

**Membaca Konstruksi Jati Diri dan Perubahan Perspektif dalam Film Animasi
*Swapped***

Rianti Nurul Afifah¹, Listia Zahara², Melly Maulyang Renata³
Rhaflly Oshama Tandela⁴, Richard Surbakti⁵, Ita Khairani⁶

¹PSR FBS Universitas Negeri Medan

Alamat e-mail : ¹rianti.2241151012@mhs.unimed.ac.id

Alamat e-mail : ²listia.2241151005@mhs.unimed.ac.id ,

³mellyyyyyyy29@gmail.com, ⁴rhafllytan.2241151014@mhs.unimed.ac.id,

⁵surbaktirichard70@gmail.com

ABSTRACT

*This study examines the construction of identity and the transformation of perspectives in the Netflix animated film *Swapped* (2026), directed by Nathan Greno and produced by Skydance Animation. Using qualitative descriptive research methods with a narrative analysis approach, this study identifies how the body-swap mechanism is employed as a literary device to expose the fluidity of identity and the formation of new perspectives in two main characters, Ollie the Pookoo and Ivy the Javan. The analysis reveals three major findings: (1) the characters' identities are socially and culturally constructed through the collective memories and belief systems of their respective groups; (2) the physical body-swap experience serves as a catalyst that fundamentally disrupts previously held identity assumptions; and (3) the empathy generated through direct experiential interaction produces a qualitative shift in the characters' worldview. This study concludes that *Swapped* employs the body-swap narrative not merely as a comedic device, but as a vehicle for a profound social message: that prejudice and distrust rooted in group identity can only be dismantled by genuinely inhabiting another's lived experience. This film is highly relevant as educational media for cultivating empathy and social tolerance among young audiences.*

Keywords: *identity construction, perspective change, body swap, animated film, empathy*

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji konstruksi jati diri dan transformasi perspektif dalam film animasi Netflix *Swapped* (2026) karya sutradara Nathan Greno yang diproduksi oleh Skydance Animation. Menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis naratif, penelitian ini mengidentifikasi bagaimana mekanisme pertukaran tubuh dimanfaatkan sebagai perangkat sastra untuk mengungkap kefluidan jati diri dan pembentukan perspektif baru pada dua karakter utama, Ollie si Pookoo dan Ivy si Javan. Analisis menemukan tiga temuan utama:

(1) jati diri tokoh dikonstruksi secara sosial dan budaya melalui memori kolektif dan sistem kepercayaan kelompok masing-masing; (2) pengalaman pertukaran tubuh secara fisik berfungsi sebagai katalis yang secara fundamental mengguncang asumsi jati diri yang telah terbangun; dan (3) empati yang terbentuk melalui interaksi pengalaman langsung menghasilkan pergeseran kualitatif dalam cara pandang tokoh terhadap dunia. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Swapped* memanfaatkan kisah pertukaran tubuh bukan sekadar sebagai perangkat komedi, melainkan sebagai wahana penyampaian pesan sosial yang mendalam bahwa prasangka dan ketidakpercayaan yang berakar pada jati diri kelompok hanya dapat diruntuhkan melalui penghayatan langsung atas pengalaman hidup pihak lain. Film ini sangat relevan sebagai media edukasi untuk menumbuhkan empati dan toleransi sosial pada generasi muda.

Kata kunci: konstruksi jati diri, perubahan perspektif, pertukaran tubuh, film animasi, empati.

A. Pendahuluan

Film animasi telah lama menjadi medium yang kaya faedah untuk mencukupkan moral sosial kepada khalayak luas, terutama angkatan muda. Lebih dari sekadar hiburan visual, film animasi berkedudukan sebagai ruang representasi yang di dalamnya nilai-nilai, konfrontasi, dan jati diri sosial dikonstruksi dan dinegosiasikan secara naratif. *Swapped* (2026), karya Nathan Greno yang dirakit *Skydance Animation* dan ditayangkan secara eksklusif di Netflix, merupakan salah satu model kontemporer dari kecenderungan ini. Film yang menampilkan suara Michael B. Jordan sebagai Ollie dan Juno Temple sebagai Ivy ini mengangkat premis pertukaran fisik antarspesies

sebagai wahana penggalian tema jati diri, prasangka, dan rasa iba.

