



## Antara Tradisi Dan Inovasi: Resepsi Audiens Terhadap Transformasi Cerita Klasik Jawa Ke Format Animasi 3d

Aji Satya Pujastra<sup>1</sup>, Bayquni<sup>2</sup>, Ruslan Ramli<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia, [putra075satyaaji@gmail.com](mailto:putra075satyaaji@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia, [bayquni@esaunggul.ac.id](mailto:bayquni@esaunggul.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia, [ruslan.ramli@esaunggul.ac.id](mailto:ruslan.ramli@esaunggul.ac.id)

Corresponding Author: [putra075satyaaji@gmail.com](mailto:putra075satyaaji@gmail.com)<sup>1</sup>

**Abstract:** *This study examines how audiences interpret the adaptation of classical Javanese stories presented in 3D animation on the YouTube channel Panggung Narasi Jagad Mandala. The digital transformation of traditional narratives into animated audiovisual formats represents a significant shift in cultural communication practices, particularly within contemporary digital media environments. Employing a qualitative interpretive approach, this research applies Stuart Hall's Encoding/Decoding model as the primary analytical framework. Data were collected through in-depth interviews with selected viewers using purposive sampling criteria, focusing on individuals who had previously engaged with the channel's 3D animated content. The findings reveal diverse audience interpretations categorized into dominant, negotiated, and oppositional readings. Dominant readings reflect audience acceptance of 3D animation as an innovative medium for cultural revitalization, while negotiated readings demonstrate critical appreciation combined with concerns regarding narrative modification and cultural authenticity. Oppositional readings indicate resistance toward perceived simplification and aesthetic modernization of traditional values. The study highlights that cultural meaning within digital animation is actively constructed through audience decoding processes shaped by socio-cultural backgrounds and media literacy. These results contribute to the development of audience reception studies and digital cultural communication, particularly regarding the mediation of local cultural heritage through contemporary animation.*

**Keyword:** *Reception Analysis, 3D Animation, Javanese Culture.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana audiens memaknai adaptasi cerita klasik Jawa yang disajikan dalam bentuk animasi 3D pada kanal YouTube *Panggung Narasi Jagad Mandala*. Transformasi digital narasi tradisional ke dalam format audiovisual animasi menunjukkan perubahan signifikan dalam praktik komunikasi budaya di era media digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif interpretatif dengan kerangka analisis Encoding/Decoding Stuart Hall sebagai landasan teoretis utama. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terhadap penonton yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, dengan kriteria individu yang telah menonton konten animasi 3D pada kanal tersebut. Hasil penelitian menunjukkan adanya keragaman posisi resepsi audiens yang meliputi

dominant, negotiated, dan oppositional reading. Posisi dominant reading mencerminkan penerimaan audiens terhadap animasi 3D sebagai medium inovatif dalam revitalisasi budaya. Posisi negotiated reading menunjukkan apresiasi kritis terhadap visualisasi digital disertai negosiasi terhadap perubahan naratif dan autentisitas budaya. Posisi oppositional reading merepresentasikan resistensi terhadap simplifikasi makna tradisi akibat modernisasi estetika digital. Temuan ini menegaskan bahwa makna budaya dalam animasi digital dikonstruksi secara aktif melalui proses decoding audiens yang dipengaruhi oleh latar sosial-budaya dan literasi media. Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis bagi studi resepsi dan komunikasi budaya digital, serta kontribusi praktis bagi produksi konten budaya berbasis animasi.

**Kata Kunci:** Studi resepsi, Animasi 3D, Budaya Jawa

---

## PENDAHULUAN

Transformasi cerita klasik ke dalam format animasi 3D merupakan fenomena komunikasi budaya yang semakin menonjol di era media digital. Perkembangan teknologi visual, disertai dengan ekspansi platform berbasis video seperti Youtube, telah membuka ruang baru bagi produksi, distribusi dan konsumsi narasi budaya tradisional. Dalam konteks ini, cerita klasik yang sebelumnya hidup melalui medium lisan, pertunjukan wayang, maupun teks sastra mengalami proses *alih wahana*, yaitu perpindahan bentuk ekspresi dari satu medium ke medium lain yang disertai penyesuaian struktur naratif dan estetika. Proses ini menghasilkan bentuk audiovisual digital yang lebih adaptif terhadap preferensi generasi muda.

Perubahan medium tersebut tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga membawa implikasi kultural yang signifikan. Animasi 3D tidak lagi dapat dipahami semata sebagai media hiburan, melainkan sebagai arena representasi budaya, dimana nilai-nilai tradisional direkonstruksi melalui bahasa visual kontemporer. Proses ini melibatkan *negosiasi makna*, yaitu interaksi interpretatif antara pembuat konten dan audiens dalam memaknai simbol, pesan dan reinterpretasi budaya, sehingga menghasilkan bentuk baru dari narasi tradisional yang bersifat dinamis, kontekstual dan relevan dengan lanskap komunikasi digital saat ini.

Selain itu, praktik ini juga dipengaruhi oleh *logika platform*, yakni mekanisme algoritmik, pola distribusi konten dan orientasi atensi yang membentuk cara konten diproduksi dan dikonsumsi dalam ekosistem digital. Kanal YouTube *Panggung Narasi Jagad Mandala* menjadi salah satu contoh representatif dari praktik adaptasi tersebut. Kanal ini secara konsisten mengadaptasi legenda, mitologi, dan kisah pewayangan dengan pendekatan visual modern dan narasi dramatik. Kehadiran kanal ini menjadi relevan dikaji karena merepresentasikan praktik alih wahana budaya lokal dalam ekosistem platform partisipatif, di mana produksi budaya tidak lagi terbatas pada institusi tradisional, tetapi berkembang melalui logika kreator digital. Dinamika ini menimbulkan resepsi yang kompleks karena audiens melakukan *decoding* berdasarkan latar budaya, pengalaman, literasi media, dan ekspektasi estetis mereka.

