

ANALISIS DUGAAN PLAGIARISME DESAIN KARAKTER PADA FILM ANIMASI MERAH PUTIH: ONE FOR ALL

Sekar Dyah Gayatri Abidin ^{a,1, *}, Nasya Vania Azalia ^b, Aditya Rahman Yani ^c

^a Universitas Pembangunan Negeri “Veteran” Jawa Timur

^b Universitas Pembangunan Negeri “Veteran” Jawa Timur

^c Universitas Pembangunan Negeri “Veteran” Jawa Timur

¹ sga.yatriabidin@gmail.com

* Corresponding Author

Abstrak

Perkembangan teknologi digital berdampak besar memudahkan proses produksi pada industri animasi. Hal itu pula yang mendorong adanya pasar aset digital. Namun kemudahan tersebut juga memunculkan berbagai persoalan mengenai hak cipta dan plagiarisme. Salah satu kasus yang menjadi perhatian publik adalah dugaan plagiarisme aset karakter pada film *Merah Putih: One for All* pada karya animator asal Pakistan, Junaid Miran. Penelitian ini menganalisis bentuk-bentuk plagiarisme yang terdapat pada karakter Brendi di film *Merah Putih: One For All* dengan karakter Jayden buatan Junaid Miran. Metode yang digunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif komparatif. Pengumpulan data penelitian melalui berbagai dokumen dan studi pustaka. Hasil penelitian mengungkap bahwa karakter Brendi memiliki karakteristik yang mirip dengan Jayden.

Progress Artikel

Dikirim 2026-07-01

Revisi 2026-08-23

Diterima 2026-08-27

Kata Kunci

Plagiarisme

Animasi

Desain Karakter

Merah Putih

1. Pendahuluan

Pesatnya kemajuan teknologi digital di era globalisasi berdampak besar pada industri kreatif. Berkembangnya perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) telah memudahkan pelaku industri kreatif dalam proses produksi menjadi lebih cepat, fleksibel, dan efisien. Dengan perkembangan era digital, kemudahan penyebaran dan distribusi menggunakan internet juga semakin meningkat. Produk digital semakin populer di kalangan masyarakat karena dianggap memiliki beberapa keunggulan dibandingkan karya tradisional (Nugroho dan Hastarini, 2025). Salah satu yang terdampak adalah industri animasi. Perkembangan perangkat keras dan perangkat lunak yang semakin canggih memungkinkan animator menghasilkan animasi yang detail dan lebih halus dalam waktu yang lebih singkat. Selain mempercepat produksi, digitalisasi juga mendorong munculnya pasar aset digital yang juga terus berkembang. Penjualan model karakter 2D/3D, tekstur, *rigging*, hingga *template* animasi yang bermacam-macam (Zulkifli et al, 2025). Di sisi lain, mudahnya akses pada aset digital dapat memicu masalah baru terkait perlindungan hak cipta dan keaslian karya. Aset digital yang diperoleh dapat dieksploitasi dengan penyebaran tanpa izin oleh pihak yang tidak memiliki hak. Hal ini tentunya akan merugikan pemegang hak karya (Nugroho dan Hastarini, 2025). Masalah ini berkaitan pula dengan tindakan plagiarisme yang melanggar etika dalam proses berkarya. Plagiarisme adalah suatu tindakan mengambil alih atau meniru ide, gagasan, maupun karya milik orang lain dan mengakui karya tersebut sebagai milik pribadi tanpa mencantumkan sumber asli, sehingga dapat menimbulkan kekeliruan mengenai asal karya tersebut (Soelistyo, 2011). Dalam konteks komunikasi visual, plagiarisme tidak hanya berupa penyalinan karya secara utuh, tetapi juga dapat berupa peniruan elemen visual yang memiliki tingkat kemiripan tinggi, seperti bentuk karakter, proporsi tubuh, kostum, warna, maupun gaya visual sehingga mengurangi unsur orisinalitas suatu karya. Selain melanggar hak ekonomi pencipta, tindakan tersebut juga melanggar hak moral sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang memberikan hak kepada pencipta untuk tetap diakui sebagai pemilik karya serta melarang penggunaan karya tanpa izin. Plagiarisme tak hanya melanggar hak cipta, tapi juga melanggar hak moral yang melekat pada karya. Fenomena ini menimbulkan perdebatan di masyarakat karena dianggap melanggar etika kreatif serta merugikan pencipta karya asli.

