi di masyarakat. Peneliti akan fokus membahas mengenai bagaimana penggambaran karakter animasi binekon direpresentasikan dari realitas sosial masyarakat suku/ras Nusantara dengan metode semiotika Pierce. Model segitiga tanda trikotomis atau triadik yang dikemukakan Pierce, digambarkan sederhana dengan tiga titik yaitu tanda, objek, dan intepretan. Tanda dalam penelitian ini adalah karakter yang terdapat dalam animasi binekon, dengan objek yaitu visual yang terdapat pada setiap karakter, kemudian intepretan adalah budaya Nusantara. Dan hasil penelitian menunjukkan setiap karakter yang terdapat dalam animasi Binekon karya Belantara Studio merupakan representasi budaya Nusantara yang mewakili pulau-pulau besar yang ada di Indonesia yaitu Sumi berasal dari Pulau Sumatera, Jabo berasal dari Pulau Jawa, Kale berasal dari Pulau Kalimantan, Sula berasal dari Pulau Sulawesi, dan Papu yang berasal Pulau Papua.

**Kata Kunci:** *Animasi, Semiotika, Representasi.*

## ABSTRACT

*The characters contained in the Binekon animation are "representatives" of the culture that exists in Indonesia. Similar to a film, animation also has elements of construction and social representation that want to be built by giving meaning in the reality that occurs in society. Researchers will focus on discussing how the portrayal of binekon animated characters is represented from the social reality of the ethnic / racial communities of the Archipelago with the Pierce semiotic method. The triadic sign model proposed by Pierce, is depicted simply with three points, namely the sign, object, and interpreter. The hallmarks of this study are the characters found in the animations, with the visuals present in each character, then the intepretant is the archipelago culture. And the results of the study showed every character contained in the Binekon animation by Belantara Studio is a cultural representation of the archipelago that represents the major islands in Indonesia, namely Sumi from Sumatra, Jabo from Java, Kale from Kalimantan Island, Sula from Sulawesi Island, and Papu from Papua Island.*

**Keyword:** *Animation, Semiotic, Representation.*

Copyright © 2020 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 14<sup>th</sup>, 2020

Revised: November 17<sup>th</sup>, 2020

Accepted: December 19<sup>th</sup>, 2020

## A. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Manusia mengenal animasi sejak jaman purba, hal ini dibuktikan dengan

ditemukannya lukisan-lukisan di dinding goa di Spanyol yang menggambarkan “gerakan” dari binatang-binatang. Bangsa Mesir juga mencoba menghidupkan suatu kejadian

dengan gambar-gambar yang dibuat berurutan pada dinding. Sejak saat itu manusia menyadari bahwa gambar bisa dipakai sebagai alternatif dalam komunikasi, lalu timbul keinginan menghidupkan gambar-gambar tersebut menjadi bagian dari ekspresi kebudayaan.

Kata animasi berasal dari Bahasa latin yaitu *anima* yang artinya hidup atau *animare* yang berarti memberikan arwah untuk benda mati yang kemudian kata animasi dialihbahasakan ke dalam Bahasa Inggris menjadi *animate* yang memiliki arti memberi hidup atau *to give live to*, atau *animation* yang artinya ilusi gerakan. Kemudian istilah *animation* berkembang menjadi membuat film kartun, namun dalam Bahasa Indonesia tetap disebut animasi. (Ranang, dkk.2010:9).

Dalam buku "*Animation Fil Concept*" karya Roy Madsen dituliskan bahwa animasi merupakan seni, teknik, dan proses yang di dalamnya melibatkan hal seperti memberi kesan hidup dan bergerak pada benda mati atau benda tidak bergerak dengan teknik sinematografi.

Animasi bukan teknologi yang baru lagi dan saat ini telah digunakan dalam berbagai film-film. Perkembangan animasi di Indonesia juga sudah berkembang, saat ini sudah banyak agency yang mulai merancang animasi baik 2 dimensi maupun 3 dimensi, sebut saja salah satunya adalah Belantara Studio yang sudah membuat beberapa serial

animasi diantaranya adalah Binekon yang berkisah tentang 5 karakter yang mewakili budaya nusantara. Binekon terdiri dari dua kata yaitu bhineka dan ikon yang dapat diartikan secara sederhana bahwa Binekon merupakan animasi yang berisi lima karakter yang mewakili lima pulau besar di Indonesia. Binekon lahir dari ide seorang animator bernama Oktodia Mardoko atau kerap disapa Odi yang bercita-cita ingin anak-anak Indonesia memiliki ikon animasi yang melekat dan sekaligus Animasi Binekon dapat dinikmati melalui kanal berbagi video YouTube dan sudah memiliki 2 episode, yaitu Coconut dan Race.

Saat ini animasi bukan hanya sekedar media hiburan tapi juga menjadi media pendidikan bahkan penyebaran budaya. Animasi menjadi salah satu media massa yang dapat dikonsumsi masyarakat luas dari berbagai usia dan demografi, hal ini dikarenakan animasi dianggap menjadi salah satu media informasi yang efisien dalam memberikan hiburan sekaligus pesan moral dan sosial yang disisipkan dalam adegan serta dialog. Sehingga animasi menjadi salah satu jenis film yang populer di masyarakat.

Sama halnya dengan sebuah film, animasi juga memiliki unsur konstruksi dan representasi sosial yang ingin dibangun dengan memberikan makna dalam realitas yang ada di masyarakat. Karena itu, animasi memiliki kedudukan sebagai media pendidikan nonformal yang dapat

mempengaruhi serta membentuk budaya dalam kehidupan sehari-hari masyarakat melalui kisah yang visualisasinya tidak nyata.

Karakter yang terdapat dalam animasi Binekon merupakan “perwakilan” dari budaya yang ada di Indonesia. Seperti Papu yang terinspirasi dari masyarakat Papua. Karakter ini digambarkan sebagai laki-laki yang aktif dan juga digambarkan sebagai karakter yang mempunyai rasa penasaran yang tinggi, ia tinggal di sebuah rumah yang juga merupakan kendaraan yang disebut “rumah honai” dari Papua. Ke dua ada Sula yang terinspirasi dari hewan tarsius dari Sulawesi. Sula merupakan wanita yang tulus dan ceria, ia tinggal di rumah yang juga merupakan kendaraan yang disebut “rumah tongkongan” dari Sulawesi Barat.