Sejumlah penelitian terdahulu telah mengkaji media digital melalui perspektif representasi budaya (Hall, 1997), yang menitik beratkan pada proses pembentukan makna melalui sistem tanda dan muatan ideologi. Namun, pendekatan ini cenderung kaku karena lebih mementingkan teks itu sendiri, sehingga sering kali gagal menangkap bagaimana audiens secara situasional menafsirkan konten dalam praktik konsumsi media sehari-hari. Sementara itu, meskipun analisis semiotika visual (Wells, 1998) mampu mengupas tuntas struktur simbol dan estetika dalam animasi, fokusnya yang terlalu internal membuat aspek negosiasi makna oleh audiens dengan latar budaya yang heterogen menjadi kurang terakomodasi.

Di sisi lain, upaya memahami respons publik melalui analisis komentar digital sebagaimana diusung Sonia Livingstone (2013) memang memberikan gambaran mengenai reaksi audiens, namun sering kali hanya menyentuh permukaan ekspresi eksplisit tanpa menggali lebih dalam sisi kognitif dan reflektif dalam proses decoding. Alhasil, terdapat celah teoritis dalam memetakan bagaimana respon audiens secara aktif dan kontekstual memaknai

transformasi budaya dalam animasi 3D. Ruang kosong inilah yang perlu diisi, terutama untuk memahami interaksi audiens di dalam ekosistem media digital modern yang kini sangat dipengaruhi oleh mekanisme partisipatif serta system algoritmik.

Sebelum memahami bagaimana audiens memaknai konten, penelitian terdahulu telah mengidentifikasi bahwa kanal Panggung Narasi Jagad Mandala melakukan rekonstruksi budaya melalui hibridisasi visual, yakni perpaduan estetika tradisional dengan gaya CGI global (Pujastra & Bayquni, in press).

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi analisis resepsi audiens dengan konteks platformized culture sebagaimana dikemukakan oleh Nick Couldry dan Andreas Hepp (2017). Berbeda dengan studi sebelumnya yang cenderung menganalisis teks animasi secara isolative atau mengamati respons audiens pada level permukaan, penelitian ini memposisikan animasi 3D sebagai produk budaya yang secara inheren tunduk pada logika platform dan negosiasi algoritmik. Dalam ekosistem Youtube, narasi tradisional tidak lagi semata ditentukan oleh kualitas penceritaan, tetapi juga oleh mekanisme visibilitas berbasis metrik keterlibatan (*engagement*) yang memengaruhi bentuk, durasi, hingga gaya visual konten.

Secara lebih spesifik, penelitian ini berbeda dari studi sejenis dalam tiga aspek utama. Pertama, pada level teoritis, penelitian ini menggabungkan pendekatan resepsi audiens dengan perspektif mediatization dan logika platform, sehingga mampu menjelaskan hubungan dialektis antara struktur algoritmik dan praktik pemaknaan budaya. Kedua, pada level analitis, penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi bagaimana makna diresepsi, tetapi juga bagaimana audiens secara reflektif menegosiasikan ketegangan antara autentisitas budaya Jawa dan standarisasi estetika digital yang didorong oleh algoritma. Ketiga, pada level metodologis, penelitian ini menggunakan wawancara mendalam untuk menggali proses decoding yang bersifat laten, kontekstual dan berbasis pengalaman, bukan sekadar respons eksplisit yang teramati di ruang komentar. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kontribusi baru dalam kajian komunikasi budaya digital dengan menempatkan audiens sebagai agen aktif dalam ekosistem media yang terplatformisasi.

Berangkat dari kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana audiens memaknai adaptasi cerita klasik Jawa pada kanal *Panggung Narasi Jagad Mandala*. Secara khusus, penelitian ini berupaya mengidentifikasi posisi resepsi audiens (*dominant, negotiated, oppositional*) serta menjelaskan faktor-faktor sosial dan kultural yang memengaruhi proses *decoding*. Hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi teoretis bagi kajian studi resepsi dan komunikasi budaya digital, sekaligus kontribusi praktis bagi kreator dalam merancang strategi adaptasi yang sensitif terhadap interpretasi audiens di tengah dominasi logika platform digital.

**Tabel 1. Profil Informan Penelitian**

| No | Kode Informan | Segmen         | Usia | Tanggal Wawancara |              | Durasi   | Tempat            | Bentuk Data             | Status  |
|----|---------------|----------------|------|-------------------|--------------|----------|-------------------|-------------------------|---------|
| 1  | KS1           | Komunitas Seni | 35   | 26                | Januari 2026 | 30 menit | Online (Whatsapp) | Audio/Video + Transkrip | Selesai |
| 2  | KS2           | Komunitas Seni | 33   | 26                | Januari 2026 | 30 menit | Online (Whatsapp) | Audio/Video + Transkrip | Selesai |
| 3  | KS3           | Komunitas Seni | 36   | 26                | Januari 2026 | 30 menit | Online (Whatsapp) | Audio/Video + Transkrip | Selesai |
| 4  | KS4           | Komunitas Seni | 28   | 26                | Januari 2026 | 30 menit | Online (Whatsapp) | Audio/Video + Transkrip | Selesai |
| 5  | KS5           | Komunitas Seni | 24   | 26                | Januari 2026 | 30 menit | Online (Whatsapp) | Audio/Video + Transkrip | Selesai |
| 6  | SMP1          | Siswa SMP      | 17   | 27                | Januari 2026 | 30 menit | Online (Whatsapp) | Audio + Transkrip       | Selesai |
| 7  | SMP2          | Siswa SMP      | 16   | 27                | Januari 2026 | 30 menit | Online (Whatsapp) | Audio + Transkrip       | Selesai |

|    |      |           |    |            |         |             |                      |                    |   |         |
|----|------|-----------|----|------------|---------|-------------|----------------------|--------------------|---|---------|
| 8  | SMP3 | Siswa SMP | 15 | 27<br>2026 | Januari | 30<br>menit | Online<br>(Whatsapp) | Audio<br>Transkrip | + | Selesai |
| 9  | SMP4 | Siswa SMP | 16 | 27<br>2026 | Januari | 30<br>menit | Online<br>(Whatsapp) | Audio<br>Transkrip | + | Selesai |
| 10 | SMP5 | Siswa SMP | 15 | 27<br>2026 | Januari | 30<br>menit | Online<br>(Whatsapp) | Audio<br>Transkrip | + | Selesai |