Pertukaran tubuh (*body swap*) sebagai trope naratif dalam film animasi maupun fiksi tersohor bukanlah hal baru. Namun, yang membedakan *Swapped* dari karya-karya sebelumnya adalah aplikasi spesies orisinal yang sepenuhnya fiktif. *Pookoo* dan *Javan* yang memungkinkan persilangan perspektif terjadi tanpa sandungan stereotip spesies nyata. Sutradara Nathan Greno secara eksplisit mengutarakan bahwa inti cerita ini adalah empati, sebuah daya untuk menunjukkan bahwa dunia tidaklah hitam-putih dan bahwa interpretasi sejati hanya dapat menitis ketika seseorang benar-benar mengarungi keluar dari

gelembungnya sendiri (Greno dalam wawancara dengan *Animation World Network*, 2026).

Fenomena konstruksi jati diri dalam teks sastra dan film telah menjadi pengindahan utama dalam amatan adat dan sastra. Stuart Hall (1990) menegaskan bahwa jati diri bukanlah sesuatu yang sudah ada dan tetap, melainkan sebuah “produksi” yang terus-menerus dalam metode, yang tak pernah selesai, dan selalu dikonstruksi dalam dan melalui representasi. Dalam situasi film animasi untuk anak dan taruna, konstruksi jati diri ini memiliki impresi ilmu yang relevan karena audiens muda condong menyerap dan menginternalisasi nilai-nilai yang tertanam dalam kisah. Penelitian mengenai representasi jati diri dalam film animasi telah memuai pesat dalam dua dekade terakhir. Studi-studi terdahulu seperti yang dilakukan oleh Giroux (1994) terhadap film-film Disney megunjukkan bahwa film animasi tidak pernah netral secara pemikiran, melainkan secara tangkas memproduksi dan mereproduksi pantauan dunia tertentu. Lebih lanjut, penelitian oleh Denzin (2002) mengungkapkan bahwa kisah fisik

dalam film animasi sering menjadi kiasan bagi kejadian kemasyarakatan yang lebih luas, terliput relasi dominasi antar kerumunan.

Relevansi amatan ini dalam situasi pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia terletak pada pentingnya melatih kemampuan analisis teks ulasan dan teks multimodal pada peserta didik. *Swapped* menawarkan teks yang kaya untuk dianalisis dari berbagai perspektif: alur naratif, karakterisasi, tema, dan nasihat sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis: (1) bagaimana jati diri tokoh didesain melalui kisah; (2) bagaimana pertukaran tubuh berfungsi sebagai mekanisme perubahan perspektif; dan (3) keterlibatan edukatif temuan tersebut dalam situasi penataran sastra dan pengembangan empati.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini berargumentasi bahwa *Swapped* merepresentasikan sebuah kisah pembebasan dari belenggu jati diri yang kaku melalui proses deotomatisasi perspektif yang dipaksakan secara fisik. Studi ini

diharapkan dapat memperkaya khazanah analisis teks film animasi dalam amatan sastra Indonesia modis serta memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan bahan ajar teks ulasan berbasis film animasi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode analisis naratif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam desain makna yang terdapat dalam teks film, bukan untuk mengukur faktor secara perangkaan. Sumber data primer penelitian ini adalah film animasi *Swapped* (2026) yang diproduksi oleh *Skydance Animation* dan didistribusikan oleh Netflix, dengan durasi penayangan 102 menit.

Analisis naratif digunakan sebagai kerangka metodologis utama mengikuti prinsip-prinsip yang dikembangkan oleh Labov dan Waletzky (1967) yang diperbarui oleh Bamberg (1997), khususnya dalam hal analisis posisi (*positioning analysis*) yang memungkinkan peneliti mengkaji bagaimana tokoh-tokoh menempatkan diri dan ditempatkan

oleh kisah dalam relasi sosial tertentu. Kerangka ini diperkuat dengan perspektif konstruktivisme sosial Berger dan Luckmann (1966) yang memandang jati diri sebagai hasil konstruksi sosial yang dimediasi oleh pengalaman dan interaksi.