Selanjutnya ada Kale yang merupakan alat pelindung dalam peperangan dari Kalimantan. Kale merupakan laki-laki yang sangat berani tapi juga ceroboh. Ia tinggal di rumah yang sekaligus juga jadi kendaraannya yaitu “rumah banjar bubungan tinggi” dari Kalimantan Selatan. Selain itu juga ada Jabo yang mengenakan pakaian khas Jawa Surja Lurik dan mengenakan blangkon dari Jawa. Jabo merupakan laki-laki selalu terlihat bingung tapi dia sangat bijaksana, ia memiliki rumah yang juga sekaligus menjadi kendaraannya yang disebut “rumah joglo” dari Jawa. Terakhir adalah karakter Sumi yang terinspirasi dari pempek yang merupakan makanan khas Palembang, Sumatera. Sumi

digambarkan sebagai wanita lembut dan penyayang. Ia memiliki rumah yang juga sekaligus menjadi kendaraannya yang disebut “rumah gadang” dari Sumatera Barat.

### Permasalahan

Dalam animasi tersebut, lima karakter ini dirancang sebagai representasi nilai budaya yang terdapat di tiap daerah yang diwakilinya. Representasi ini dapat dilihat dalam visualisasi karakter. Oleh karena itu, peneliti akan fokus membahas mengenai bagaimana penggambaran karakter animasi binekon direpresentasikan dari realitas sosial masyarakat suku/ras Nusantara. Visualisasi karakter yang akan dikaji oleh peneliti di antaranya yaitu bentuk karakter, warna-warna yang terdapat dalam karakter, ciri tertentu yang menjadi kekhasan tiap karakter, dan ornament yang karakter miliki. Peneliti melihat bahwa unsur-unsur visual tersebut yang menjadi tanda dalam representasi budaya Nusantara. Setelah penjejelasan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas budaya Nusantara direpresentasikan dalam karakter animasi Binekon?

## **B. TINJAUAN PUSTAKA**

### Representasi

Dalam buku *Studying Culture: A Practical Introduction*, terdapat tiga definisi dari sebuah kata “represent”, yaitu *to stand in for, to speak*

*or act on behalf of, to represent.* Untuk memahami lebih lanjut mengenai makna dari representasi dan cara bekerjanya dalam budaya masyarakat, Stuart Hall mengembangkan makna representasi. Hall menyatakan, representasi menghubungkan makna dan Bahasa dengan budaya. Representasi merupakan bagian penting dari sebuah proses produksi makna dan pertukaran makna di antara budaya yang ada di masyarakat.

John Fiske mengungkapkan representasi merujuk pada proses suatu peristiwa yang disampaikan dengan dengan komunikasi, bunyi, kata-kata, citra atau kombinasi dari semua itu. Secara sederhana, representasi adalah produksi makna melalui Bahasa. Penggunaan Bahasa melalui simbol-simbol dan tanda tertulis, gambar ataupun lisan, dapat mengungkapkan ide-ide, konsep serta pemikiran mengenai situasi. Hal ini dinyatakan oleh Juliastuti. Representasi adalah proses penggunaan tanda yang menggambarkan, menghubungkan, memproduksi atau memotret sesuatu yang dilihat, dibayangkan, diindra, atau dirasakan dalam bentuk fisik. Dan bahasa memberikan makna dalam sebuah budaya. Budaya yang divisualisasikan dalam sebuah karya film atau animasi dapat dimaknai dengan Bahasa.

Konsep representasi dapat berubah, karena makna selalu dalam proses negosiasi dan menyesuaikan dengan situasi terbaru sehingga selalu ada pandangan dan

pemaknaan baru dalam konsep representasi. Representasi merupakan hasil dari proses penandaan yang membuat sesuatu hal menjadi bermakna. (Juliastuti, 2000).

### 1. Semiotika Pierce

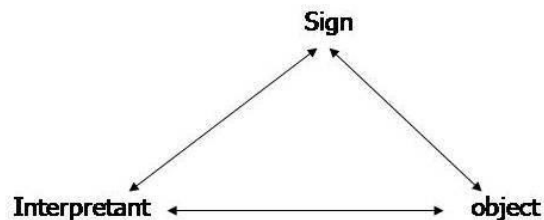
Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari tanda atau gambar atau simbol Bahasa rupa yang di dalamnya terdapat banyak makna. Suatu tanda bisa memiliki makna tertentu bagi sekelompok orang, namun bisa juga tidak memiliki makna bagi kelompok lain. Pierce mengatakan semiotika adalah cabang ilmu tentang tanda seperti pengkajian tanda dan semua yang berhubungan dengan tanda, termasuk sistem tanda dan proses dalam penggunaan tanda.

Perhatian pokok dari semiotika adalah tanda. Tanda itu sendiri merupakan sesuatu yang memiliki ciri khusus. Pertama, tanda harus dapat diamati. Kedua, tanda harus merujuk kepada sesuatu yang lain, artinya bisa mewakili, menggantikan bahkan menyajikan.

Definisi tanda menurut Pierce yaitu:

*A sign, or representation, is something which stands to somebody for something in some respect or capacity. It addressed somebody, that is, creates in the mind of that person an equivalent sign which perhaps a more developed sign. That sign which it creates I call intepretant of the firs sign. The sign stands for something, its object stands for that object not an all respects, but in refrerence to sort of idea.*

Terdapat tiga unsur dalam tanda Pierce, yaitu representasi (*sign*), objek (*object*), dan interpretasi (*intepretant*). Karena hal ini, definisi tanda milik Pierce dikenal dengan nama triadic. Sesuatu dapat dinamakan representasi (*sign*) jika memiliki dua hal yaitu, pertama sesuatu bisa ditangkap, dengan panca indra atau perasaan atau pikiran, kemudian yang kedua dapat berfungsi sebagai tanda. Representasi dapat berupa apa saja asalkan memiliki fungsi sebagai tanda yang dapat menjadi wakil bagi sesuatu yang lain. Selanjutnya unsur objek adalah komponen yang bisa berupa sesuatu yang tertangkap panca indera, namun bisa juga imajiner. Unsur ketiga adalah interpretasi yang mempunyai istilah lain yaitu *significance*, *signification*, dan *intepretatio*.



Gambar 1. Elemen-elemen Makna dari Peirce  
Sumber: Fiske, 2011:63

Gambar triadic di atas sering disebut dengan teori segitiga makna atau triangle meaning semiotics. Dalam pandangan Pierce, fungsi tanda merupakan proses konseptual yang akan terus berlangsung dan tak terbatas. Kondisi ini disebut “semiotika tak terbatas”, yaitu rantai makna-keputusan oleh tanda-tanda yang baru menafsirkan tanda sebelumnya.

Berdasarkan objeknya, Pierce (dalam Sobur:41) membagi tanda dalam ikon, indeks, dan simbol.