Salah satu kasus yang menarik perhatian publik adalah dugaan plagiarisme aset pada film animasi *Merah Putih: One for All*. Film animasi ini disutradarai oleh Endiarto dan Bintang Takari, serta diproduksi oleh Perfiki Kreasindo. Bercerita mengenai petualangan 8 anak dari latar budaya berbeda yang mencari bendera merah putih yang hilang agar dapat digunakan untuk perayaan kemerdekaan desa. Film ini dirilis pada 14 Agustus 2025 bertepatan dengan momentum menjelang hari kemerdekaan Indonesia ke-80. Film ini mengklaim sebagai film animasi bertema kebangsaan pertama di Indonesia. Namun sejak awal kemunculannya film ini menuai berbagai kontroversi di media sosial. Sejak peluncuran trailer pertamanya, film animasi “*Merah Putih: One for All*” tak terhindarkan dari badai kritik. Banyak penonton dan pengamat menyoroti kualitas animasi yang dianggap kaku, ditandai gerakan karakter yang kurang natural, ekspresi wajah terbatas, serta rendering beberapa adegan yang belum optimal, terutama jika dibandingkan dengan standar animasi global atau bahkan karya lokal sebelumnya (Wiratmoko dan Akbar, 2025).

Salah satu kontroversi utama yang menjadi sorotan publik adalah dugaan plagiarisme aset karakter yang mirip dengan aset karakter buatan Junaid Miran, animator 3D asal Pakistan. Kemiripan karakter yang muncul memicu perdebatan di kalangan masyarakat atas orisinalitas desain karakter pada film animasi tersebut. Tak lama setelah film tersebut rilis, Junaid Miran berkomentar melalui *youtube* pribadinya bahwa 6 karakter yang digunakan pada film merupakan buatannya dan tak ada tim produksi film yang menghubunginya maupun memberi credit atas dirinya pada film tersebut. Salah satu karakter yang sering diperbincangkan netizen adalah Brendi dari *Merah Putih: One for All* dibandingkan dengan Jayden milik Junaid Miran. Setelahnya Junaid Miran berniat menempuh jalur hukum untuk menuntut pertanggungjawaban. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis plagiarisme desain karakter yang terdapat pada film animasi *Merah Putih: One for All*. Analisis dilakukan agar pekerja kreatif semakin paham pentingnya orisinalitas dan etika berkarya karena kasus seperti ini dapat dihindari apabila memahami dengan benar apa itu plagiarisme.

2. Metode

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif melalui pendekatan deskriptif komparatif. Penelitian kualitatif digunakan untuk menganalisis kondisi objek yang alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama, di mana analisis data bersifat induktif dan lebih menekankan pada pemahaman makna dibandingkan generalisasi (Sugiyono, 2023). Metode ini diterapkan untuk memahami fenomena dugaan plagiarisme desain karakter pada film animasi *Merah Putih: One for All* melalui proses analisis visual dan perbandingan unsur-unsur desain secara mendalam terhadap aset karakter milik animator 3D asal Pakistan, Junaid Miran.