Sumber: Olahan Data Penulis

## TINJAUAN PUSTAKA

### *Studi Resepsi Audiens*

Studi resepsi berangkat dari paradigma interpretatif yang memandang audiens sebagai subjek aktif dalam proses pemaknaan media. Hall melalui model Encoding/Decoding menegaskan bahwa makna tidak ditransmisikan secara linear dari produsen ke khalayak, melainkan dinegosiasikan melalui proses decoding yang dipengaruhi oleh latar sosial dan budaya audiens (Hall, 1980). Dalam kerangka ini, audiens dapat menempati posisi pembacaan dominant-hegemonic, negotiated, maupun oppositional. Perspektif ini menggeser pandangan efek media yang deterministik menuju pemahaman bahwa khalayak memiliki kapasitas interpretatif dalam merespons teks media (Morley, 1992).

Penelitian resepsi dalam konteks media digital menunjukkan bahwa interpretasi audiens semakin kompleks seiring meningkatnya interaktivitas platform. Audiens tidak hanya menjadi konsumen, tetapi juga produsen makna melalui praktik diskursif, partisipasi, dan refleksi identitas (Livingstone, 2013). Dalam kajian budaya populer, studi resepsi digunakan untuk memahami bagaimana khalayak menafsirkan representasi budaya, ideologi, dan nilai sosial dalam teks media (Ang, 1996). Dengan demikian, studi resepsi relevan untuk mengungkap bagaimana audiens memaknai adaptasi cerita klasik Jawa dalam animasi 3D.

### *Teori Representasi*

Representasi dalam perspektif cultural studies dipahami sebagai proses produksi makna melalui bahasa, tanda, dan simbol (Hall, 1997). Media berperan sebagai institusi yang mengonstruksi realitas sosial melalui seleksi, strukturasi, dan estetisasi pesan. Representasi budaya dalam media digital tidak sekadar merefleksikan tradisi, tetapi juga membentuk ulang identitas budaya sesuai logika medium dan audiensnya (Couldry & Hepp, 2017).

Dalam konteks budaya lokal, representasi menghadirkan ketegangan antara autentisitas tradisi dan adaptasi modern. Media visual sering kali menyederhanakan, mendramatisasi, atau mengestetisasi elemen budaya agar kompatibel dengan preferensi audiens kontemporer (Naufaldi & Susanti, 2023). Representasi budaya Jawa dalam animasi 3D menjadi arena penting untuk melihat bagaimana simbol, nilai, dan narasi tradisional dikonstruksi dalam format digital.

### *Logika Platform dan Resepsi Budaya Digital*

Di era mediatisasi mendalam, resepsi audiens terhadap konten budaya tidak terjadi di ruang hampa, melainkan dalam ekosistem yang diatur oleh logika platform (Couldry & Hepp, 2017). Platform seperti YouTube menggunakan algoritma rekomendasi yang secara tidak langsung membentuk ekspektasi audiens. Ketika sebuah legenda tradisional disajikan dalam format 3D, algoritma akan menyandingkannya dengan konten animasi global lainnya. Hal ini memicu audiens untuk melakukan perbandingan standar kualitas (seperti estetika Disney atau Pixar), yang pada gilirannya memengaruhi posisi resepsi mereka—apakah mereka menerima inovasi tersebut sebagai bentuk pelestarian (*dominant*) atau menolaknya karena dianggap gagal memenuhi standar teknis yang dijanjikan oleh "kemasan" platform (*oppositional*).

### *Adaptasi dan Alih Wahana Budaya*

Adaptasi merujuk pada proses transformasi karya dari satu medium ke medium lain yang melibatkan reinterpretasi naratif dan estetika (Hutcheon, 2013). Alih wahana cerita klasik Jawa

ke animasi 3D tidak hanya menyangkut perubahan bentuk visual, tetapi juga restrukturisasi alur, karakterisasi, tempo dramatik, serta gaya penceritaan. Proses ini sering kali memunculkan negosiasi antara pelestarian nilai tradisi dan inovasi kreatif (Sanders, 2016).

Kajian adaptasi budaya di media digital menyoroti bahwa transformasi medium berimplikasi pada perubahan pengalaman audiens. Narasi tradisional yang sakral atau filosofis dapat bergeser menjadi tontonan populer dengan estetika hiburan (Jenkins, 2006). Dalam konteks ini, resepsi audiens menjadi krusial untuk memahami bagaimana khalayak menilai legitimasi budaya, akurasi cerita, dan estetika visual yang dihadirkan.

### ***Animasi 3D sebagai Media Komunikasi Budaya***

Animasi 3D merupakan bentuk komunikasi visual yang menggabungkan teknologi digital, narasi sinematik, dan simbolisme budaya. Medium ini memiliki kemampuan menghadirkan dunia representasional yang imersif melalui desain karakter, lingkungan, dan gerak virtual (Wells, 1998). Dalam komunikasi budaya, animasi berfungsi sebagai sarana edukasi, pelestarian, sekaligus komodifikasi budaya.

Produksi animasi berbasis budaya lokal sering dipahami sebagai strategi revitalisasi tradisi di era digital. Namun demikian, modernisasi visual berpotensi menimbulkan perbedaan interpretasi di kalangan audiens, terutama terkait autentisitas dan estetika budaya (Kamandanu & Sudrajat, 2025). Oleh karena itu, pendekatan studi resepsi diperlukan untuk memahami dinamika pemaknaan audiens terhadap animasi adaptasi budaya Jawa.