1. Ikon merupakan tanda yang hubungan antara tanda dengan petandanya bersifat sama bentuknya atau hubungan tanda dengan objek bersifat mirip, contohnya potret dan peta.
2. Indeks adalah tanda yang mempunyai hubungan sebab akibat atau tanda yang langsung merujuk pada kenyataan. Contohnya adalah asap sebagai tanda adanya api.
3. Simbol adalah tanda yang memiliki hubungan antara tanda dan penanda bersifat arbitrer berdasarkan konvensi masyarakat. Misalnya seseorang yang mengacungkan ibu jari yang merupakan simbol bagus.

### C. METODE

Metode penelitian digunakan untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan mendapatkan jawaban dari permasalahan penelitian. metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk membantu mengerti dan menginterpretasi apa yang ada dibalik peristiwa. Untuk menjawab pertanyaan dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik analisis semiotika milik Charles S. Pierce. karena konsep yang ditawarkan Pierce dengan model triadic dan konsep trikotominya, membuat proses

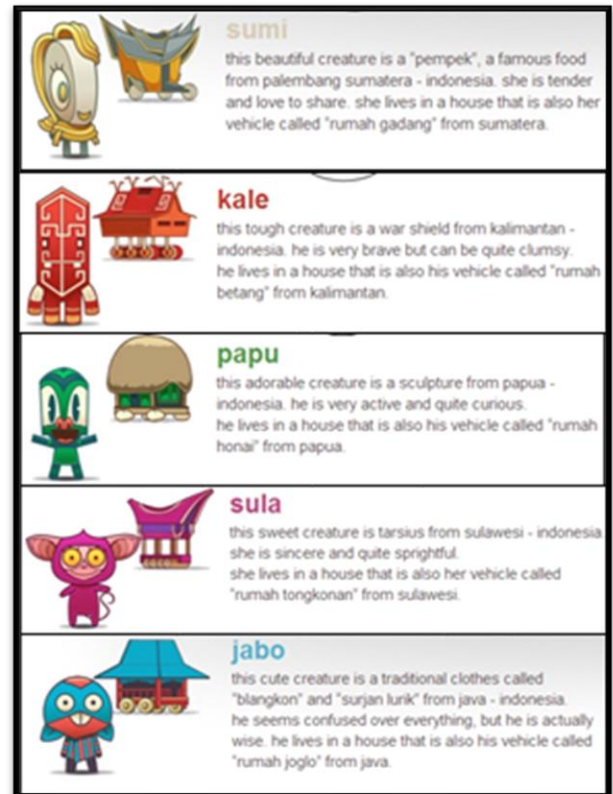
penelitian saling berhubungan antara sign, object, dan interpretant.

Dalam menganalisa representasi karakter animasi Binekon, peneliti akan menggunakan instrument penelitian yaitu tanda-tanda visual (yang terlihat) dalam karakter animasi Binekon yang terdiri dari Sula, Sumi, Papu, Kale, dan Jabo seperti bentuk karakter dan pakaian yang digunakan dengan indikator warna-warna yang terdapat dalam setiap karakter, bentuk, dan unsur-unsur desain karakter. Selain itu juga, indikator penelitian ini dapat berupa sifat dan perilaku tiap karakter yang dapat dilihat pada saat menghadapi masalah dalam kelompok dan bagaimana mereka dapat menyelesaikannya.

#### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### Hasil

Dalam menganalisis karakter animasi Binekon, diperlukan pengidentifikasian tanda sebagai unit analisis. Untuk itu perlu diketahui unsur-unsur yang ada dalam animasi Binekon terlebih dahulu yang bisa dilihat dalam gambar berikut:

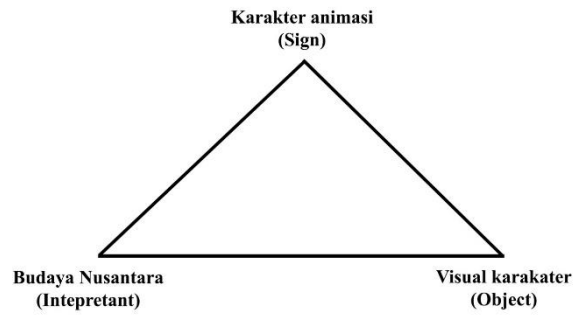


Gambar 2. Karakter animasi Binekon  
Sumber: Belantara Studio, 2020

Setiap karakter dalam animasi Binekon diilustrasikan berdasarkan budaya Nusantara. Seperti Papu yang terinspirasi dari masyarakat Papua. Ke dua ada Sula yang terinspirasi dari hewan tarsius dari Sulawesi. Selanjutnya ada Kale yang merupakan alat pelindung dalam peperangan dari Kalimantan. Selain itu juga ada Jabo yang mengenakan pakaian khas Jawa Surja Lurik dan mengenakan blangkon dari Jawa. Terakhir adalah karakter Sumi yang terinspirasi dari pempek yang merupakan makanan khas Palembang.

Melihat ilustrasi tersebut, teori milik Charles Sanders Peirce menjadi alat untuk menganalisis karakter animasi Binekon. Peirce fokus memberi perhatian pada tanda

dan objek yang diacunya. Ketika diamati tanda serta makna yang terdapat dalam karakter tersebut, maka muncul objek yang mempunyai makna. Model tanda yang dikembangkan oleh Pierce yang disebut trikotomis atau triadic digambarkan secara sederhana dengan menghubungkan tiga titik yaitu tanda, objek, dan inepretan. Tanda dalam penelitian ini adalah karakter yang terdapat dalam animasi binekon, dengan objek yaitu visual yang terdapat pada setiap karakter, kemudian inepretan adalah budaya Nusantara. Ketika trikotomis tersebut dihubungkan dengan karakter animasi Binekon, maka hubungan ketiganya dapat dilihat seperti gambar di bawah ini:



Gambar 3. Trikotomis Pierce dalam karakter animasi Biekon  
Sumber: Rinkapati, 2020

Tahap pertama yang dilakukan sebelum menganalisis tanda yaitu mengidentifikasi tanda-tanda itu sendiri. Berdasarkan objeknya, Pierce membagi tanda atas ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*). Berdasarkan ketiga jenis tanda tersebut, dapat diidentifikasi beberapa jenis tanda yang digunakan sebagai unit analisa penelitian. (Lihat table 1).