Pendekatan deskriptif komparatif dipilih karena penelitian berfokus pada pengamatan, identifikasi, serta perbandingan unsur visual guna menemukan tingkat kemiripan pada desain karakter yang diteliti. Menurut Suharsimi Arikunto (1997), penelitian komparatif digunakan untuk mencari persamaan dan perbedaan pada objek, individu, ide, maupun prosedur kerja tertentu. Objek dalam penelitian ini adalah desain karakter pada film animasi *Merah Putih: One for All* yang didiuga memiliki kemiripan dengan karakter yang dibuat Junaid Miran. Analisis digunakan untuk membandingkan aspek visual seperti bentuk wajah, proporsi tubuh, gaya rambut, pakaian, hingga element detail karakter lainnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, observasi visual, dan dokumentasi. Studi pustaka digunakan untuk memperoleh teori mengenai plagiarisme, hak cipta, desain karakter, dan etika dalam industri kreatif dari buku, jurnal, artikel ilmiah, serta sumber pendukung lainnya. Kombinasi beberapa teknik pengumpulan data sering digunakan untuk mendapat pemahaman lebih lengkap mengenai masalah penelitian (Iba & Wardana, 2023). Observasi visual dilakukan dengan mengamati secara langsung desain karakter pada film dan aset pembanding. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan tangkapan layar (*screenshot*), gambar karakter, trailer film, serta pernyataan yang berkaitan dengan kasus tersebut dari berbagai sumber media. Melalui metode penelitian ini diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai dugaan plagiarisme aset

karakter pada film animasi *Merah Putih: One for All*, sekaligus meningkatkan kesadaran akan pentingnya menghargai hak cipta dan menjaga orisinalitas dalam proses berkarya di industri kreatif.

3. Hasil dan Diskusi

Kekayaan Intelektual merupakan hak legal atas aset tak berwujud hasil kreativitas manusia. Dalam ranah hukum, hak inilah yang memayungi dan melindungi keaslian sebuah karya seni. Pada saat sebuah karya diumumkan ke publik, perlindungan hak ciptanya langsung melekat secara otomatis (Mertyana dan Shara, 2026). Pentingnya perlindungan hak ini tercermin pada kontroversi yang menimpa film *Merah Putih: One for All*. Kontroversi dimulai ketika trailer perdana film tersebut dirilis oleh Perfiki Kreasindo menjelang penayangannya pada 14 Agustus 2025. Banyak netizen memberi kritik atas kualitas animasi yang dianggap belum memenuhi standar serta banyaknya aset visual 3D yang menyerupai aset digital pada marketplace.

Kontroversi semakin membesar ketika animator asal Pakistan, Junaid Miran, mengklaim bahwa terdapat 6 karakter yang mirip dengan karakter ciptaannya yang dijual di platform digital. Salah satu karakter yang menjadi sorotan utama adalah karakter Jayden yang diduga memiliki kemiripan signifikan dengan tokoh Brendi dalam film tersebut, terutama pada warna kulit, bentuk wajah, dan model rambutnya. Aset karakter Jayden sendiri dijual oleh Junaid Miran melalui platform Reallusion seharga 43,5 dolar AS (sekitar Rp707 ribu) dalam bentuk paket yang mencakup avatar, rambut, pakaian, hingga tekstur kulit karakter. Junaid Miran menyatakan tidak pernah dihubungi tim produksi ataupun diberi kredit atas penggunaan karakter buatannya.



Gambar 1. Karakter Jayden milik Junaid Miran dan karakter Brendi dalam film *Merah Putih: One for All*

(Sumber: katadata.co.id <https://katadata.co.id/digital/startup/689c49e04ae05/animator-3d-asal-uea-tuduh-merah-putih-one-for-all-pakai-asetnya>)

Untuk membuktikan dugaan kemiripan tersebut tidak sekadar berlandaskan asumsi publik, dilakukan pembuktian melalui analisis komparatif visual secara bersisian (*side-by-side analysis*). Analisis ini membedah serta membandingkan elemen-elemen rupa utama antara karakter Jayden karya Junaid Miran dengan karakter Brendi dari film *Merah Putih: One for All*, yang mencakup indikator rambut, bentuk wajah, proporsi tubuh, hingga konsep busana sebagaimana terurai pada tabel berikut:

