

HIBRIDITAS DAN TRANSKULTURALITAS FILM *SI JUKI: HARTA PULAU MONYET* MELALUI TIPOLOGI PERUBAHAN INDUSTRI KREATIF

Agnes Karina Pritha Atmani

Program Studi Animasi ISI Yogyakarta, Bantul, Indonesia

Email: agneskarina@isi.ac.id

Chatherine Sortauli Manik

Program Studi Animasi ISI Yogyakarta, Bantul, Indonesia

Email: rinestoria@gmail.com

ABSTRAK

Industri animasi Indonesia menunjukkan perkembangan signifikan melalui hadirnya karya-karya yang berupaya menyesuaikan diri dengan dinamika ekosistem kreatif global. Film *Si Juki: Harta Pulau Monyet* (2024) menjadi contoh menarik karena memadukan humor lokal berbasis budaya Betawi dengan estetika visual dan teknologi animasi digital modern. Penelitian ini menganalisis bagaimana hibriditas dan transkulturalitas terbentuk dalam film tersebut melalui dua dimensi utama industri kreatif—*semiotic codes* dan *material base*—dengan menggunakan tipologi perubahan industri kreatif yang dikembangkan oleh Jones, Lorenzen, dan Sapsed (2015), yaitu *Preserve*, *Ideate*, *Transform*, dan *Recreate*. Metode yang digunakan adalah analisis kualitatif-deskriptif melalui pembacaan teks film, khususnya pada aspek narasi, gaya visual, humor dan simbol budaya, serta teknologi produksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film ini menampilkan hibriditas melalui negosiasi antara simbol budaya lokal dan elemen budaya populer global, membentuk “*third space*” sebagaimana dijelaskan Bhabha. Sementara itu, transkulturalitas muncul melalui konfigurasi ulang estetika dan teknologi yang memungkinkan nilai budaya lokal tampil dalam format yang kompetitif secara global, sejalan dengan konsep budaya lintas-batas Welsch. Melalui tipologi Jones dkk., film ini menunjukkan dinamika *Preserve* pada identitas dan humor lokalnya, *Transform* pada perubahan teknologi produksi, *Ideate* pada inovasi semiotik, serta *Recreate* pada perpaduan radikal gaya dan medium. Secara keseluruhan, *Si Juki: Harta Pulau Monyet* menjadi representasi integratif dari transformasi industri animasi Indonesia dalam menghadapi globalisasi budaya.

Kata Kunci: Hibriditas, Transkulturalitas, Industri Kreatif, Animasi, Tipologi Perubahan.

Pendahuluan

Industri film animasi Indonesia dalam satu dekade terakhir menunjukkan perkembangan signifikan melalui kehadiran karya-karya lokal yang berupaya menembus pasar nasional dan regional, bahkan internasional. Salah satu fenomena tersebut adalah film *Si Juki: Harta Pulau Monyet* (2024), yang tidak hanya menghadirkan narasi komedi khas Indonesia tetapi juga menampilkan strategi kreatif untuk berkompetisi dalam ekosistem industri kreatif global (gambar 1.). Pada bahasan kali ini, teori tipologi perubahan industri kreatif yang dikembangkan oleh Jones, Lorenzen, dan Sapsed (2015) menjadi relevan untuk membaca dinamika kreatif yang berlangsung di dalam proses produksi film animasi tersebut. Jones dkk. menjelaskan bahwa perubahan dalam industri kreatif dapat diamati melalui dua dimensi utama, yaitu *semiotic codes* dan *material base*. Mereka menyatakan bahwa “*semiotic codes comprise the symbolic patterns that categorize creative products*”

Hibriditas Dan Transkulturalitas Film Si Juki: Harta Pulau Monyet Melalui Tipologi Perubahan Industri Kreatif

(Jones dkk., 2015, hlm. 6) dan bahwa material base mencakup “*technologies and socio-technical systems that enable the production and consumption of creative products*” (Jones dkk., 2015, hlm. 6).