Tabel 1. Identifikasi Tanda pada karakter animasi Binekon

Jenis Tanda	Penejelasan	Identifikasi Tanda
Ikon	Ikon merupakan tanda yang hubungan antara tanda dengan petandanya bersifat sama bentuknya atau hubungan tanda dengan objek bersifat mirip, contohnya potret dan peta.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar Papu dan rumah honai</li> <li>2. Gambar Sula dan rumah tongkongan</li> <li>3. Gambar Kale dan rumah banjar bubungan tinggi</li> <li>4. Gambar Jabo dan rumah joglo</li> <li>5. Gambar Sumi dan rumah gadang</li> </ol>
Indeks	Indeks adalah tanda yang mempunyai hubungan sebab akibat atau tanda yang langsung merujuk pada kenyataan. Contohnya adalah asap sebagai tanda adanya api.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bentuk dan warna Papu dan rumah honai.</li> <li>2. Bentuk dan warna Sula dan rumah tongkongan</li> <li>3. Bentuk dan warna Kale dan rumah banjar bubungan tinggi</li> <li>4. Bentuk dan warna Gambar Jabo dan rumah joglo</li> <li>5. Bentuk dan warna Sumi dan rumah gadang</li> </ol>
Simbol	Simbol adalah tanda yang memiliki hubungan antara tanda dan penanda bersifat arbitrer berdasarkan konvensi masyarakat.	Ekspresi karakter Papu, Sula, Kale, Jabo, dan Sumi.

Setelah proses identifikasi maka tahap berikutnya yaitu interpretasi makna dengan mengacu pada indentifikasi jenis tanda dalam karakter animasi Binekon. Berdasarkan hasil penentuan tanda yang dilakukan terhadap karakter animasi Binekon, maka didapat lima tanda jenis ikon. Jenis ikon yang pertama yaitu gambar Papu dan rumah honai. Papu digambarkan merupakan sosok karakter yang aktif dan memiliki sifat ingin tahu. Visual Papu merupakan salah satu ukiran dari suku di Papua.



Gambar 4. Papu (kiri) dan ukiran Warar Wow (kanan)  
Sumber: Belantara Studio, 2020 dan Enos, 2014

Menurut orang Asmat Barang-barang kerajinan atau ukiran adalah penghubung antara kehidupan di dunia ini dengan kehidupan di dunia arwah. Kerajinan tersebut dianggap sebagai media penghubung antara penduduk Asmat dengan nenek moyangnya. Menurut Benny Mitaart dan Bram Kuruwaip dalam buku “Refleksi Seni Rupa di Tanah Papua” oleh Don A.L. Flassy, bahwa motif dan keterangan perlambangan, pemakaian serta fungsi seni ukir Asmat dapat dibedakan atas:

- 1) ukiran motif manusia;
- 2) ukiran motif perhiasan;
- 3) ukiran motif binatang;
- 4) ukiran motif tumbuh tumbuhan;
- 5) ukiran motif benda dari kejadian alam.

Berdasarkan bentuk ukiran yang terdapat dalam bentuk Kale, ukiran tersebut masuk dalam kategori ukiran motif binatang, yaitu jenis Warat Wow. Warat Wow memiliki arti ukiran burung laut/ sungai dengan fungsi ukiran merupakan lambing kebijaksanaan.



Gambar 5. Rumah Papu (kiri) dan rumah Honai (kanan)  
Sumber: Belantara Studio, 2020 dan Windhiari 2018

Kemudian untuk gambar rumah (kendaraan) Papu adalah rumai honai. Rumah honai adalah milik suku Dani. Rumah honai terpisah-pisah bangunannya, ada yang khusus untuk laki-laki dan khusus untuk perempuan juga ada rumah khusus untuk dapur dan kandang babi. Bahan rumah honai untuk dinding adalah kayu, untuk atap mereka menggunakan jerami atau ilalang sedangkan untuk alas rumah menggunakan jerami atau rumput.

Ikon kedua dalam penelitian ini adalah gambar Sula dan rumah tongkongan. Sula merupakan ilustrasi yang merupakan salah satu primate endemic Pulau Sulawesi yang juga tersebar di pulau-pulau sekitarnya



(Shekelle. 2008a). Hewan unik ini dikenal sebagai monyet terkecil di dunia karena ukuran tarsius hanya sekepal tangan orang dewasa dan beratnya hanya 12 gram. Dengan badannya yang kecil itu, tarsius dapat melompat ke tempat yang lebih tinggi untuk memangsa.



Gambar 6. Sula (kiri) dan tarsius (kanan)  
Sumber: Belantara Studio, 2020 dan primate IPB, 2020

Lalu ada rumah (kendaraan) milik Sula yaitu Tongkonan. Rumah tongkonan merupakan tatanan simbol keberadaan keluarga penghuni dan sebagai tempat (pusat) berkumpulnya keluarga. Selain itu, rumah ini juga memiliki fungsi lain yaitu sebagai simbol status sosial dan tempat penyelenggaraan upacara adat religious.



Gambar 7. Rumah Sula (kiri) dan rumah Tongkonan (kanan)  
Sumber: Belantara Studio, 2020 dan Mochen 2015

Tanda ikon ketiga yaitu gambar karakter Kale. Ilustrasi Kale merupakan perisai yang berasal dari masyarakat suku Dayak. Telawang merupakan senjata tradisional yang terbuat dari kayu, kulit binatang atau tempurung kura-kura. Bagian luar atau bagian depan dari senjata ini

terdapat lukisan atau ukiran yang memiliki makna tertentu., sedangkan pegangan terdapat pada bagian belakang atau bagian dalam perisai. Jika pada zaman dahulu talawang digunakan dalam perang, saat ini talawang berfungsi sebagai pajangan yang memiliki nilai estetis juga ekonomis.



Gambar 8. Kale (kiri) dan telawan (kanan)  
Sumber: Belantara Studio, 2020 dan Indonesia Kaya, 2020

Seperti karakter sebelumnya, Kale juga mempunyai rumah (kendaraan) yaitu rumah banjar bubungan tinggi. Bagi masyarakat suku Banjar, rumah adat bubungan tinggi menempati strata paling atas dari kelompok rumah banjar yang jumlahnya ada 11 jenis. Hal ini disebabkan karena rumah bubungan tinggi merupakan jenis rumah tertua dan berfungsi sebagai rumah raja atau sultan.



Gambar 9. Rumah Kale (kiri) dan Rumah banjar bubungan tinggi (kanan)  
Sumber: Belantara Studio, 2020 dan kebudayaan.kemdikbud.go.id, 2020)

Pada tanda ikon yang keempat adalah gambar Jabo. Karakter ini merupakan

ilustrasi dari masyarakat Jawa yang mengenakan pakian adat surjan lurik. Asal kata Lurik merupakan Bahasa Jawa Kuno yaitu 'lorek' yang artinya garis-garis belang atau lajur yang dapat diartikan pula sebagai corak. Sesuai dengan namanya, kain ini memiliki motif garis-garis yang memiliki makna kesederhanaan.