Indikator Perbandingan	Jayden (Junaid Miran)	Brendi (Merah Putih : One for All)
Rambut	 Gaya rambut <i>dreadlock</i> bewarna hitam yang mengarah ke atas.	 Gaya rambut afro namun siluet dari samping maupun depan mirip dengan gaya rambut dari Jayden.
Bentuk Wajah	 Memiliki struktur wajah bulat (round face structure) dengan proporsi mata besar, hidung membulat (button nose), telinga yang memanjang melebar ke samping, serta ekspresi bibir netral yang sedikit tebal.	 Terdapat tingkat kemiripan proporsi fitur wajah yang sangat tinggi. Penataan letak (posisi mata, hidung, dan mulut), proporsi bentuk garis pipi dan dagu pada karakter Brendi dengan karakter Jayden.
Proporsi Tubuh	 1. Memiliki proporsi tubuh anak-anak (<i>stylized child proportion</i>) dengan rasio kepala terhadap tubuh sekitar 1:4, bahu sempit, serta postur berdiri tegak dengan tungkai kaki dan lengan yang sedikit tebal/membulat.	 1. Brendi memperlihatkan struktur tubuh yang hampir sama dengan badan yang lebih gempal. Kesamaan tersebut mengindikasikan bahwa model karakter kemungkinan menggunakan basis desain atau <i>mesh</i> yang sama dengan modifikasi yang relatif minim
Kulit	Kulit bewarna coklat	Kulit bewarna coklat
Pakaian	Jayden milik Junaid Miran mengenakan kaos hijau, celana dan jaket denim dengan kerah berbulu.	Brendi dalam film Merah Putih: One for All menggunakan kaos merah, celana pendek motif loreng

		warna abu-abu, dan membawa tas ransel.
--	--	--

Tabel 1. Perbandingan Karakter Jayden milik Junaid Miran dengan Karakter Brendi dalam film *Merah Putih: One for All*

Awalnya, keresahan masyarakat muncul karena kekhawatiran bahwa karya film *Merah Putih: One for All* melakukan tindakan plagiarisme. Namun pada wawancara dengan media medcom.id (14/08/2025), sutradara Endiarto menjelaskan bahwa penggunaan aset digital merupakan hal yang wajar dan ilegal bahkan oleh perusahaan besar sekalipun. Ia juga mengakui jika melakukan modifikasi pada aset digital yang digunakan. Dilain sisi, Junaid Miran memberikan pernyataan melalui video di *channel youtube* pribadinya jika ia tidak menerima kredit atas karya yang digunakan oleh pihak bersangkutan. Ia juga menekankan bahwa pembelian aset tidak berarti memiliki hak cipta secara penuh atas desain atau karakter tersebut.

(dokumentasi menyusul)

Pada akhirnya, kontroversi antara pihak produksi *Merah Putih: One for All* dan Junaid Miran berhasil diselesaikan secara damai di luar pengadilan (out-of-court settlement). Sebagai bentuk pertanggungjawaban etis dan pemenuhan hak lisensi, pihak produksi sepakat untuk memberikan kredit (attribution) resmi kepada Junaid Miran atas karya aset 3D yang digunakan dalam film tersebut. Penutupan kasus melalui jalur damai ini memperitegas pentingnya pengakuan atas karya cipta dan pemenuhan hak moral kreator dalam industri kreatif digital.

3.1. *Pelanggaran Ketentuan Lisensi (Atribusi dan Hak Moral)*

Hak cipta merupakan hak yang melindungi berbagai jenis karya, termasuk karya intelektual dan seni, untuk menjaga keorisinalan ciptaan pencipta (Lahida dan Sulistiyono, 2024). Dalam ekosistem industri visual modern, prinsip perlindungan hukum yang ditegaskan oleh Lahida dan Sulistiyono (2024) ini menjadi dasar utama yang mengatur batasan penggunaan, pembelian, dan perizinan aset digital melalui mekanisme lisensi komersial.