Gambar 1. Poster Film Si Juki: Harta Pulau Monyet

(Sumber: <https://www.themoviedb.org/movie/617209-si-juki-the-movie-harta-pulau-monyet?language=id-ID>)

Film *Si Juki: Harta Pulau Monyet* dipilih sebagai salah satu contoh dari fenomena hibriditas dan transkulturalitas dalam industri animasi Indonesia. Film memiliki keunikan dalam berproses dan bertransformasi dari media komik kemudian menjadi sebuah film layer lebar, dan memproduksi identitas budaya baru melalui negosiasi antara elemen lokal dan estetika global. Selain itu, dua konsep hibriditas dan transkulturalitas memungkinkan pembacaan yang lebih kritis terhadap posisi animasi Indonesia dalam arsitektur industri kreatif yang menuntut inovasi simbolik sekaligus adaptasi teknologi.

Hibriditas, menurut Bhabha, terjadi ketika budaya saling berinteraksi dan menciptakan “*third space*” yang menghasilkan makna baru (Bhabha, 1994, hlm. 36). Sementara itu, transkulturalitas, menurut Welsch, menggambarkan kondisi budaya yang “tidak lagi berada dalam batas-batas homogen, tetapi saling menembus dan membentuk konfigurasi baru” (Welsch, 1999, hlm. 197). Kedua konsep ini sangat relevan melihat bagaimana film *Si Juki* menggabungkan humor lokal, gaya visual global, serta teknologi animasi modern.

Rumusan masalah yang diangkat adalah Bagaimana tipologi perubahan dalam industri kreatif (*Preserve, Ideate, Transform, Recreate*) menjelaskan proses hibriditas dan transkulturalitas dalam konstruksi semiotik dan basis material film animasi *Si Juki: Harta Pulau Monyet*. Sedangkan tujuan Penelitian ini menganalisis hibriditas dan transkulturalitas terbentuk melalui dinamika *semiotic codes* dan *material base* dalam film *Si Juki*, dengan menggunakan tipologi perubahan industri kreatif sebagai kerangka

teoritis. Film Si Juki: Harta Pulau Monyet dijadikan contoh untuk melihat integrasi multidisiplin seni media rekam dalam menghadapi globalisasi.

Teori dan Metodologi

1. Teori Tipologi Perubahan Industri Kreatif

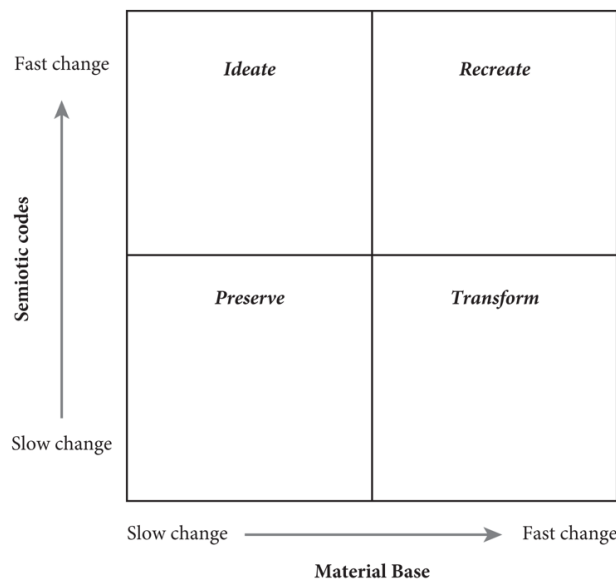
Jones, Lorenzen, dan Sapsed (2015) menekankan bahwa perubahan dalam industri kreatif berjalan melalui dua dimensi: semiotic codes dan material base. Mereka menyatakan bahwa “*semiotic codes vary in their stability and change*” (Jones dkk., 2015, hlm. 6), dan bahwa perubahan material base dapat “*engender disruption because former suppliers... are rendered obsolete*” (Jones dkk., 2015, hlm. 7). Berdasarkan variasi perubahan tersebut, mereka menawarkan empat tipologi perubahan (gambar 2):

1. *Preserve* – perubahan lambat pada semiotic codes dan material base
2. *Ideate* – perubahan cepat pada semiotic codes, lambat pada material base
3. *Transform* – perubahan cepat pada material base, lambat pada semiotic codes
4. *Recreate* – perubahan cepat pada keduanya

Tipologi ini relevan menganalisis bagaimana film animasi lokal beradaptasi untuk menjangkau audiens global.