Gambar 10. Jabo (kiri) dan motif lurik (kanan)  
Sumber: Belantara Studio, 2020 dan Suprayitno, 2014

Gambar berikutnya dalam tanda ikon keempat adalah rumah joglo yang menjadi rumah (kendaraan) milik Jabo. Rumah joglo menjadi salah satu bangunan khas Indonesia. Karakteristik rumah ini mudah dikenali karena bentuk atap tinggi pada bagian tengah dan empat tiang penyangga utama.



Gambar 11. Rumah Jabo (kiri) dan rumah Joglo (kanan)  
Sumber: Belantara Studio, 2020 dan Christian; Alvina, 2019

Pada tanda ikon kelima adalah gambar karakter Sumi. Ilustrasi karakter Sumi berasal dari makanan khas Sumatera yang terkenal yaitu pempek. Pempek merupakan makanan yang menggunakan bahan dasar utama daging giling ikan dan sagu. Masyarakat

Palembang saat ini telah mengembangkan pempek dengan memberi beragam varian isi maupun bahan tambahan.



Gambar 12. Sumi (kiri) dan Pempek (kanan)  
Sumber: Belantara Studio, 2020 dan Kompas.com, 2019

Kemudian gambar rumah (kendaraan) milik Sumi yaitu rumah gadang. Rumah gadang adalah salah satu rumah adat masyarakat Minangkabau, salah satu suku yang ada di Pulau Sumatera. Arsitektur khas minangkabau mudah dikenali dengan atap bangunan yang mengadopsi bentuk tanduk kerbau.



Gambar 13. Rumah Sumi (kiri) dan rumah gadang (kanan)  
Sumber: Belantara Studio, 2020 dan badanbahasa.kemdikbud.go.id, 2020

Setelah mendapatkan lima tanda ikon, tahap selanjutnya adalah menginterpretasi makna berdasarkan identifikasi jenis tanda indeks dalam karakter animasi Binekon. Untuk tanda tipe indeks yang pertama yaitu bentuk dan warna Papu dan rumah honai. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa karakter Papu mengilustrasikan

bentuk ukiran dari sebuah papan perisai yang berasal dari suku Asmat (Papua). Fungsi dan manfaat yang ada dibalik ukiran itu diwarnai oleh kepercayaan terhadap arwah-arwah leluhur dan pengaruhnya sangat besar pada manusia dan seluruh aspek kehidupannya seperti dalam bidang sosial, politik, ekonomi, pendidikan, dan keagamaan. Keyakinan atau kepercayaan inilah yang dapat memberikan motivasi ukiran Asmat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa latar belakang seni ukir Asmat adalah kepercayaan asli, karena benda-benda ukir itu alat pemujaan arwah-arwah.

Dilihat dari bentuk garis yang terdapat dalam ukiran karakter Papu, penulis menyimpulkan bahwa ukiran tersebut masuk dalam ukiran motif binatang (Benny Mitaart dan Bram Kuruwaip) yaitu Warat Wow yang memiliki arti ukiran burung laut/sungai. Ukiran ini merupakan lambang kebijaksanaan; seorang panglima harus selalu dapat mengatur dan menyesuaikan diri seperti burung laut (sungai) yang turun dan naik mengikuti pasang surutnya air; berfungsi mengingatkan setiap orang agar menggunakan panca inderanya dengan baik guna mendatangkan keselamatan serta kebahagiaan bagi dirinya dan bagi masyarakat (Flassy, Don.1980).

Kemudian ada rumah honai milik suku Dani yang terletak di Lembah Baliem, Pegunungan Jayawijaya. Honai merupakan bagian kelompok permukiman paling kecil dari suku Dani. Kelompok permukiman itu

terbagi menjadi beberapa bangunan, salah satunya adalah honai khusus laki-laki yang letaknya di bagian paling depan kompleks agar jika ada tamu datang maka laki-laki lah yang akan menemuinya. Rumah Hanoi sengaja dibangun di tempat tinggi dengan tujuan menghindari serangan suku lain, binatang buas, dan bahaya banjir.

Warna memiliki beberapa fungsi, hal ini dijelaskan oleh Russel dan Verill (1986); yaitu untuk identifikasi; untuk menciptakan suatu citra; menarik perhatian; untuk memperindah; untuk menciptakan keterbacaan yang maksimum; untuk membangkitkan minat dalam mode. Warna hijau mendominasi karakter Papu dan honai. Warna hijau diibaratkan seperti pertumbuhan, lingkun-gan, dan natural. Sisi positif dari hijau adalah subur, tumbuh, kejujuran, muda, dan harmoni. (Carter, D.E. 2003)

Dari penjelasan di atas maka penulis menyimpulkan bahwa Papu merupakan representasi budaya dari masyarakat Papua. Dilihat dari bentuk, jenis ukiran, dan warna, karakter Papu digambarkan sebagai seorang laki-laki yang kuat dapat dilihat dari bentuk perisai, Papu juga merupakan karakter yang mudah beradaptasi terhadap perubahan yang ada dilingkungan, makna ini diambil dari makna ukiran yang terdapat dalam bentuk Papu. Warna hijau yang mendominasi karakter Papu untuk memperkuat representasi pulau Papua yang masih alami

karena terdapat banyak hutan di sana. Untuk mendukung karakter Papu maka disertakan rumah (kendaraan) untuknya yaitu rumah honai yang dikhususkan untuk laki-laki.

Tanda tipe indeks yang ke dua yaitu bentuk dan warna Sula dan rumah tongkongan. Sula merupakan ilustrasi dari hewan asal Sulawesi yaitu tarsius. Hewan ini dikenal sebagai monyet terkecil di dunia. Hewan ini termasuk ke dalam golongan mamalia dan aktif di malam hari atau disebut nokturnal, karena itu tarsius memiliki mata yang besar dan bercahaya serta dapat memutar kepalanya hingga 180 derajat agar bisa bertahan hidup di malam hari. Tarsius adalah salah satu spesies yang special karena dalam aktivitas kesehariannya banyak berinteraksi dengan tarsius lain dalam sebuah kelompok. (FMIPA UNSRAT, 2014).

Sula juga mempunyai rumah (kendaraan) yaitu tongkongan. Tongkongan adalah rumah adat orang Toraja, yang merupakan tempat tinggal, kekuasaan adat, dan perkembangan kehidupan sosial budaya orang Toraja. Pengertian kata Tongkongan menurut Said (2004:49), Tongkongan terdiri dari kata yaitu tongkon yang memiliki arti duduk dan mendapat akhiran “an” menjadi Tongkongan artinya tempat duduk yang bermakna tempat duduk untuk bersama-sama anggota yang berkumpul menjadi satu kelompok yang berasal dari keturunan yang sama. Kelompok yang dimaksudkan adalah suatu rumpun keluarga yang di ikat oleh suatu

ikatan satu keturunan atau merasa berasal dari satu keluarga sehingga rumpun keluarga ini merasa perlu membangun rumah yang merupakan simbol kesatuan rumpun tersebut dan rumah itu disebut “Tongkongan”.