Pembelian aset 3D ready-made dari platform digital (seperti Reallusion) secara hukum adalah tindakan yang sah/legal, selama pengguna mematuhi syarat serta ketentuan lisensi yang berlaku. Namun, jika dikaitkan dengan kasus antara animator Junaid Miran dan produser film *Merah Putih: One for All*, terdapat tiga aspek lisensi dan hak cipta utama yang menjadi inti permasalahan:

3.1.1. *Pelanggaran Kewajiban Atribusi*

Meskipun lisensi komersial memberikan hak ekonomi untuk menggunakan aset dalam proyek yang menghasilkan keuntungan, sebagian besar lisensi aset digital tetap mewajibkan pencantuman kredit (attribution) apabila aset tersebut digunakan untuk karya komersial publik berskala besar seperti film layar lebar. Penggunaan aset karakter Jayden tanpa pencantuman nama Junaid Miran pada awalnya melanggar hak moral pencipta (moral rights)—sebuah hak abadi yang dilindungi oleh undang-undang untuk menjaga keterikatan antara pencipta dan karya orisinalnya (Lahida dan Sulistiyono, 2024).

3.1.2. *Pemenuhan Hak Lisensi Melalui Resolusi Jalur Damai*

Pentingnya perlindungan keorisinalan ciptaan (Lahida dan Sulistiyono, 2024) pada akhirnya tercermin dari penyelesaian akhir kasus ini. Masalah tersebut diselesaikan secara damai di luar pengadilan (out-of-court settlement) dengan kesepakatan di mana pihak *Merah Putih One for All* memberikan kredit (credit/attribution) resmi kepada Junaid Miran. Pemberian kredit ini merupakan bentuk pengakuan legal dan pemenuhan hak lisensi yang wajib dipenuhi oleh pihak pengguna aset.

3.2. *Pelanggaran Ketentuan Lisensi (Atribusi dan Hak Moral)*

Membeli atau menggunakan aset 3D dari marketplace untuk kepentingan komersial tanpa memberikan kredit, meskipun telah dimodifikasi, tetap tergolong sebagai bentuk plagiarisme sekaligus pelanggaran lisensi. Di era digital, pasar aset digital—seperti model karakter 2D/3D, tekstur, rigging, hingga template—memang terus berkembang pesat untuk mempercepat proses

produksi animasi (Zulkifli et al., 2025). Namun, mudahnya akses ini memicu masalah baru terkait perlindungan hak cipta, keaslian karya, dan etika berkarya (Nugroho & Hastarini, 2025).

Dalam industri animasi, plagiarisme terjadi ketika seseorang mengambil atau meniru ide, gagasan, maupun karya milik orang lain dan mengakui karya tersebut sebagai milik pribadi tanpa mencantumkan sumber asli, sehingga menimbulkan kekeliruan mengenai asal karya (Soelistyo, 2011). Penggunaan aset digital yang dimodifikasi tipis-tipis (seperti sekadar mengganti warna pakaian atau menambah aksesoris) tanpa izin/kredit tidak hanya melanggar hak cipta, tetapi juga melanggar hak moral yang melekat pada karya tersebut (Soelistyo, 2011; Nugroho & Hastarini, 2025).



Gambar 2. Karakter Jayden milik Junaid Miran
(Sumber: *reallusion* <https://www.reallusion.com/contentstore/pack/character-creator/3d-character/stylized-toon-boys-jayden?addfrom=19.00095>)



Gambar 3. Karakter Brendi dalam film *Merah Putih: One for All*
(Sumber: youtube @CinépolisIndonesia <https://youtu.be/6jdG2WQEgyl?si=m-ZCQ7dDVtdykX56>)

Melalui pendekatan deskriptif komparatif untuk mencari persamaan dan perbedaan unsur visual pada objek (Arikunto, 1997; Sugiyono, 2023), analisis antara karakter Brendi dalam film *Merah Putih: One for All* dengan aset karakter Jayden karya Junaid Miran menunjukkan indikasi plagiarisme parsial pada elemen-elemen berikut:

3.2.1. Bentuk Dasar dan Fitur Wajah

Bentuk dasar wajah kedua karakter memperlihatkan tingkat kesesuaian struktur yang sangat tinggi, mulai dari garis pipi, bentuk dagu, hingga proporsi fitur wajah. Ukuran dan posisi mata, detail hidung membulat (*button nose*), serta kontur bibir memiliki pola susunan yang identik, menandakan tidak adanya perubahan substantif pada struktur mesh utama.