Secara estetis, transformasi ke format 3D menghadirkan tantangan pada aspek 'Rasa' dalam kebudayaan Jawa. Animasi yang terlalu mengejar hiper-realitas sering kali terjebak dalam fenomena *uncanny valley*, di mana visualisasi yang mendekati manusia justru terasa asing atau 'kaku' (Wells, 1998). Dalam komunikasi budaya, efektivitas animasi 3D tidak hanya diukur dari kecanggihan teknis, tetapi dari kemampuannya menangkap dimensi imaterial dari sebuah legenda. Oleh karena itu, studi resepsi ini menjadi krusial untuk melihat apakah inovasi digital ini mampu mentransmisikan nilai filosofis yang setara dengan medium tradisional atau justru mengalami reduksi makna.

Temuan penelitian menunjukkan adanya ketegangan estetis yang dirasakan oleh informan dari kelompok siswa SMP (SMP3 dan SMP4) terkait visualisasi karakter. Informan menyebutkan bahwa meskipun detail visual terlihat sangat nyata, gerakan karakter justru terasa 'kaku' dan 'kurang bernyawa'. Secara teoretis, reaksi ini merupakan manifestasi dari fenomena *Uncanny Valley* (Mori, 1970), di mana ketika representasi buatan manusia (seperti animasi 3D) mendekati keserupaan manusia secara fisik namun gagal meniru keluwesan gerak alami, audiens akan merasakan ketidaknyamanan atau penolakan.

Dalam konteks adaptasi cerita Jawa, *Uncanny Valley* tidak hanya terjadi pada level teknis gerak, tetapi juga pada level estetika kultural. Informan SMP3 menyatakan:

*“Visualnya sudah modern, tapi gerakannya masih patah-patah, jadi terasa aneh saat menontonnya. Seperti ada yang hilang dari sosok karakternya.”*

Penolakan ini menunjukkan bahwa upaya kanal *Panggung Narasi Jagad Mandala* untuk menghadirkan realisme visual tingkat tinggi justru menjadi bumerang ketika tidak dibarengi dengan kehalusan *motion capture* yang setara dengan estetika gerak tradisional (seperti kehalusan gerak wayang atau tari). Ketidakmampuan teknologi 3D dalam menangkap dimensi 'jiwa' atau 'rasa' dari tokoh-tokoh sakral seperti Aji Saka menciptakan jarak emosional. Audiens yang memiliki literasi budaya tinggi (Kelompok Komunitas Seni) cenderung melakukan *negotiated reading* atau bahkan *oppositional* pada poin ini; mereka mengapresiasi inovasi visualnya, namun menolak klaim 'autentisitas' geraknya karena terjebak dalam lembah ketidakpastian (*uncanny*) tersebut.

## Pertanyaan Penelitian

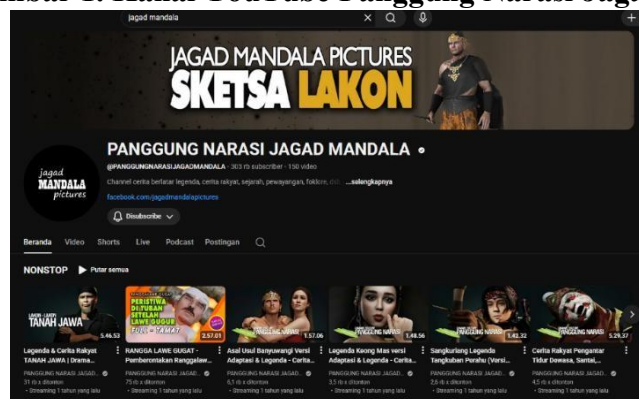
1. Bagaimana audiens memaknai adaptasi cerita klasik Jawa dalam animasi 3D pada kanal YouTube *Panggung Narasi Jagad Mandala* di tengah pengaruh logika platform?
2. Bagaimana posisi resepsi audiens (*dominant, negotiated, oppositional*) terhadap representasi budaya Jawa dan estetika visual yang ditampilkan?
3. Bagaimana faktor literasi media dan kedekatan kultural memengaruhi proses *decoding* audiens terhadap fenomena *Uncanny Valley* dalam animasi tersebut?

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma interpretatif yang bertujuan memahami proses pemaknaan audiens terhadap adaptasi cerita klasik Jawa dalam animasi 3D pada kanal YouTube *Panggung Narasi Jagad Mandala*. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada eksplorasi pengalaman subjektif, interpretasi, serta konstruksi makna yang dibentuk audiens dalam berinteraksi dengan teks media. Jenis penelitian yang digunakan adalah studi resepsi audiens (*audience reception study*), yang menempatkan khalayak sebagai subjek utama analisis.

Objek penelitian berupa konten animasi 3D yang mengadaptasi cerita klasik Jawa, sementara subjek penelitian adalah penonton kanal YouTube tersebut. Informan ditentukan melalui teknik *purposive sampling* dengan kriteria individu yang telah menonton konten tersebut dan memiliki kemampuan merefleksikan pengalaman menonton. Variasi karakteristik informan sangat penting untuk menangkap keragaman posisi resepsi dalam proses *decoding*.

Gambar 1. Kanal YouTube *Panggung Narasi Jagad Mandala*



(Sumber: Dokumentasi peneliti, 2026)

### 1. Penguatan Kriteria dan Justifikasi Sampling

Untuk memperkuat validitas temuan posisi resepsi, kriteria "kedekatan dengan budaya Jawa" dikategorikan secara spesifik sebagai berikut:

- Kelompok Komunitas Seni (KS): Terdiri dari individu yang memiliki latar belakang pendidikan formal kebudayaan atau praktisi aktif dalam seni tradisi Jawa. Kelompok ini berfungsi sebagai instrumen untuk menguji kedalaman autentisitas simbolik.
- Kelompok Siswa SMP: Mewakili segmen *digital native* atau penikmat umum konten hiburan digital. Pemilihan kelompok ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana inovasi visual diterima oleh audiens dengan literasi media kontemporer namun memiliki jarak emosional yang berbeda terhadap narasi tradisional.