Karakter Sula didominasi dengan warna magenta yaitu perpaduan antara merah-ungu. Warna kombinasi ini diasosiasikan dengan semangat, energi, antusias, keajaiban, imajinasi. Dengan uraian tersebut, maka Sula merupakan representasi dari budaya Nusantara Sulawesi. Hal ini dapat dilihat dari bentuk karakter tersebut yang merupakan salah satu primata endemik Pulau Sulawesi serta rumah (kendaraan) milik Sula yang merupakan rumah adat Toraja. Sula merupakan karakter yang suka bermain bersama teman-teman dan enerjik serta antusias dalam menerima hal baru.

Kemudian tanda indeks yang ke tiga adalah karakter Kale dan rumah (kendaraan) banjar bubungan tinggi. Bentuk Kale merupakan ilustrasi dari perisai masyarakat suku Banjar bernama talawang. Perisai ini biasanya terbuat dari kayu Ulin yang merupakan kayu kuat dan tahan terhadap serangan serangga dan rayap, dapat pula menyesuaikan diri dari perubahan kelembaban suhu udara dan air laut, karena itu kayu ini sering disebut dengan kayu besi. Dilihat dari bentuk, senjata asal Kalimantan ini memiliki bentuk persegi panjang namun meruncing pada bagian atas dan bawah

dengan hiasan ukiran khas budaya Dayak pada sisi luar taliwang.

Untuk motif atau ukiran yang terlihat dalam karakter Kale hanya sebuah ilustrasi tidak ada motif khusus yang biasa ada dalam talawang. Namun jika melihat garis lengkung pada Kale ini seperti motif pohon pakis. Motif pakis memiliki arti keabadian hidup. Motif ini tercipta dari tumbuhan pakis yang memiliki bentuk berkeluk-keluk.

Rumah (kendaraan) milik Kale disebut rumah banjar bubungan tinggi. Bangunan salah satu jenis rumah banjar ini menjadi ciri arsitektur yang mencitrakan kebudayaan suku banjar. Ciri khas utama yaitu dengan atap rumah yang tinggi merupakan lambang dari “pohon hayat” yang menjadi cerminan kesatuan alam. Selain itu atap yang memiliki kemiringan 45 derajat diasosiasikan sebagai “payung” untuk menaungi raja. (Anshorsy, 2010).

Kale dan rumah banjar bubungan tinggi divisualisasikan dengan warna merah. Merah digambarkan sebagai lambang api, darah, dengan sisi positif dari warna ini adalah cinta, semangat, antusias, energi, kekuatan sedangkan negatifnya adalah kemarahan, perang, ketidaksopanan, perang sehingga efek pemberian warna ini pada sebuah karakter adalah warna yang bersifat kecepatan, dominan dan aksi.

Berdasarkan deskripsi di atas maka dapat disimpulkan bahwa Kale merupakan representasi budaya Nusantara Pulau

Kalimantan. Kesimpulan ini diambil dari bentuk Kale yang merupakan ilustrasi dari perisai suku Banjar bernama Talawang dan rumah (kendaraan) milik Kale. Kale merupakan karakter yang kuat dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, sesuai dengan material yang biasa digunakan untuk membuat talawang. Kale juga digambarkan sebagai karakter yang semangat, agresif dan revolusi (dalam melihat hal baru).

Tanda indeks yang ke empat adalah Jabo. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, Jabo merupakan ilustrasi dari seorang manusia dengan pakaian adat Jawa yaitu Surjan lurik dan blangkon. Lurik sangat dekat dengan kehidupan masyarakat bangsawan dan priyayi serta masyarakat kecil (kawula cilik), walaupun penggunaan lurik diatur secara ketat oleh aturan yang berlaku pada saat itu. Kain lurik begitu menyatu dengan kehidupan masyarakat Jawa. Lurik diciptakan dengan kekuatan lahir dan batin menjadikannya sebagai kain yang bertuah, begitu bernilai dan dikeramatkan. Hal tersebut terbukti dengan dipakainya dalam berbagai upacara adat yang menyangkut nilai-nilai hidup manusia, dari awal hingga akhir kehidupan (siklus hidup manusia) (Sri Wuryani, 2013).

Kemudian karakter Jabo juga mengenakan blangkon. Blangkon secara denotasi merupakan penutup kepala seperti topi yang terbuat dari batik dan hanya kaum pria yang mengenakannya sebagai bagian dari

pakaian adat masyarakat Jawa. Mondholan atau benjolan di bagian belakang berawal dari jaman masa pemerintahan Panembahan Senopati yang mempunyai kebiasaan mengikat dan menggulung rambut panjang kaum pria ke bagian belakang kepala. Filosofi dari mondholan juga untuk menunjukkan bahwa orang Jawa merupakan orang yang pandai untuk urusan menjaga rahasia dan tidak suka mencari-cari kekurangan orang lain.

Jabo juga memiliki rumah (kendaraan) bernama rumah joglo. Perkembangan sejarah joglo tidak terlepas dari bangunan purba yang dinamakan punden perundak yaitu sebuah bangunan suci dengan bentuk dan struktur, bersusun memusat semakin ke atas semakin kecil (Sunarningsih, 1999:32). Struktur bangunan rumah Jawa merupakan susunan ruang yang mencerminkan satu bangunan khas seperti pendhapa, pringgitan, dalem, dapur, gandhok, dangadri. Relasi antar-susunan ini merupakan struktur yang proses perwujudannya sangat dipengaruhi oleh mitologi dan kosmologi Jawa (Suhardi, 2004:28). Ini berarti bahwa rumah tradisional Jawa bukan sekedar tempat untuk berteduh (fungsi praktis), melainkan juga dimaknai sebagai bentuk perwujudan dari cita-cita dan pandangan hidupnya atau fungsi simbolis (Santosa, 2000:68).

Warna biru yang terdapat dalam karakter Jabo dan rumah (kendaraan) miliknya diasosiasikan dengan laut dan langit.

Positifnya yaitu pengetahuan, kesejukan, kedamaian, maskulin, kontemplasi, kesetiaan, keadilan, intelektual. Dan warna merah diasosiasikan dengan api, darah, sex. Postifnya yaitu semangat, cinta, darah, energi, antusiasme, panas, kekuatan.