Data dikumpulkan melalui pengamatan sistematis terhadap film dengan unit analisis yang meliputi: (1) dialog dan monolog tokoh; (2) tindakan dan gestur tokoh yang mengindikasikan konstruksi atau dekonstruksi jati diri; (3) elemen visual yang memanggul kisah jati diri seperti *mise-en-scène*, warna, dan komposisi frame; serta (4) penanda naratif seperti konflik, titik balik, dan resolusi. Analisis data dilakukan secara induktif melalui tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan mengacu pada prosedur Miles dan Huberman (1994).

Untuk memperkuat validitas analisis, penelitian ini juga menggunakan triangulasi sumber melalui amatan ulasan kritis dari beberapa media terpercaya termasuk *RogerEbert.com*, *IndieWire*, dan *Animation World Network*, serta

wawancara publik sutradara Nathan Greno yang telah dipublikasikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analisis terhadap babak pembuka film menunjukkan bahwa jati diri tokoh utama yakni Ollie dikonstruksi secara kuat melalui kisah sejarah kolektif sukunya. Pookoo sebagai kelompok sosial mendefinisikan dirinya melalui moto "Sembunyikan hari ini, hidup besok" moto yang merupakan sebuah sistem kepercayaan yang lahir dari trauma kolektif akibat kehilangan rumah leluhur mereka di Lembah. Dalam perspektif Berger dan Luckmann (1966), sistem kepercayaan semacam ini merupakan wujud legitimasi sosial yang berfungsi untuk mempertahankan tatanan realitas yang dibangun oleh suatu komunitas. Jati diri Pookoo yang mengutamakan persembunyian dan kecurigaan terhadap spesies lain bukanlah karakter bawaan, melainkan konstruksi bertahap yang disosialisasikan dari generasi ke generasi melalui cerita-cerita leluhur.

Konstruksi jati diri serupa juga tampak pada tokoh Ivy dari spesies Javan. Ivy dikonstruksi sebagai

individu yang keras kepala, penuh tanggung jawab, dan bersikap defensif terhadap kelompok lain, khususnya Pookoo. Namun, seperti yang terungkap dalam alur cerita, sikap negatif Ivy terhadap Pookoo bukan merupakan kebencian pribadi yang organik, melainkan bagian dari prasangka kelompok yang diwariskan. Jati diri "Javan yang mandiri dan dominan" yang diperankan Ivy adalah jati diri yang dikonstruksi oleh tekanan sosial dan situasi bertahan hidup, bukan oleh pilihan sadar individu. Hal ini sejalan dengan pantauan Hall (1990) bahwa jati diri adalah sebuah "posisi" yang diambil subjek dalam relasi-relasi representasi.

Menarik untuk dicatat bahwa kisah asal-usul (*origin story*) yang disampaikan oleh nenek Ollie memiliki fungsi ganda dalam teks film: pertama, sebagai eksposisi dunia cerita, dan kedua, sebagai instrumen konstruksi jati diri. Kisah tentang Dzo, polong ajaib, dan *firewolf* bukan sekadar latar belakang fantasi, melainkan mitos fondasi (*founding myth*) yang memberikan justifikasi naratif bagi pemisahan sosial antarspesies. Mitos ini berfungsi persis seperti yang dijelaskan oleh

Barthes (1972) dalam konsepnya tentang mitologi, ia mengubah sejarah yang kontingen dan penuh kekerasan menjadi "kebenaran alam" yang tampak tak terbantahkan.

Titik terpenting dalam kisah *Swapped* adalah peristiwa pertukaran tubuh itu sendiri. Dalam terminologi Shklovsky (1917) mengenai defamiliarisasi (*ostranenie*), pertukaran tubuh berfungsi sebagai teknik "pengasingan" yang memaksa tokoh dan audiens secara bersamaan untuk melihat hal-hal yang familiar bagi orang lain dengan cara yang baru dan asing. Ollie yang tiba-tiba harus menjalani kehidupan sebagai burung Javan tidak hanya mengalami ketidaknyamanan fisik, tetapi juga dipaksa untuk menangguk seluruh sistem asumsi tentang apa artinya menjadi Javan.