2. Hibriditas Budaya (Homi Bhabha)

Bhabha menyebut bahwa hibriditas tercipta dalam “third space” yang memungkinkan munculnya identitas dan makna baru dari interaksi budaya (Bhabha, 1994, hlm. 36). Hibriditas tidak sekadar penggabungan, tetapi proses negosiasi simbolik.



Gambar 2. Tipologi Perubahan dalam Industri Kreatif menurut Jones, dkk (2015)

(Sumber: (Jones dkk., 2015, hlm. 10))

3. Transkulturalitas (Wolfgang Welsch)

Menurut Welsch, budaya kontemporer bersifat lintas-batas, “*interwoven and interpenetrating, forming new cultural configurations*” (Welsch, 1999, hlm. 197). Konsep ini cocok untuk membaca produk budaya yang mengintegrasikan elemen lokal dan global.

4. Metodologi Penelitian

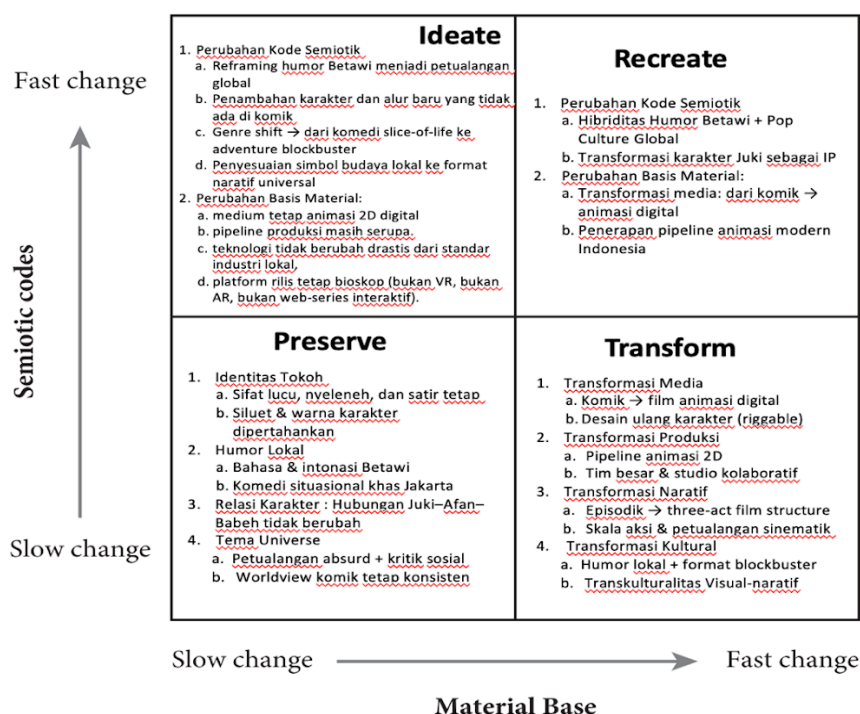
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif, dengan metode analisis: Analisis teks film. Unit Analisis: Narasi, Gaya visual dan karakter, Humor dan simbol budaya, Teknologi produksi. Teknik Analisis Data dengan Reduksi data dari adegan kunci, Pengkodean semiotic, Kategorisasi berdasarkan tipologi Jones et al., dan Interpretasi dengan teori Bhabha dan Welsch

Hasil dan Pembahasan

Tipologi perubahan dalam industri kreatif yang dikembangkan Jones, Lorenzen, dan Sapsed (2015) digunakan pada studi kasus film *Si Juki: Harta Pulau Monyet*, dengan menelaah hubungan antara *semiotic codes* dan *material base* dalam proses produksinya. Melalui pendekatan ini, analisis akan memperlihatkan dinamika hibriditas humor Betawi, unsur budaya populer global, transkulturalitas visual dan naratif, serta transformasi basis material dari komik ke animasi digital. Pembahasan ini hendak menunjukkan bagaimana film *Si Juki* memetakan dirinya dalam lanskap industri kreatif yang mengalami perubahan cepat secara simbolik maupun teknologi.