Penulis menyimpulkan bahwa Jabo merupakan representasi budaya Nusantara masyarakat Jawa dengan pakaian yang dikenakannya yaitu lurik dan blangkon. Karakter Jabo digambarkan sebagai laki-laki yang dapat memimpin, sabar dan adil dalam menyelesaikan masalah dalam kelompok. Rumah (kendaraan) Jabo merupakan rumah khas masyarakat Jawa. Rumah bagi orang Jawa tidak cukup hanya sekedar sebagai tempat tinggal. Rumah untuk orang Jawa adalah sebuah simbol bagi pemiliknya selain sekedar tempat tinggal yang membuat rumah menjadi cerminan kepribadian dan kehidupan penghuninya. (Tjahjono dalam Santosa, 2000: ix).

Tanda indeks yang terakhir adalah karakter Sumi dan rumah (kendaraan) yaitu rumah gadang. Karakter Sumi merupakan ilustrasi dari makanan pempek yang menggambarkan makanan khas dari Palembang (Pulau Sumatera) yang paling populer di seluruh penjuru Indonesia. Kemunculan kelesan atau pempek dalam masyarakat Palembang adalah hasil karya dari budaya masyarakat kawasan tersebut (Sumatera Selatan). Ide membuat makanan ini muncul karena terdapat banyak ikan dan

sagu sehingga mereka mengolahnya menjadi makanan yang mudah mereka nikmati. (BPNB Padang, 2014).

Rumah gadang yang menjadi ciri khas masyarakat Minangkabau ini disebut juga dengan istilah rumah baganjong (rumah bergonjang) karena bentuk atap rumah yang makin ke ujung semakin runcing menjulang. Atap rumah yang berbentuk seperti tanduk kerbau ini memiliki cerita pada zaman dahulu. Yaitu ketika orang Minangkabau memenangkan pertarungan adu kerbau dengan raja Jawa.

Warna abu-abu yang mendo-minasi karakter Sumi dikono-tasikan dengan sifat netral. Nilai positif dari warna ini adalah keamanan, seimbang, masuk akal, sederhana, kalsik, intelek, dewasa, dan keadilan. Kemudian warna kuning yang menjadi rambut untuk karakter Sumi menggambarkan sinar matahari. Positifnya adalah bijaksana, intelek, cahaya, optimis, idealis, dan kegembiraan.

Seperti yang sudah dijelaskan mengenai karakter dan rumah (kendaraan) Sumi maka dapat disimpulkan bahwa Sumi adalah karakter perempuan dengan bentuk makanan pempek yang dapat dilihat dari matanya yang besar seperti isian (telor) dalam pempek dengan rambut dibagian kepala berwarna kuning yang digambarkan mie kuning yang biasa menjadi pelengkap makan pempek. Selain itu Sumi juga digambarkan sebagai

karakter yang bersikap netral, bijaksana dan selalu gembira. Setelah melihat penjelasan tersebut dapat dikatakan bahwa Sumi merupakan representasi budaya Nusantara Palembang (Pulau Sumatera).



Gambar 13. Ekspresi 1 karakter Binekon  
Sumber: Belantara Studio, 2020

Untuk klasifikasi tanda tipe simbol dalam karakter animasi Binekon adalah ekspresi Papu, Kale, Sula, Jabo, dan Sumi. Dalam gambar di atas (gambar 13) merupakan adegan saat mereka melihat sebuah kelapa di bawah mereka yang sudah mereka tak acuhkan sebelumnya yang kemudian menghampiri mereka lagi. Jabo menyempitkan mata dengan mulut tertutup dan tatapan mengarah ke bawah (melihat kelapa), ekspresi ini memiliki arti bahwa dia menunjukkan rasa tidak senang dan sedang berpikir dahulu sebelum mengatasi situasi kelapa tersebut. Papu memperlihatkan wajah marah, ini ditandai dengan menyipitkan mata dan alis tertarik ke dalam. Ia juga menutup rapat mulutnya dengan bibir seolah diperas, menunjukkan adanya tekanan yang sangat besar. Begitupun dengan Kale yang terlihat marah, meskipun ekspresi mata tidak terlihat tapi alisnya (ornamen garis) dikerutkan ke

dalam dan dengan bentuk mulut sedikit naik (melengkung) ke atas. Sedangkan Sumi melihat posisi mata terbuka lebar dengan mulut melengkung ke bawah yang menandakan bahwa ia terkejut. Berbeda dengan karakter lainnya, ekspresi Sula menunjukkan bahwa ia bahagia. Hal ini ditandakan dengan mata yang terbuka lebar, bibir dan mulut melebar.

Untuk melihat lebih dalam mengenai karakter dalam animasi Binekon, maka diperlukan gambar lainnya seperti di bawah ini.



Gambar 14. Ekspresi 2 karakter Binekon  
Sumber: Belantara Studio, 2020

Gambar ini merupakan adegan saat semua mendapat satu buah kelapa yang diletakkan di rumah (kendaraan) masing-masing dan masih tersisa satu buah yang dipegang Jabo. Dalam gambar tersebut Kale terlihat marah dengan Jabo, ia menaikkan alis dan membuka mulut lebar serta tangan yang mengarah ke Jabo. Begitupun dengan Papu yang membuka mata lebar dan gigi yang dikatupkan bermakna adanya kemarahan. Sedangkan Sumi mengecilkan bola mata dan bagian putih mata terlihat jelas serta mulut yang terbuka sedikit bermakna bingung dan khawatir melihat situasi ini. Sula menunjukkan ekspresi tidak senang, hal ini

ditandakan dengan menyempitkan mata dengan mulut terbuka dan mengatupkan gigi. Kemudian Jabo yang sedang memegang sebuah kelapa melihat teman-temannya dengan mata yang terbuka lebar dan mulut tertutup biasa tanpa ketegangan, menandakan bahwa ia bersikap tenang dan bisa mengatasi situasi.

Adegan dalam gambar berikutnya yaitu saat mereka menikmati kelapa yang masih tersisa satu.



Gambar 15. Ekspresi 3 karakter Binekon  
Sumber: Belantara Studio, 2020

Dalam adegan tersebut terlihat semua karakter bahagia. Papu, Kale, Jabo, Sumi, dan Sula membuka mulut mereka dengan lebar hingga gigi terlihat dan garis bola mata mereka melengkung ke atas. Mereka pun saling merangkul untuk menunjukkan kedekatan mereka dan kekompakkan mereka dalam menghadapi masalah atau sesuatu yang baru.