3.2.2. *Gaya dan Siluet Rambut*

Meskipun terdapat penyesuaian gaya (rambut dreadlock hitam ke atas pada Jayden dan bentuk afro pada Brendi), tampilan siluet dasar serta pola lekukan dari arah depan maupun samping masih memperlihatkan jejak visual dan proporsi yang identik.

3.2.3. *Proporsi Tubuh dan Anatomi*

Karakter Jayden dirancang menggunakan rasio anak-anak (stylized child proportion). Karakter Brendi menggunakan struktur dasar anatomi yang serupa dengan penyesuaian minor pada ketebalan postur tubuh, mengindikasikan penggunaan basis model (mesh) yang sama.

3.3.3. *Elemen Busana dan Aksesori (Modifikasi Sekunder)*

Pengubahan yang dilakukan pihak produksi hanya menyentuh aspek luar/sekunder. Karakter Jayden mengenakan kaos hijau, celana, dan jaket denim berkerah bulu. Sementara karakter Brendi diubah menggunakan kaos merah, celana pendek motif loreng abu-abu, dan ditambahkan aksesori berupa tas ransel.

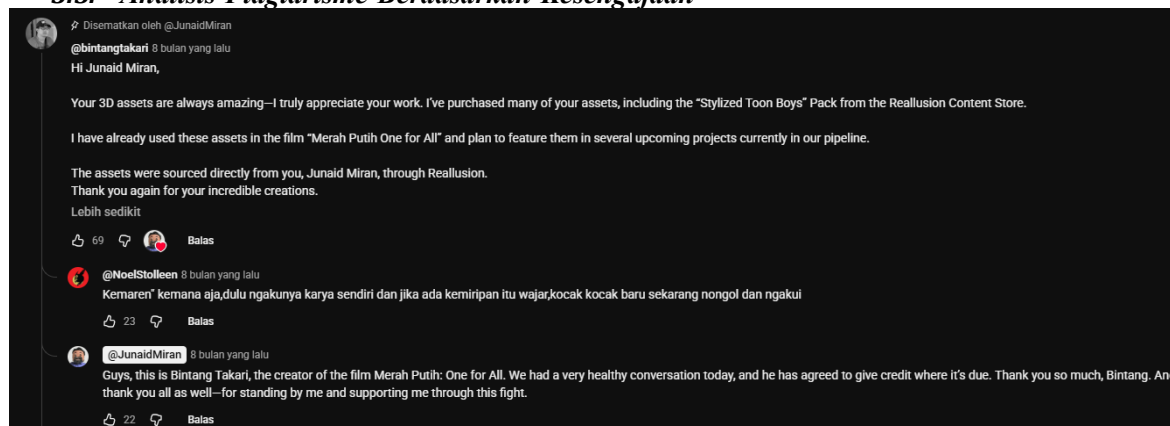
Dapat disimpulkan bahwa penggunaan aset tanpa kredit yang hanya dimodifikasi tipis-tipis terbukti memenuhi kriteria Plagiarisme Isi secara Parsial (Simanjuntak, 2021). Penambahan aksesori dan perubahan warna tidak menghilangkan fakta bahwa substansi utama (core structure) karya tersebut diambil dari pihak lain tanpa mencantumkan atribusi yang sah (Soelistyo, 2011; Nugroho & Hastarini, 2025).