1. Aplikasi Tipologi Perubahan Industri Kreatif pada Film *Si Juki: Harta Pulau Monyet*

Tipologi Perubahan Industri Kreatif memungkinkan analisis yang lebih sistematis terhadap dinamika produksi, inovasi, dan transformasi budaya yang terjadi. Tipologi melakukan pemetaan perubahan melalui empat orientasi utama, *preserve*, *transform*, *diversify*, dan *create*. Ini adalah kerangka penting untuk memahami bagaimana karya Film SI Juki: Harta Pulau Monyet memadukan identitas lokal Betawi dengan strategi kreatif global dalam ranah animasi, dan juga menelaah bagaimana film ini mempertahankan elemen lokal, mentransformasikan medium dan estetika, serta menciptakan bentuk hibrida baru dalam konteks industri animasi Indonesia yang sedang berkembang. Pendekatan ini tidak hanya membuktikan relevansi film dalam ekosistem ekonomi kreatif, tetapi juga menunjukkan bagaimana praktik produksi animasi dapat menjadi ruang negosiasi antara tradisi dan inovasi di era globalisasi budaya.



Gambar 3. Pembahasan Tipologi Perubahan dalam Industri Kreatif

a. Preserve (Bagian kecil dalam film)

Tipologi Perubahan Industri Kreatif Jones, Lorenzen, dan Sapsed (2015), salah satunya adalah Preserve. menggambarkan bentuk perubahan yang paling rendah tingkat radikalitasnya. *Preserve* berarti menjaga inti karakter atau estetika sambil berpindah medium atau memasuki industri yang lebih luas.

Film *Si Juki: Harta Pulau Monyet* mengalami transformasi besar (Transform), meskipun begitu, ia tetap mempertahankan banyak unsur inti dari komik aslinya. Inilah yang dimaksudkan dalam area perubahan *Preserve*. Ini sejalan dengan penjelasan Jones bahwa *Preserve* mempertahankan “konvensi mapan yang membentuk integritas budaya” (Jones dkk., 2015, hlm. 4). *Preservasi* (yang dipertahankan) dalam film secara umum:

- 1) *Preservasi Identitas* : Kepribadian Juki yang anti-mainstream tetap dipertahankan, humor slapstick dan satir sosial tetap menjadi identitas utama, serta ciri visual dasar, proporsi tubuh, gaya ekspresi, dan siluet karakter tetap dekat dengan versi komik.
- 2) *Preservasi Humor Betawi dan Aset lokal*: Film memadukan humor global (Transform), meskipun humor Betawi tetap hadir, serta preservasi kode kultural lokal. Pada intinya kelokalan tetap dijaga meski produksi berskala nasional.
- 3) *Preservasi Relasi Antar Karakter*, menjadi *Continuity* dengan universe komiknya. (gambar 4.)

Hibriditas Dan Transkulturalitas Film Si Juki: Harta Pulau Monyet Melalui Tipologi Perubahan Industri Kreatif

- 4) Preservasi Tema Sentral cerita: Tema pokok komik tidak terjadi perubahan radikal pada *worldview* naratif, petualangan ringan, humor kritis, dan nilai-nilai moral dipertahankan,



Gambar 4. Beberapa Karakter Si Juki dalam komik (Gambaran Continuity)

(Sumber: <https://www.gramedia.com/blog/si-juki-komik-animasi-sukses-indonesia/>)

b. Transform (Material base berubah cepat, semiotik relatif stabil)

Tipologi Transform dalam Jones, Lorenzen, dan Sapsed menggambarkan situasi ketika basis material berubah cepat, terutama akibat digitalisasi, sementara kode semiotik berubah lambat. Mereka menyatakan bahwa “*the two dimensions of creative products—semiotic codes and the material base—are subject to different paces of change*” (Jones dkk., 2015, hlm. 5) dan bahwa tipe Transform dicirikan oleh “*fast-changing forms of the material base*” (Jones dkk., 2015, hlm. 10). Transformasi ini menghasilkan disrupsi besar pada cara produk kreatif diproduksi dan didistribusikan, misalnya perpindahan dari analog ke digital, munculnya streaming, serta peran baru perusahaan teknologi sebagai perantara.

Dalam konteks film *Si Juki: Harta Pulau Monyet*, perubahan ini terlihat jelas. Basis material film berubah cepat melalui penggunaan animasi digital (CGI), pipeline produksi modern, dan distribusi yang kini tersambung ke platform digital, mencerminkan karakter Transform pada sisi teknologi. Sebaliknya, kode semiotik film tetap relatif stabil: ia mempertahankan gaya humor khas Si Juki, referensi budaya Betawi, dan karakterisasi lokal yang familiar bagi penonton Indonesia. Ini menunjukkan bahwa meskipun teknologi produksi berevolusi dengan cepat, struktur makna dan identitas budaya tidak berubah secara drastis.