### 2. Teknik Pengumpulan Data dan Justifikasi Durasi

Penelitian ini menghimpun data primer melalui teknik wawancara mendalam yang melibatkan 10 partisipan. Informan dikelompokkan ke dalam dua kategori berdasarkan rentang usia: praktisi seni dewasa dan anggota komunitas seni dari kalangan remaja (pelajar usia 14-17 tahun). Pembagian ini tidak dimaksudkan untuk memisahkan kriteria subjek secara kontras,

melainkan untuk melihat keberagaman perspektif usia di dalam satu lingkungan budaya yang serupa.

Meskipun setiap sesi diskusi berlangsung relatif singkat dengan durasi rata-rata 30 menit, konten tersebut merupakan hasil pengerucutan data yang sangat fokus dan intensif. Wawancara dilakukan segera setelah informan menyaksikan video “Legenda Aji Saka” untuk mendapatkan respon penafsiran (decoding) yang spontan dan akurat tanpa gangguan bias ingatan. Melalui teknik ini, peneliti mampu menyarikan data yang esensial dan kontekstual. Perbandingan antara kelompok dewasa dan remaja dalam lingkungan yang sama kemudian memungkinkan peneliti mengidentifikasi variasi resepsi lintas generasi, sembari tetap mempertahankan autensitas makna simbolik yang menjadi inti penelitian.

### 3. Analisis dan Keabsahan Data

Analisis data dilakukan secara tematik dengan mengacu pada model Encoding/Decoding Stuart Hall. Proses ini meliputi reduksi data, kategorisasi tema, serta identifikasi posisi pembacaan: *dominant-hegemonic*, *negotiated*, dan *oppositional*. Peneliti mempertimbangkan konteks sosial-budaya informan untuk memahami faktor yang memengaruhi produksi makna mereka.

Keabsahan data dijaga melalui:

- Triangulasi Sumber dan Teknik: Membandingkan hasil wawancara antar-informan dan mengaitkannya dengan observasi media.
- Member Checking: Memastikan kesesuaian interpretasi peneliti dengan maksud asli informan untuk memperkuat validitas interpretatif.
- Indikator Literasi Media Kualitatif: Dalam penelitian ini, literasi media kualitatif diamati melalui empat domain utama: kemampuan informan memisahkan fakta dari legenda, pemahaman terhadap proses produksi animasi, identifikasi transformasi simbolik, serta refleksi kritis terhadap hubungan antara media dan budaya. Indikator-indikator tersebut berfungsi sebagai instrument pengodean (coding tools) dalam menganalisis data wawancara untuk mengidentifikasi pola-pola resepsi yang muncul. Lebih jauh lagi, indikator ini digunakan sebagai kriteria interpretasi hasil untuk memetakan sejauh mana audiens melakukan negosiasi makna terhadap konten digital. Dengan menggunakan indikator ini, peneliti dapat mengklasifikasikan respons informan ke dalam tipologi literasi yang berbeda, sehingga dinamika antara latar belakang budaya dan pemahaman teknis media dapat terprotet secara lebih terstruktur dan mendalam.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pemaknaan Audiens Terhadap Adaptasi Cerita Klasik Jawa

Hasil wawancara mendalam menunjukkan bahwa audiens memaknai animasi 3D sebagai medium yang menjembatani tradisi dan modernitas. Sebagian besar informan memandang adaptasi cerita klasik Jawa sebagai bentuk revitalisasi budaya yang relevan dengan ekosistem media digital. Audiens *dominant-hegemonic reading* menilai bahwa penggunaan animasi 3D mampu meningkatkan daya tarik narasi tradisional tanpa menghilangkan esensi nilai moral dan filosofis cerita. Persepsi ini selaras dengan pandangan Hall (1980) bahwa audiens dapat menerima makna dominan yang diencoding produsen media ketika kerangka referensi budaya mereka beririsan dengan struktur pesan.

Sebaliknya, audiens *negotiated reading* mengapresiasi inovasi visual, tetapi secara kritis menilai perubahan tertentu dalam alur cerita, karakterisasi, maupun dialog. Informan dalam kategori ini menegaskan bahwa modernisasi estetika perlu tetap menjaga akurasi simbolik dan konteks budaya Jawa. Posisi ini merefleksikan proses decoding yang bersifat adaptif, di mana audiens menerima kerangka makna dominan berupa inovasi medium digital, namun secara aktif menegosiasikan elemen-elemen spesifik yang dianggap menyimpang dari ekspektasi budaya (Hall, 1980; Morley, 1992). Negosiasi tersebut memperlihatkan bahwa penerimaan terhadap

estetika digital tidak serta-merta berarti penerimaan penuh terhadap transformasi naratif budaya. Temuan ini menegaskan bahwa resepsi audiens tidak bersifat biner (menerima/menolak), melainkan spektrum interpretatif yang dinamis.

Audiens *oppositional reading* muncul pada informan yang memandang adaptasi digital sebagai bentuk simplifikasi budaya. Mereka menilai bahwa dramatik visual dan efek sinematik cenderung menggeser kedalaman makna simbolik yang lazim dalam tradisi lisan atau pertunjukan wayang. Dalam perspektif resepsi, posisi ini menandakan resistensi ideologis terhadap kerangka representasi media yang dianggap mereduksi kompleksitas nilai dan filosofi budaya Jawa (Hall, 1980). Penolakan tersebut menunjukkan bahwa audiens mempertahankan referensi budaya tradisional sebagai standar legitimasi makna, sekaligus memperlihatkan ketegangan antara logika hiburan digital dan otoritas budaya.