### Pembahasan

Dalam tahap ini peneliti akan mengkaji karakter Binekon dengan model tanda trikotomis atau triadik, yaitu tanda dalam penelitian ini adalah karakter yang terdapat dalam animasi binekon, dengan objek yaitu



visual yang terdapat pada setiap karakter, kemudian interpretasi adalah budaya Nusantara.

Karakter animasi (*sign*) yang meliputi Papu, Kale, Sula, Jabo, dan Sumi merupakan representasi budaya Nusantara (*intepretant*), hal ini dibuktikan dengan pembahasan sebelumnya yaitu dari visual setiap karakter (*object*) merupakan benda yang menjadi ciri khas setiap pulau-pulau besar yang ada di Indonesia, seperti Papu yang terbentuk dari ukiran khas masyarakat Papua dan rumah (kendaraan) yang berbentuk rumah honai milik suku Dani dari Pulau Papua.

Kemudian karakter Kale yang merupakan ilustrasi dari perisai masyarakat suku Banjar asal Pulau Kalimantan bernama talawang dan rumah (kendaraan) banjar bubungan tinggi yang merupakan ciri bangunan dari citra kebudayaan suku Banjar selama ini. Karakter Sula yang merupakan representasi masyarakat Sulawesi, kesimpulan ini diambil setelah melihat bentuk Sula yang terinspirasi dari hewan endemik Pulau Sulawesi, tarsius. Begitupun dengan rumah (kendaraan) milik Sula bernama tongkonan. Tongkonan adalah rumah adat orang Toraja (Pulau Sulawesi).

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, karakter Jabo merupakan representasi budaya Nusantara masyarakat Jawa dengan pakaian yang dikenakannya yaitu lurik dan blangkon. Pakaian tersebut merupakan identitas masyarakat Jawa yang

mudah diidentifikasi oleh masyarakat umum. Dan rumah (kendaraan) Jabo merupakan rumah khas masyarakat Jawa yang berasal dari Pulau Jawa. Dan karakter terakhir representasi dari budaya Nusantara Pulau Sumatera yaitu Sumi. Karakter Sumi merupakan ilustrasi dari makanan pempek yang merupakan makanan khas Palembang (Pulau Sumatera). Untuk mendukung representasi tersebut, Sumi juga memiliki rumah (kendaraan) yaitu rumah gadang, asal Minangkabau di Sumatera Barat.

#### **E. KESIMPULAN**

Setelah penjabaran di atas, peneliti akhirnya menyimpulkan bahwa setiap karakter yang terdapat dalam animasi Binekon merupakan representasi budaya Nusantara tiap-tiap Pulau besar yang ada di Indonesia seperti Sumi yang merupakan makanan khas Pulau Sumatera, lalu Jabo yang memakai pakaian khas masyarakat Pulau Jawa, lalu Kale merupakan bentuk dari benda khas masyarakat suku Banjar Pulau Kalimantan, kemudian Sula yang berbentuk hewan endemik Pulau Sulawesi yaitu Tarsius, dan Papu yang merupakan visual dari Ukiran khas masyarakat Pulau Papua.

Untuk mendukung penguatan budaya Nusantara pada karakter, maka setiap karakter memiliki kendaraan (rumah) sendiri yang juga merupakan bangunan khas masyarakat Pulau-Pulau besar yang ada di Indonesia. Pertama, Sumi yang memiliki kendaraan (rumah) yaitu Rumah Gadang asal

Pulau Sumatera, lalu Jabo memiliki kendaraan (rumah) yaitu Rumah Joglo asal Pulau Jawa. Ketiga adalah karakter Kale dengan kendaraan (rumah) yaitu Banjar Bubungan Tinggi yang menjadi rumah adat Pulau Kalimantan, keempat karakter Sula yang memiliki kendaraan (rumah) Tongkongan asal Pulau Sulawesi, dan terakhir karakter Papu yang memiliki kendaraan (rumah) yaitu Honai yang merupakan rumah khas Pulau Papua. Penelitian ini akan berlanjut dengan mengidentifikasi dampak karakter animasi Binekon terhadap pengetahuan penonton tentang budaya Nusantara.

## F. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada hibah Penelitian Dosen Muda Dikti dan Universitas Mercu Buana sebagai sponsor yang telah mendanai penelitian, serta seluruh rekan-rekan yang mendukung terselenggaranya penelitian dan penulisan artikel ilmiah ini.

## G. DAFTAR PUSTAKA

- Aqli, W. (2011). *Anatomi Bubungan Tinggi Sebagai Rumah Tradisional Utama Dalam Kelompok Rumah Banjar*. Jakarta: UMJ.
- Carter, D. E. (2003). *The Big Book of Color in Design*. New York: HDI.
- Djono., Utomo, T. P., & Subiyantoro, S. (2012). Nilai Kearifan Lokal Rumah Tradisional Jawa. *Jurnal Humaniora*, Vol.24 (3) Oktober 2012. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Eco, U. (2011). *Teori Semiotika: Signifikasi Komunikasi, Teori Kode, serta Teori Produksi Tanda*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Fiske, J. (2011). *Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Giles, J., & Middleton, T. (1999). *Studying Culture: A Practical Introduction*. United Kingdom: Blackwell Publisher.
- Habibi, G. (2018). *Rumah Gadang yang Taban Gempa*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Juliastuti, N. (2000). *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana.
- Leonaldy, I, Fretisari, I. (2014). *Motif Dayak*. Pontianak: Program Studi Pendidikan Seni dan Tari Musik Untan.
- Madsen, R. (1996). *Animation Film Concepts, Methods, and Uses*. United Kingdom: Interland Pub.
- Ranang, B. A. (2010). *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: Indeks.
- Rumansara, E. H. (2014). *Seni Ukir Asmat*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Shekelle, M. (2008). *Distribution of Tarsier Acoustic Froms North and Central Sulawesi: With Notes on The Priary Taxonomy of Sulawesi's Tarsiers*. Jakarta: LIPI Press. 35-50.
- Sultan, St. H., Mayasari, K. (2014). Teknologi dan Konstruksi Rumah Tradisional Toraja (Tongkonan). Balai Pengembangan Teknologi Perumahan Tradisional Makassar. *Jurnal Masalah Bangunan Vol.49*(1), 40-45.
- Suprayitno., & Ariesta, I. (2014). Makna Simbolik Dibalik Lurik Solo-Yogyakarta. *Jurnal Humaniora*, Vol. 5(2), 842-851. DOI: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3150>
- Syahbani, M. S. (2020). Talawang. *Jurnal Canthing*, Vol.6 (1), 51-74.
- Windhiari, W. D. (2018). *Bimo Profesor Honai*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.

Zusneli, Z. (2002). *Pempek Palembang*. Padang:  
Balai Pelestarian Nilai Budaya Padang.