Proses ini sesuai dengan apa yang oleh Mezirow (1978) disebut sebagai "*perspective transformation*" dalam teori pembelajaran transformatif yaitu sebuah pergeseran fundamental dalam kerangka referensi seseorang yang diawali oleh "pengalaman disorientasi" (*disorienting dilemma*). Pertukaran

tubuh dalam film ini secara harfiah menciptakan disorientasi eksistensial yang memaksa kedua tokoh untuk mempertanyakan kerangka referensi mereka masing-masing. Ollie tidak bisa lagi sekadar melihat Javan sebagai "musuh rakus yang mencuri makanan" ketika ia sendiri harus menjalani kerasnya kehidupan Javan. Ivy, sebaliknya, tidak bisa mempertahankan pantauannya bahwa Pookoo adalah makhluk yang cemberut dan tidak berguna ketika ia harus menggunakan hidung tajam Pookoo untuk bertahan hidup.

Secara sinematik, pergeseran perspektif ini direpresentasikan dengan sangat efektif melalui pilihan sudut pandang kamera. Sutradara Nathan Greno secara konsisten menggunakan *point-of-view shots* yang disesuaikan dengan tubuh baru tokoh yakni Ollie untuk melihat dunia dari ketinggian dan luasnya pantauan burung, sementara Ivy merasakan kedekatan dengan tanah dan keterbatasan pergerakan Pookoo. Pilihan sinematografis ini memperkuat secara visual argumen naratif tentang relativitas perspektif. Seperti yang diulas oleh kritikus di *RogerEbert.com* (2026), film ini "memahami kekuatan

disruptif dari berjalan di sepatu baru dan hidup di lingkungan baru."

Momen paling relevan dalam proses perubahan perspektif ini adalah ketika Ollie, dalam tubuh Ivy, untuk pertama kalinya berhasil terbang. Adegan ini bukan sekadar sekuen aksi yang memukau secara visual, ia merupakan momen epifani naratif yang menandai dimulainya proses internalisasi pengalaman liyan. Kegembiraan Ollie saat terbang tidak hanya mencerminkan penemuan kemampuan baru, tetapi lebih jauh lagi, sebuah perubahan ontologis dalam cara ia memandang eksistensi Javan. Pengalaman inilah yang tidak mungkin diraih melalui observasi dari luar, melainkan hanya melalui penghayatan langsung dari dalam.

Analisis terhadap arc karakter keduanya menunjukkan bahwa empati yang berkembang antara Ollie dan Ivy bukan merupakan perasaan yang muncul secara sentimental, melainkan hasil dari serangkaian pengalaman kongkret yang memaksa keduanya untuk saling menggantungkan diri. Hal ini selaras dengan pantauan Hoffman (2000) bahwa empati yang sesungguhnya

yang ia sebut sebagai "*mature empathy*" mensyaratkan kemampuan untuk melampaui perspektif diri sendiri dan memahami kondisi orang lain secara komprehensif, bukan hanya secara emosional superfisial.

Dalam situasi ini, momen pengungkapan masa lalu Ivy bahwa ia telah berjuang sendirian menafkahi adik-adiknya sejak orang tuanya pergi menjadi titik balik krusial dalam relasi kedua tokoh. Ollie menyadari bahwa perilaku Ivy yang ia anggap sebagai keserakahan kelompok sesungguhnya merupakan strategi bertahan hidup yang lahir dari kerentanan pribadi yang mendalam. Lebih mengejutkan lagi, Ollie tersadar bahwa justru tindakan kecilnya sendiri di masa kecil mengajari seekor burung cara membuka biji pipet tanpa disadari telah menyelamatkan seluruh kaum suku Ivy. Momen kesadaran ini mengekspos ironi fundamental dari prasangka berbasis kelompok: musuh yang paling dibenci bisa jadi adalah pihak yang paling berjasa dalam keberlangsungan hidup kita.

Salah satu lapisan naratif paling kusut dalam *Swapped* hadir bukan dari tokoh protagonis, melainkan dari

antagonis utama yang menyamar yakni si Boogle. Dalam rongkongan analisis naratif, kehadiran Boogle sebagai karakter yang sepanjang film menampilkan diri sebagai sekutu yang eksentrik dan senyap kesepian, namun pada klimaks terungkap sebagai *firewolf* yang telah berabad-abad terjebak dalam wujud ikan, merupakan sebuah konstruksi naratif yang jauh lebih kaya makna daripada semata-mata hanya plot twist bersahaja seperti biasanya.