Dengan demikian, *Si Juki* menjadi contoh konkret bagaimana industri animasi Indonesia mengalami “*Transform*”: memanfaatkan inovasi teknologi untuk meningkatkan produksi dan jangkauan distribusi, namun tetap mempertahankan kode semiotik yang sudah melekat pada karakter dan humornya. Model perubahan ini memungkinkan film tetap relevan dan kompetitif tanpa kehilangan akar budaya lokalnya.

c. Ideate (Perubahan semiotik cepat, material base stabil)

Dalam konteks *Ideate*, perubahan cepat pada kode semiotik berlangsung bersamaan dengan material base yang relatif stabil, sebagaimana dijelaskan bahwa “*processes of hybridizing semiotic codes ... driven by the demand for novelty ... new combinations and recombinations of existing semiotic elements*” (Jones dkk., 2015, hlm. 14). Kerangka ini selaras dengan *Si Juki: Harta Pulau Monyet*, yang menggabungkan humor digital, gaya animasi populer, dan referensi budaya Indonesia untuk menghasilkan ekspresi semiotik baru tanpa mengubah format material animasi secara fundamental. Dengan demikian, film tersebut berada dalam dinamika inovasi simbolik yang cepat—sama seperti fesyen atau musik dalam kategori *Ideate*, sementara infrastruktur produksi animasinya tetap stabil.

Dalam film Indonesia, pemisahan antara *semiotic code* dan *material base* tampak jelas. Semiotic code mencakup gaya visual kartun, satir komedi khas Si Juki, idiom Betawi, representasi karakter masyarakat urban, serta penggabungan elemen budaya pop global. Semua ini mudah diubah, dikombinasi ulang, dan diperbarui dari satu produksi ke produksi berikutnya. Sebaliknya, material base adalah studio animasi, pipeline produksi, perangkat lunak, aset model karakter, dan Sumber Daya Manusia kreatif yang cenderung stabil antar-proyek. *Si Juki* memanfaatkan fleksibilitas semiotik untuk menghasilkan variasi lokal yang unik, sementara tetap memakai basis material yang sama, sebagaimana dijelaskan kerangka *Ideate* bahwa material base “*remains relatively stable over time, even if the knowledge needed to perform that role has been dynamic*” (Jones dkk., 2015, hlm. 15).

Model bisnis *Si Juki* juga merefleksikan karakteristik *Ideate* yang menekankan identitas kreator, diversifikasi produk, dan hubungan dengan komunitas penggemar. Seperti ditegaskan dalam buku tersebut bahwa para kreator “*build their brand*” melalui diversifikasi lintas media (Jones dkk., 2015, hlm. 15–16). *Si Juki* berkembang dari komik digital ke film animasi, merchandise, webseries, dan kolaborasi brand. Produksinya bersifat *small-batch* dalam arti rilis film tidak terlalu sering, namun setiap rilis dikelilingi strategi eksklusif dan kolaboratif yang memperkuat nilai merek. Hal ini paralel dengan model *restricted access + diversification* dalam industri *Ideate*, di mana kreativitas diarahkan untuk novelty demi pasar khusus, sementara kekuatan brand digunakan untuk memperluas jangkauan komersial. Dengan demikian, *Si Juki* menampilkan sinergi yang khas antara inovasi semiotik, stabilitas material, dan strategi bisnis kreatif ala industri global.

d. Recreate (Perubahan cepat pada semiotic codes dan material base)

Konsep Recreate dalam *The Oxford Handbook of Creative Industries* merujuk pada situasi ketika terjadi perubahan cepat baik pada *semiotic codes* (gaya, simbol, makna) maupun *material base* (teknologi, media produksi). Jones, Lorenzen & Sapsed menjelaskan bahwa dalam kuadran ini, “*expressing new semiotic codes drives new*

material innovations and vice versa, resulting in a total recreation of products and industries” (Jones dkk., 2015, hlm. 10–11). Artinya, inovasi makna dan teknologi saling mendorong sehingga menghasilkan bentuk produk kreatif yang benar-benar baru, sebagaimana terlihat dalam arsitektur modern dan desain furnitur berbahan plastik.