### Negosiasi Autentisitas Budaya Dan Estetika Digital

Dimensi autentisitas menjadi tema sentral dalam interpretasi audiens. Informan *dominant reading* menilai bahwa adaptasi visual merupakan keniscayaan dalam alih wahana media. Mereka memaknai transformasi estetika sebagai strategi komunikatif agar cerita klasik dapat diterima generasi *digital-native*. Perspektif ini sejalan dengan Hutcheon (2013) yang menyatakan bahwa adaptasi bukan sekadar reproduksi, tetapi reinterpretasi kreatif lintas medium.

Audiens *negotiated reading* menempatkan autentisitas sebagai aspek yang dinegosiasikan. Informan dalam kategori ini menerima perubahan visual, tetapi menyoroti pentingnya konsistensi nilai budaya, termasuk penggunaan bahasa, gestur, busana, serta relasi sosial yang khas Jawa. Mereka memandang bahwa estetika digital sebaiknya memperkuat, bukan menggantikan, identitas budaya (Hall, 1997).

Audiens *oppositional reading* memandang estetisasi digital berpotensi mengaburkan makna tradisi. Visualisasi *hyper-realistis*, tempo dramatik cepat, dan penyederhanaan konflik dinilai menggeser nuansa kontemplatif yang menjadi ciri narasi klasik Jawa. Temuan mengenai adanya posisi *oppositional reading* ini selaras dengan analisis teks sebelumnya yang menyatakan bahwa digitalisasi tersebut memicu “penjinakan” kompleksitas budaya agar sesuai dengan pola konsumsi digital (Pujastra & Bayquni, *in press*). Hal ini menegaskan adanya ketegangan antara logika industri kreatif digital dan ekspektasi budaya audiens.

### Posisi Resepsi Audiens

Tabel berikut merangkum kecenderungan posisi resepsi audiens berdasarkan hasil analisis tematik wawancara:

**Tabel 2. Kategorisasi Posisi Resepsi Audiens**

| Posisi Resepsi              | Deskripsi                                                                                             |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Dominant Reading</b>     | Audiens menerima adaptasi animasi 3D sebagai inovasi positif dalam pelestarian budaya Jawa.           |
| <b>Negotiated Reading</b>   | Audiens mengapresiasi visualisasi digital, namun mengkritisi perubahan naratif dan simbolik tertentu. |
| <b>Oppositional Reading</b> | Audiens menolak atau meragukan legitimasi adaptasi digital karena dianggap mereduksi makna tradisi.   |

Sumber: Olahan Data Penulis

Variasi posisi resepsi juga berkorelasi dengan tingkat literasi media informan. Audiens dengan literasi media lebih tinggi menunjukkan kecenderungan *negotiated reading*, ditandai oleh kemampuan membedakan antara strategi dramatik media dan struktur naratif tradisional. Sementara itu, audiens dengan orientasi hiburan digital yang dominan cenderung menempati *dominant reading*, dengan fokus pada aspek estetika visual dan pengalaman menonton.

## Faktor Yang Memengaruhi Proses Decoding

Analisis menunjukkan bahwa latar budaya dan pengalaman audiens berperan signifikan dalam membentuk posisi resepsi. Informan dengan kedekatan kuat terhadap budaya Jawa cenderung menampilkan *negotiated* atau *oppositional reading*, terutama ketika menemukan pergeseran simbolik atau naratif. Sementara itu, audiens dengan orientasi media digital yang tinggi lebih sering menempati *dominant reading* karena menilai inovasi visual sebagai aspek utama pengalaman menonton (Livingstone, 2013).

Literasi media juga memengaruhi interpretasi audiens. Informan dengan pemahaman tinggi terhadap proses produksi media cenderung lebih toleran terhadap adaptasi estetika, tetapi tetap kritis terhadap representasi budaya. Temuan ini menegaskan bahwa resepsi merupakan hasil interaksi antara struktur teks media dan kerangka referensi sosial audiens (Hall, 1980).

Temuan penelitian menunjukkan bahwa logika platform YouTube memediasi cara audiens menemukan dan akhirnya memaknai konten *Panggung Narasi Jagad Mandala*. Informan dari segmen siswa SMP sering kali menemukan konten ini melalui sistem rekomendasi otomatis yang menyandingkannya dengan animasi global. Hal ini menciptakan ekspektasi teknis yang tinggi, di mana kegagalan meniru keluwesan gerak alami (seperti fenomena *Uncanny Valley*) menyebabkan penolakan estetis. Sebaliknya, kelompok Komunitas Seni melihat visibilitas konten ini di platform populer sebagai upaya revitalisasi budaya yang harus didukung, meskipun mereka tetap melakukan *negotiated reading* terhadap akurasi simbolik. Dengan demikian, posisi resepsi audiens tidak hanya ditentukan oleh teks cerita, tetapi juga oleh standar kualitas yang secara tidak langsung ditetapkan oleh algoritma platform terhadap konten-konten populer lainnya.

## Sintesis Teoretis

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa resepsi audiens terhadap animasi 3D adaptasi cerita klasik Jawa berlangsung melalui proses decoding yang berlapis dan kontekstual. Model Encoding/Decoding Hall (1980) terbukti relevan dalam menjelaskan variasi interpretasi *dominant*, *negotiated*, dan *oppositional* yang muncul dalam pengalaman menonton. Namun, dinamika resepsi yang teridentifikasi juga menunjukkan bahwa pemaknaan audiens tidak semata ditentukan oleh struktur teks media, melainkan dipengaruhi oleh latar sosial-budaya, pengalaman simbolik, serta tingkat literasi media. Representasi budaya dalam animasi digital dengan demikian tidak dimaknai secara homogen, tetapi dinegosiasikan melalui interaksi antara nilai tradisi dan logika estetika digital. Animasi 3D dalam konteks ini berfungsi sebagai arena produksi makna budaya sekaligus ruang artikulasi ulang identitas budaya di tengah transformasi media digital.

Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa dalam ekosistem media digital, resepsi audiens harus dipahami sebagai praktik interpretatif yang dinamis, di mana makna budaya senantiasa terbuka terhadap negosiasi, resistensi, dan reinterpretasi.