Pengungkapan jati diri Boogle sebagai Serigala Api membangun sebuah pertanyaan mendasar: apakah pengkhianatan itu benar-benar mengejutkan, ataukah ia adalah konsekuensi logis dari sistem kepercayaan yang telah ditanamkan sejak awal? Bila ditelusuri kembali, Boogle digambarkan sebagai entitas yang terisolasi, "Hidup sendirian di danau sejak longsor batu memisahkan seluruh penghuni Lembah." Kesepian ini bukan sekadar kondisi fisik, melainkan cerminan psikologis dari seseorang yang kehilangan adiknya dan cengkramannya. Dalam prospek psikologi sosial, isolasi akibat kehilangan status dominan kerap

memunculkan dua kemungkinan: rekonsiliasi atau radikalisasi. Boogle memilih yang kedua bukan karena ia tidak fasih tentang empati, melainkan justru karena ia terlalu memahami cara memanfaatkan iba orang lain sebagai instrumen manipulasi.

Transformasi Boogle kembali menjadi Serigala Api melalui polong Dzo, pangkal kekuatan yang seharusnya memadukan makhluk-makhluk Lembah, merupakan ironi yang sangat tajam. Polong Dzo dalam kisah film berfungsi sebagai lambang netral yang maknanya ditentukan oleh niat konsumennya. Ketika digunakan oleh Ollie dan Ivy, ia menjadi katalis afeksi belas kasihan. Ketika digunakan oleh Serigala Api, ia menjadi instrumen kembalinya tirani. Dengan seperti itu, film ini secara implisit mengabulkan bahwa alat atau mekanisme perubahan secanggih apapun tidak akan menghasilkan transformasi positif apabila dioperasikan oleh subjek yang motifnya berakar pada kehausan atas dominasi, bukan pada hasrat untuk menyelami.

Yang memikat untuk dikaji lebih jauh adalah situasi motivasi Serigala Api itu sendiri. Kisah yang

disampaikan nenek Ollie menguak bahwa Serigala Api semula adalah penguasa Lembah yang merasa putus kendali. Ia bukanlah predator yang bergerak dari kekosongan, ia adalah entitas yang pernah memiliki otoritas, kemudian merasakannya tergerus oleh presensi Dzo dan sistem saling dependensi yang diciptakannya. Dalam kondisi ini, Serigala Api merepresentasikan apa yang oleh Wendt (1999) dalam teori konstruktivisme sosial disebut sebagai "jati diri berbasis ancaman" (*threat-based identity*) sebuah cara memindai diri yang hanya dapat diteguhkan melalui pengusiran atau penaklukan pihak yang dianggap menggertak eksistensi.

Kehancuran hutan yang diakibatkan oleh banggunya kembali Serigala Api pun memiliki dimensi alegoris yang relevan. Kebakaran Lembah bukan sekadar konflik fisik antara protagonis dan antagonis, ia adalah metafora bagi apa yang terjadi ketika nostalgia atas dominasi masa lampau dipaksakan kembali ke dalam tatanan aktivitas yang telah berubah. Lembah yang tadinya mulai mendirikan kepercayaan baru melalui perjalanan Ollie dan Ivy, dalam

sekejap kembali terbakar justru di saat kejayaan itu hampir terjelma. Struktur naratif ini mengisyaratkan sebuah fakta yang kerap diabaikan dalam kisah optimis tentang perubahan sosial: bahwa kekuatan lama yang merasa terancam oleh tatanan baru tidak akan diam. Ia akan menunggu, menyamar, dan menyerang ketika probabilitas terbuka.

Dari sudut pandang pedagogis, lapisan naratif ini menjadikan *Swapped* lebih dari sekadar lakon tentang persahabatan dua karakter yang berbeda. Film ini menyediakan kesadaran bahwa proses membangun jembatan antarkelompok yang terpecah selalu memuat risiko, bahwa tidak semua pihak yang tampak kontributif untuk proses tersebut sungguh-sungguh menginginkan rekonsiliasi. Kemampuan untuk membedakan antara sekutu yang tulus dan pengkhianat yang bersembunyi di balik kebutuhan bersama merupakan kecerdasan sosial yang justru paling dipentingkan dalam proses pembangunan kepercayaan antarkelompok yang sejati.