Dalam penjelasan mereka, perubahan *Recreate* sering terjadi karena adanya kelompok kecil pelaku kreatif yang mampu bereksperimen tanpa tekanan pasar massal. Buku tersebut menyatakan: “*Many of the innovations depend on a limited set of people to experiment... audience expectations... are not so present in this context*”(Jones dkk., 2015, hlm. 12). Dengan demikian, inovasi radikal lebih mudah muncul ketika proses kreatif dikendalikan oleh tim inti yang fleksibel, seperti studio arsitektur atau tim desain yang kolaboratif.

Model *Recreate* dapat diterapkan pada film animasi *Si Juki: Harta Pulau Monyet*, terutama dalam hal perpaduan kode semiotik lokal (humor Betawi, bahasa urban, simbol sosial Indonesia kontemporer) dengan basis material baru seperti peningkatan kualitas animasi digital, pipeline produksi hybrid 2D–3D, dan penggunaan perangkat lunak animasi terbaru. Kombinasi ini memungkinkan lahirnya ekspresi visual dan naratif yang sebelumnya tidak muncul dalam animasi Indonesia—sebuah “rekreasi total” gaya animasi lokal. Seperti dikatakan Jones dkk., “*new materials enable the expression of new styles*” (Jones dkk., 2015, hlm. 13), sehingga penggunaan teknologi animasi baru juga memungkinkan munculnya gaya humor visual dan ekspresi karakter *Si Juki* yang lebih dinamis.

Akhirnya, film ini juga mencerminkan dinamika *Recreate* melalui keberanian tim produksi untuk mengeksplorasi desain, teknologi, dan simbol budaya dalam cara yang belum mapan di industri animasi Indonesia. Sejalan dengan pernyataan: “*changes in both semiotic codes and the material base may take decades to fully assimilate*” (Jones dkk., 2015, hlm. 14), *Si Juki* menandai tahap awal transformasi animasi lokal dari kategori imitasi menuju inovasi, yang memadukan identitas budaya Betawi dengan praktik produksi animasi digital global.

2. Hibriditas Semiotik: Humor Betawi + Pop Culture Global

Pertama, dari perspektif tipologi perubahan industri kreatif (Jones, Lorenzen, & Sapsed), *Si Juki* merepresentasikan tipe perubahan *Recreate*, yakni perubahan tinggi pada *semiotic codes* (kode simbolik) sekaligus *material base* (basis material). Dalam film ini, semiotic codes lokal, seperti humor Betawi, dialog khas Indonesia, dan referensi budaya sehari-hari, dipertahankan dan diperkaya, sementara basis materialnya menggunakan teknologi animasi modern, studio produksi profesional, dan distribusi melalui media kontemporer. Kerangka ini sesuai dengan teori bahwa “*creative industries experience a variety of changes ... by considering two dimensions: semiotic codes ... and material base*” (Jones dkk., 2015, hlm. 6). Kombinasi tersebut menunjukkan bahwa *Si Juki* tidak hanya

menyampaikan narasi lokal, tetapi melakukannya lewat format yang kompetitif secara global.

Kedua, dari sudut ekonomi kreatif, hibriditas film ini menjadi strategi komersial yang efektif: penggabungan elemen lokal membuatnya relevan dan resonan dengan audiens domestik, sedangkan penggunaan teknologi dan produksi berkualitas tinggi menjadikannya layak bersaing di pasar yang lebih luas (misalnya festival film, platform digital, dan mungkin ekspor budaya). Dengan demikian, film ini turut mendorong *value-added* lokal: bukan hanya sebagai hiburan, tetapi sebagai produk kreatif bernilai ekonomi yang mengangkat identitas kultural ke level yang lebih profesional dan terindustrialisasi.

Ketiga, dampak kultural hibriditas *Si Juki* dapat dianalisis melalui teori hibriditas budaya Homi K. Bhabha. Menurut Bhabha, hibriditas menciptakan “ruang ketiga” (third space) di mana identitas budaya lokal dan global saling bernegosiasi dan membentuk makna baru. (Bhabha, 1994, hlm. 36). Dalam konteks *Si Juki*, filmnya bukan sekadar mencampurkan unsur “Betawi asli” dengan animasi modern, tetapi menciptakan wacana budaya baru: identitas Betawi (atau Indonesia secara lebih luas) diekspresikan dalam medium kontemporer yang mampu menjangkau generasi muda dan audiens global. Dengan demikian, hibriditas-nya bukan hanya estetika, tetapi juga politik budaya. Hibriditas adalah sebuah negosiasi antara akar tradisional dan tuntutan globalisasi dalam industri kreatif.