3.4. *Analisis Plagiarisme Berdasarkan Proporsi Kemiripan*

Berdasarkan klasifikasi plagiarisme menurut Harlen Simanjuntak (2021), kasus kemiripan karakter Brendi dalam film Merah Putih: One for All dengan karakter Jayden milik Junaid Miran tidak dikategorikan sebagai plagiarisme total, melainkan secara spesifik tergolong sebagai plagiarisme isi secara parsial. Hal ini didasarkan pada tingkat proporsi kemiripan visual yang tergolong sangat tinggi pada struktur utama karakter.

Dikatakan sebagai plagiarisme isi karena elemen visual utama dan substansial dari karya asli—seperti struktur base mesh wajah, proporsi anatomi tubuh anak-anak, serta komposisi fitur muka—diambil dan digunakan kembali tanpa adanya perubahan yang transformatif. Tindakan ini tidak dikategorikan sebagai plagiarisme total sebab pihak produksi masih melakukan modifikasi sekunder pada aspek luar, seperti pengubahan warna pakaian, motif celana, dan penambahan aksesori tas ransel. Namun, perubahan permukaan (surface-level modification) tersebut tidak cukup signifikan untuk menghilangkan identitas dan bentuk dasar dari karakter orisinalnya.

3.5. *Analisis Plagiarisme Berdasarkan Kesengajaan*



Gambar 4. Komentar Bintang Takari

(Sumber: youtube @Junaid Miran https://youtu.be/bJcwPGk1g_4?si=ZWvOOz9HDBN8LnCa)

Ditinjau dari aspek kesengajaan, kasus ini secara jelas tergolong ke dalam plagiarisme yang disengaja (intentional plagiarism). Unsur kesengajaan tersebut dibuktikan oleh rangkaian fakta serta

komunikasi terbuka antara kedua belah pihak di media sosial. Melalui unggahan video di kanal YouTube pribadinya, Junaid Miran secara terbuka menyatakan bahwa ia tidak pernah menerima pencantuman kredit (attribution) atas aset karyanya yang digunakan dalam film tersebut. Ia juga menegaskan kembali prinsip dasar lisensi digital bahwa transaksi pembelian aset ready-made di marketplace sekadar memberikan hak pakai komersial, bukan berarti mengalihkan hak cipta secara penuh atau memberikan hak pengklaiman atas desain karakter tersebut.

Unsur intentional plagiarism kian terkonfirmasi pada September 2025 ketika Bintang Takari, selaku salah satu sutradara dan tim produksi, meninggalkan komentar pada video YouTube Junaid Miran yang mengakui secara langsung penggunaan aset 3D tersebut dalam film *Merah Putih: One for All*. Pada kolom komentar yang sama, Junaid Miran membalas dan mengklarifikasi bahwa kedua belah pihak telah berdiskusi, di mana pihak produser akhirnya menyetujui untuk memberikan kredit resmi kepadanya. Rangkaian interaksi digital ini membuktikan bahwa penggunaan aset milik Junaid Miran dilakukan secara sadar oleh pihak produksi. Publikasi karya ke ranah komersial tanpa pencantuman kredit di awal—sebelum timbulnya desakan publik dan klarifikasi langsung dari kreator asli—memenuhi kriteria plagiarisme yang disengaja sekaligus bentuk pengabaian terhadap hak moral pencipta.

4. Penutup

Berdasarkan hasil analisis visual yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa karakter Brendi dalam film *Merah Putih: One for All* memiliki tingkat kemiripan yang tinggi dengan karakter Jayden milik Junaid Miran. Kemiripan tersebut terlihat pada berbagai unsur utama desain karakter, mulai dari bentuk wajah, proporsi mata, hidung, dan mulut, hingga model rambut yang memiliki siluet dan pola lekukan yang serupa. Selain itu, struktur tubuh kedua karakter juga menunjukkan kesamaan yang cukup jelas, terutama pada proporsi kepala yang lebih besar dibanding badan, bentuk torso, lengan, dan kaki yang memiliki pola anatomi *stylized* hampir sama. Kesamaan tersebut menunjukkan bahwa kedua karakter tidak hanya memiliki konsep visual yang mirip, tetapi juga memperlihatkan struktur desain yang sangat dekat satu sama lain.