Dari perspektif amatan sastra, transformasi empati ini berfungsi sebagai peristiwa naratif yang oleh Aristoteles (dalam *Poetics*) disebut sebagai momen penemuan atau pengakuan yang mengubah situasi dramatis secara fundamental atau disebut *anagnorisis*. Pengenalan bahwa "musuh" sesungguhnya adalah sesama penyintas dengan luka-luka yang berbeda membuka ruang yang bermakna, bukan sekadar gencatan senjata pragmatis.

Implikasi sosial dari tema ini sangat relevan dalam situasi Indonesia kontemporer. Film ini dapat dibaca sebagai alegori bagi berbagai situasi konflik antarkelompok yang didasari oleh prasangka sejarah dan stereotip yang diwariskan. Mekanisme pertukaran perspektif yang direpresentasikan dalam film mengsuggestikan bahwa jalan keluar dari lingkaran prasangka dan ketidakpercayaan antarkelompok bukan melalui debat intelektual, melainkan melalui interaksi dan pengalaman langsung yang menempatkan individu dalam posisi di seberang. Temuan ini selaras dengan prinsip-prinsip *contact hypothesis* yang dikemukakan Allport (1954) bahwa kontak langsung yang

bermakna antara kelompok-kelompok yang berkonflik merupakan salah satu cara paling efektif untuk mengurangi prasangka.

Dalam situasi pembelajaran Bahasa Indonesia, *Swapped* hadir sebagai objek amatan yang sangat strategis untuk teks ulasan (*review text*). Kompetensi Dasar dalam Kurikulum Merdeka menekankan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mengevaluasi karya sastra serta teks multimodal secara kritis. Film ini menyediakan lapisan-lapisan makna yang memungkinkan analisis dari tingkat permukaan (*plot*, *karakter*, *setting*) hingga tingkat yang lebih dalam (*tema*, *ideologi*, *representasi sosial*).

film ini juga mengajak pembaca untuk mempertimbangkan nilai estetis dan nilai pesannya secara bersamaan. Para kritikus dari IndieWire (2026) mencatat bahwa film ini berhasil membangun dunia animasi yang visual dan imajinatif yang melampaui film animasi Netflix sebelumnya, sementara penilaian dari *Whats-on-Netflix* (2026) menegaskan bahwa film ini berhasil melampaui karya-karya animasi Skydance

sebelumnya dalam hal kedalaman kompasinya. Namun di sisi lain, beberapa kritikus seperti di Screen Rant (2026) juga menunjukkan bahwa struktur naratifnya dapat terasa formula dan twist antagonis terasa kurang dipersiapkan. Tegangan antara pujian atas keindahan visual dan kritik atas kelemahan naratif ini justru menjadikannya bahan diskusi yang subur di kelas.

Penggunaan film animasi sebagai media pembelajaran sastra juga didukung oleh berbagai penelitian terdahulu. Amatan Mayora (2017) dalam Jurnal Mardibasa menunjukkan bahwa pemanfaatan teks multimodal dalam pembelajaran sastra dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman kritis siswa secara relevan. Sementara itu, Nurgiyantoro (2019) dalam amatannya tentang sastra anak menegaskan bahwa karya-karya yang memadukan unsur petualangan dengan pesan moral yang kuat terbukti lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai sosial pada pembaca muda.

E. Kesimpulan

Penelitian ini telah mengidentifikasi dan menganalisis tiga dimensi utama dalam *Swapped* (Netflix, 2026) sebagai teks naratif yang kaya akan konstruksi jati diri dan perubahan perspektif. Pertama, jati diri tokoh-tokoh dalam film dikonstruksi secara sosial melalui mitos fondasi, memori kolektif, dan sistem kepercayaan kelompok, bukan sebagai esensi yang melekat secara alamiah. Kedua, mekanisme pertukaran tubuh berfungsi sebagai perangkat naratif yang secara efektif menciptakan deotomisasi perspektif, memaksa tokoh dan audiens untuk mengalami realitas dari sudut pandang yang secara radikal berbeda. Ketiga, empati yang lahir dari proses pertukaran perspektif ini bersifat transformatif dan merupakan produk dari pengalaman langsung, bukan sekadar pemahaman intelektual.