3. Transkulturalitas Visual dan Naratif

Transkulturalitas dalam film *Si Juki: Harta Pulau Monyet* dapat dianalisis melalui tipologi perubahan industri kreatif dengan melihat bagaimana pertukaran budaya lintas konteks lokal dan global membentuk produk kreatif yang bersifat transkultural. Transkulturalitas dalam *Si Juki*, terlihat dari pertukaran budayanya, *semiotic codes* lokal Betawi (misalnya bahasa khas, humor lokal) yang dipadukan dengan gaya animasi dan narasi yang bisa diinterpretasikan secara universal — menciptakan bentuk inovatif yang melampaui batas budaya asalnya, yakni sebuah tipe perubahan “*Ideate*” atau bahkan “*Recreate*” dalam tipologi mereka.

Selain itu, dari perspektif transkultural, *Si Juki* berfungsi sebagai jembatan budaya: karakter dan cerita lokal dihadirkan dalam format yang familiar bagi audiens global, sekaligus tetap relevan bagi masyarakat lokal. Nilai lokal dikontekstualisasikan ulang melalui medium global (animasi, teknologi, distribusi digital), sehingga terjadi sirkulasi budaya yang dinamis — inti dari konsep transkulturalitas. Dalam pandangan Prof. Lilawati Kurnia, “budaya dibentuk melalui proses interaksi, sirkulasi, dan konfigurasi ulang ... dalam proses transkulturalitas ... semua berlangsung terus-menerus secara dinamis.” ([Kemdiknis Teknik](#), 2021). Melalui tipologi perubahan industri kreatif, transkulturalitas *Si Juki* bisa dipahami sebagai hasil dari globalisasi dan teknologi yang mendorong semantik lokal untuk bertransisi ke ruang kreatif yang lebih universal dan lintas budaya.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan, film *Si Juki: Harta Pulau Monyet* merupakan representasi bagaimana industri animasi Indonesia bergerak dalam lanskap perubahan kreatif yang kompleks. Melalui tipologi Jones, Lorenzen, dan Sapsed, Film ini memperlihatkan empat bentuk perubahan secara simultan: *Preserve* pada humor Betawi dan karakterisasi orisinal; *Ideate* pada inovasi semiotik yang memadukan simbol budaya lokal dengan elemen pop culture global; *Transform* pada penggunaan teknologi animasi digital, pipeline modern, dan strategi distribusi kontemporer; serta *Recreate* pada perpaduan cepat antara gaya visual baru dan material base yang turut mendorong lahirnya bentuk animasi Indonesia yang lebih kompetitif.

Hibriditas dalam film ini memperlihatkan proses negosiasi budaya yang menghasilkan identitas baru, sesuai konsep “*third space*” Bhabha. Sementara itu, transkulturalitas, sebagaimana dirumuskan Welsch, muncul melalui konfigurasi lintas-batas antara teknologi global dan ekspresi budaya lokal yang diolah ulang dalam medium animasi modern. Dengan demikian, film *Si Juki* tidak hanya berfungsi sebagai produk hiburan, tetapi juga sebagai ruang produksi budaya yang menandai pergeseran industri animasi Indonesia menuju integrasi kreatif yang lebih matang dalam konteks globalisasi. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya melihat animasi lokal bukan sekadar adaptasi teknologi, tetapi sebagai praktik kultural yang merefleksikan dinamika ekonomi kreatif, representasi budaya, dan inovasi semiotik secara bersamaan.

Referensi

- Jones, C., Lorenzen, M., & Sapsed, J. (2015). [6] *The Oxford Handbook of Creative Industries* (Oxford -- Candace Jones_ Mark Lorenzen_ Jonathan Sapsed
- Bhabha, H. K. (1994). *The Location of Culture*. www.routledgeclassics.com
- Welsch, W. (1999). *Wolfgang Welsch “Transculturality.”*