**Tabel 3. Kutipan Representatif Proses Decoding Audiens**

| Tema Temuan                                      | Kutipan Informan                                                                                                                                                                  |
|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Respon terhadap narasi cerita klasik Jawa</b> | “Cerita Legenda Aji Saka menceritakan tentang Aji Saka yang datang ke Tanah Jawa untuk menghentikan kekajaman raja dan membawa peradaban, termasuk asal-usul aksara Jawa.” (SMP3) |
|                                                  | “Bagian yang paling menarik adalah kisah dua abdi yang sama-sama setia tetapi karena salah paham akhirnya saling bertarung hingga meninggal.” (SMP3)                              |
|                                                  | “Bagian yang paling saya ingat adalah ketika dua abdi Ajisaka saling mempertahankan amanat hingga akhirnya keduanya meninggal... penuh pengorbanan.” (SMP4)                       |
|                                                  | “Tokoh legenda dari Jawa yang datang ke Pulau Jawa untuk mengalahkan raja jahat dan membawa peradaban.” (SMP5)                                                                    |

|                                                  |                                                                                                                                                                      |
|--------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Resepsi terhadap representasi budaya Jawa</b> | “Pentingnya menepati janji, setia pada amanat, dan berani melawan kejahatan demi kebaikan bersama.” (SMP4)                                                           |
|                                                  | “Pesan yang bisa diambil adalah pentingnya komunikasi yang jelas, kesetiaan kepada amanah, dan berpikir sebelum bertindak agar tidak terjadi kesalahpahaman.” (SMP3) |
|                                                  | “Saya jadi tahu bahwa asal-usul aksara Jawa Hanacaraka tidak cuma huruf biasa tapi juga ada cerita legenda di baliknya.” (SMP5)                                      |
|                                                  | “Makna simbol Aksara Hanacaraka dalam narasi ini bukan sekadar sistem tulisan, melainkan simbol ingatan kolektif.” (KS1)                                             |
|                                                  | “Bagian yang agak sulit dipahami adalah penjelasan detail tentang makna setiap huruf-huruf Hana Caraka.” (SMP3)                                                      |
| <b>Dampak estetika animasi 3D</b>                | “Saya menerima karena animasi video tersebut sangat menarik dan mudah dipahami.” (SMP1)                                                                              |
|                                                  | “Animasi menarik, kalau karakter dan latar dibuat hidup, ekspresi wajah kuat.” (SMP5)                                                                                |
|                                                  | “Untuk visual 3D-nya cukup membantu membangun skala kosmis.” (KS1)                                                                                                   |
|                                                  | “Walaupun ada beberapa bagian yang gerakan masih terlihat sederhana.” (SMP3)                                                                                         |
|                                                  | “Ada beberapa gerakan yang kelihatannya kaku.” (SMP4)                                                                                                                |
| <b>Resepsi terhadap autentisitas adaptasi</b>    | “Saya menilai adaptasi ini cukup otentik meskipun ada penambahan kosmologi dewata.” (KS1)                                                                            |
|                                                  | “Mungkin terlalu mistis bagi penonton awam tanpa konteks budaya, alur sangat padat dan kompleks sehingga bagian makna bisa sulit dipahami.” (KS1)                    |
|                                                  | “Saya menerima tapi mengkritik... tetap perlu dipahami sebagai legenda, bukan sejarah sepenuhnya                                                                     |

Sumber: Olahan Data Penulis

Berdasarkan keseluruhan hasil wawancara, resepsi audiens terhadap animasi 3D pada kanal Youtube Panggung Narasi Jagad Mandala memperlihatkan pola interpretasi yang beragam. Audiens tidak hanya merespons aspek naratif, tetapi juga merefleksikan representasi budaya, kualitas estetika visual, autentisitas adaptasi, serta fungsi sosial konten. Variasi interpretasi ini menegaskan karakter audiens aktif dalam proses decoding sebagaimana dijelaskan Stuart Hall (1980). Sebagai contoh, dalam aspek autentisitas adaptasi, salah satu informan dari kelompok dewasa (KS1) menyatakan: “*Meskipun visualnya modern seperti game, tapi detail ornamen pada busana tokohnya tetap menjaga pakem Jawa yang saya kenal.*” Sebaliknya, pada kelompok muda, variasi interpretasi lebih condong pada kualitas estetika visual dan fungsi sosial. Seorang informan remaja (SMP3, dengan usia 15 tahun) mencatat bahwa format ini membuat legenda yang tadinya “kaku” menjadi lebih aksesibel: “Dulu saya malas dengar cerita Aji Saka karena membosankan, tapi di Youtube ini rasanya jadi seperti menonton film aksi.”

Temuan penelitian menunjukkan adanya fenomena *Uncanny Valley* (Mori, 1970) yang dirasakan oleh kelompok Siswa SMP (SMP3, remaja usia 15 tahun; SMP4, remaja usia 16 tahun). Ketika animasi 3D berusaha mendekati realisme fisik namun gagal meniru keluwesan gerak alami (seperti *wiraga* dalam tradisi Jawa), audiens merasakan keganjilan estetis. Informan SMP3 (15 tahun) menyebutkan gerakan karakter terasa 'kaku', yang menandakan bahwa upaya mengejar hiper-realitas visual justru menciptakan jarak emosional. Dalam posisi ini, audiens melakukan *oppositional reading* bukan karena menolak inovasi, melainkan karena hilangnya dimensi 'Rasa' yang menjadi inti estetika Jawa. Secara konseptual, 'rasa' bukan sekadar emosi permukaan, melainkan kedalaman batin (inner feeling) dan harmoni antara bentuk lahiriah dengan esensi spiritual, yang belum mampu diterjemahkan sepenuhnya oleh teknologi *keyframe* saat ini. *Keyframe* sendiri merupakan teknik penentuan titik koordinat

utama dari sebuah gerakan pada garis waktu (timeline), di mana komputer kemudian secara otomatis transisi antar-titik tersebut. Meskipun efisien secara teknis, otomatisasi transisi ini terkadang menghasilkan gerakan yang mekanis dan ‘jiwa’ atau keluwesan maknawi dari karakter legenda – yang seharusnya memancarkan rasa – belum sepebuhnya mampu diterjemahkan secara utuh oleh kalkulasi algoritma tersebut.

## KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan mengungkap bagaimana audiens memaknai adaptasi cerita klasik Jawa dalam animasi 3D pada kanal YouTube *Panggung Narasi Jagad Mandala*. Berdasarkan hasil analisis resepsi, ditemukan bahwa audiens menempati beragam posisi pembacaan sebagaimana dijelaskan dalam model Encoding/Decoding Stuart Hall. Posisi dominant reading tercermin pada audiens yang menerima animasi 3D sebagai inovasi positif dalam pelestarian budaya, terutama karena medium visual digital dinilai mampu menghadirkan cerita klasik secara lebih menarik dan mudah diakses. Posisi negotiated reading tampak pada audiens yang mengapresiasi kualitas visualisasi, namun tetap melakukan negosiasi terhadap perubahan naratif, simbolik, dan estetika budaya. Sementara itu, oppositional reading muncul pada audiens yang memandang adaptasi digital berpotensi mereduksi kedalaman makna tradisi serta menggeser nuansa filosofis cerita klasik Jawa.

Temuan penelitian menegaskan bahwa makna budaya dalam media digital tidak bersifat tunggal maupun deterministik, melainkan dikonstruksi melalui interaksi antara struktur teks media dan kerangka referensi sosial-budaya audiens. Animasi 3D sebagai bentuk alih wahana budaya berfungsi tidak hanya sebagai medium representasi, tetapi juga sebagai arena negosiasi makna antara tradisi dan modernitas digital. Dalam konteks komunikasi budaya, hasil ini memperlihatkan pentingnya sensitivitas kreator konten terhadap aspek autentisitas simbolik, naratif, dan nilai budaya yang dihadirkan.

Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi produsen animasi dan kreator konten budaya dalam merancang strategi adaptasi yang mempertimbangkan pengalaman interpretatif audiens. Pengembangan estetika visual digital sebaiknya dilakukan secara dialogis dengan nilai tradisi agar inovasi tidak dipersepsi sebagai distorsi budaya. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian studi resepsi, khususnya dalam ranah komunikasi budaya digital dan adaptasi media berbasis kearifan lokal.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas variasi informan, termasuk perbandingan lintas generasi dan lintas latar budaya, guna menangkap dinamika resepsi yang lebih beragam. Selain itu, integrasi metode seperti observasi etnografi digital atau analisis multimodal dapat digunakan untuk memperdalam pemahaman mengenai hubungan antara pengalaman menonton, interaksi platform, dan konstruksi makna budaya. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menggunakan metode eksperimental komparatif guna mengukur tingkat retensi nilai filosofis audiens antara format animasi 2D yang lebih simbolis-tradisional dengan format 3D hiper-realis. Selain itu, diperlukan kajian lebih lanjut mengenai dampak algoritma sistem rekomendasi YouTube dalam membentuk selera audiens terhadap konten-konten *folklore* lokal di Indonesia.

## REFERENSI

- Ang, I. (1996). *Living room wars: Rethinking media audiences for a postmodern world*. London, UK: Routledge.
- Barker, C. (2012). *Cultural studies: Theory and practice* (4th ed.). London, UK: Sage Publications.
- Couldry, N. (2015). *The myth of the mediated centre*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Endraswara, S. (2013). *Metodologi penelitian sastra: Epistemologi, model, teori, dan aplikasi*. Yogyakarta, Indonesia: CAPS.

- Hall, S. (1980). Encoding/decoding. In S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.), *Culture, media, language* (pp. 128–138). London, UK: Hutchinson.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. London, UK: Sage Publications.
- Hutcheon, L. (2013). *A theory of adaptation* (2nd ed.). New York, NY: Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York, NY: New York University Press.
- Kamandanu, M. P., & Sudrajat, R. H. (2025). Resepsi publik atas pemberitaan digital: citra Istana Maimun sebagai warisan budaya. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi*, 7(1). Retrieved from <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/jrmdk/article/download/33641/12114>
- Kellner, D. (1995). *Media culture: Cultural studies, identity and politics between the modern and the postmodern*. London, UK: Routledge.
- Livingstone, S. (2013). The participation paradigm in audience research. *The Communication Review*, 16(1–2), 21–30. <https://doi.org/10.1080/10714421.2013.757174>
- McLuhan, M., & Gordon, W. T. (2013). *Understanding media: The extensions of man*. Corte Madera, CA: Gingko Press. (Original work published 1964)
- Morley, D. (1992). *Television, audiences and cultural studies*. London, UK: Routledge.
- Naufaldi, M., & Susanti, D. (2023). Analisis resepsi konten *Sabdo Palon Nagih Janji* pada kanal YouTube Kisah Tanah Jawa terhadap nilai budaya dan kehidupan. *Jurnal Audiens*, 4(1), 65–74. <https://doi.org/10.18196/jas.v4i1.6>
- Nasrullah, R. (2017). *Media sosial: Perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi*. Bandung, Indonesia: Simbiosis Rekatama Media.
- Pujastra, A. S., & Bayquni. (In Press). Representasi Budaya Jawa Dalam Animasi 3d Youtube: Analisis Teks Pada Kanal Youtube Panggung Narasi Jagad Mandala. *JIM: Jurnal Ilmu Multidisiplin*.
- Sanders, J. (2016). *Adaptation and appropriation* (2nd ed.). London, UK: Routledge.
- Sinnreich, A. (2007). Convergence, creativity, and commercialization in contemporary culture. *The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science*, 611(1), 143–152.
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. London, UK: Routledge.