Simpulan utama penelitian ini adalah bahwa *Swapped* merupakan film animasi yang secara naratif cerdas memanfaatkan *trope body swap* tidak hanya sebagai perangkat hiburan, tetapi sebagai metafora sosial yang mendalam tentang peruntukan prasangka

antarkelompok. Pesan inti film bahwa persatuan dan pemahaman bersama hanya dapat tercipta melalui penghayatan atas pengalaman hidup pihak lain memiliki resonansi universal yang melampaui batas usia dan latar belakang budaya audiens.

Temuan ini memiliki implikasi praktis bagi pengembangan bahan ajar Bahasa dan Sastra Indonesia, khususnya dalam kompetensi teks ulasan dan apresiasi sastra. Film ini layak direkomendasikan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya melatih keterampilan analisis teks, tetapi juga secara bersamaan menumbuhkan kecerdasan emosional dan empati sosial pada peserta didik. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengkaji resepsi audiens remaja terhadap pesan-pesan sosial dalam film ini, serta untuk mengembangkan instrumen penilaian teks ulasan film animasi yang terstandar untuk situasi pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Allport, G. W. (1954). *The nature of prejudice*. Addison-Wesley.

Aristoteles. (1987). *Poetics* (S. H. Butcher, Trans.). Dover

Publications. (Original work published ca. 335 BCE)

Bamberg, M. (1997). Positioning between structure and performance. *Journal of Narrative and Life History*, 7(1–4), 335–342.

Barthes, R. (1972). *Mythologies* (A. Lavers, Trans.). Hill & Wang. (Original work published 1957)

Berger, P. L., & Luckmann, T. (1966). *The social construction of reality: A treatise in the sociology of knowledge*. Anchor Books.

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

Denzin, N. K. (2002). *Reading race: Hollywood and the cinema of racial violence*. SAGE Publications.

Giroux, H. A. (1994). Animating youth: The Disnification of children's culture. *Socialist Review*, 24(3), 23–55.

Greno, N. (2026, May 1). Swapped director Nathan Greno on building an empathy-driven animated world [Interview]. *Animation World Network*.
<https://www.awn.com/animationworld/swapped-director-nathan-greno-building-empathy-driven-animated-world>

- Hall, S. (1990). Cultural identity and diaspora. In J. Rutherford (Ed.), *Identity: Community, culture, difference* (pp. 222–237). Lawrence & Wishart.
- Hoffman, M. L. (2000). *Empathy and moral development: Implications for caring and justice*. Cambridge University Press.
- Labov, W., & Waletzky, J. (1967). Narrative analysis: Oral versions of personal experience. In J. Helm (Ed.), *Essays on the verbal and visual arts* (pp. 12–44). University of Washington Press.
- Lee, Z. (2026, May 1). Swapped review: Clever Netflix animated original values empathy. *RogerEbert.com*.
<https://www.rogerebert.com/reviews/swapped-michael-b-jordan-animated-netflix-film-review-2026>
- Mayora, C. (2017). Penggunaan teks multimodal dalam pembelajaran apresiasi sastra di sekolah menengah. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 45–62.
<https://doi.org/10.21274/jpbsi>
- Mezirow, J. (1978). Perspective transformation. *Adult Education*, 28(2), 100–110.
<https://doi.org/10.1177/074171367802800202>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Nurgiyantoro, B. (2019). *Sastra anak: Pengantar pemahaman dunia anak (Edisi revisi)*. Gadjah Mada University Press.
- Screen Rant. (2026, May 1). Swapped review. *Screen Rant*.
<https://screenrant.com/swapped-netflix-review/>
- Shklovsky, V. (1917). Art as technique. In L. T. Lemon & M. J. Reis (Eds. & Trans.), *Russian formalist criticism: Four essays* (pp. 3–24). University of Nebraska Press. (Republished 1965)
- Skydance Animation. (2026). *Swapped* [Motion picture]. Netflix.
- Waxman, S. (2026, May 1). Swapped review: Michael B. Jordan stars in cute Netflix animated film. *IndieWire*.
<https://www.indiewire.com/criticism/movies/swapped-movie-review-netflix-michael-b-jordan-1235191540/>
- Wendt, A. (1999). *Social theory of international politics*. Cambridge University Press.
- What's on Netflix. (2026, May 1). 'Swapped' review: Skydance Animation steps up its visual game in a heartfelt, if familiar, body-swap tale.
<https://www.whats-on->

netflix.com/what-to-
watch/swapped-movie-review/