Walaupun terdapat beberapa perbedaan pada aspek pakaian dan aksesoris, seperti warna baju, model celana, dan tambahan tas ransel pada karakter Brendi, perubahan tersebut hanya bersifat visual tambahan dan tidak mengubah bentuk dasar karakter secara keseluruhan. Kemiripan yang masih terlihat pada struktur utama desain menunjukkan bahwa modifikasi yang dilakukan tergolong minim. Oleh karena itu, tingkat kesamaan antara kedua karakter dapat dikategorikan sangat tinggi dan mengarah pada indikasi plagiarisme visual dalam penggunaan aset karakter 3D. Namun, perkembangan kasus menunjukkan bahwa pihak produksi, melalui Bintang Takari, mengakui bahwa beberapa karakter dalam film memang menggunakan aset pihak ketiga sebagai bagian dari proses produksi. Dengan demikian, pembahasan kasus ini tidak lagi hanya didasarkan pada kemiripan visual semata, tetapi juga berkaitan dengan penggunaan aset digital, kepatuhan terhadap ketentuan lisensi, pemberian atribusi kepada kreator asli, serta aspek etika dan hak cipta dalam industri animasi. Kasus ini juga menunjukkan pentingnya menjaga orisinalitas karya serta menghargai hak cipta kreator lain dalam proses produksi animasi digital agar tidak menimbulkan kontroversi maupun pelanggaran etika kreatif.

Menanggapi kasus plagiarisme ini ada baiknya pihak industri animasi lebih memperhatikan etika penggunaan aset digital serta menghargai hak cipta kreator asli dalam proses produksi karya. Penggunaan aset pihak ketiga sebaiknya disertai izin, pencantuman kredit, dan modifikasi kreatif yang memadai agar tidak menimbulkan indikasi plagiarisme maupun kontroversi di kemudian hari. Selain itu, penting bagi animator dan pelaku industri kreatif untuk meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya orisinalitas dalam menghasilkan karya visual.

Ucapan Terima Kasih

Kami ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya pada dosen Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur yang telah membekali kami ilmu dan membimbing sehingga penelitian ini

dapat terealisasi sedemikian rupa. Tanpa bantuan yang diberikan, penelitian ini tidak akan berjalan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Elizabeth Chiquita Tuedestin Priwiratu. (2025). *Film Merah Putih One for All Dituding Pakai Desain Animasi Tanpa Izin*, from <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/film-merah-putih-one-for-all-dituding-pakai-desain-animasi-tanpa-izin-00-hwff8-51xh89>
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). *Metode Penelitian*. CV. Eureka Media Aksara.
- Mertyana, N. P. F., & Shara, M. C. P. (2026). *Peran Lisensi dalam Perlindungan atas Hak Cipta Karakter Animasi*.
- Nugroho, A. P., & Hastarini, A. (2025). *Regulatory Gaps In Copyright Protection For NFT-Based Digital Artworks In Indonesia*. Widya Pranata Hukum: Jurnal Kajian dan Penelitian Hukum, 7(1), 52-67.
- Simanjuntak, Harlen. (2021). *Plagiarisme*.
- Soelistyo, Henry. (2011). *Plagiarisme : Pelanggaran Hak Cipta Dan Etika*
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Suharsimi, Arikunto. (1997). *Prosedur penelitian : Suatu pendekatan praktek*.
- Wiratmoko, C., & Akbar S. (2025). *Antara Kritik, Viral & Public Pedagogy “Merah Putih: One for All” dan Polemik Animasi Indonesia di Masa Kini*, from <https://slfilmanimasi.fbs.unesa.ac.id/post/antara-kritik-viral-public-pedagogy-merah-putih-one-for-all-dan-polemik-animasi-indonesia-di-masa-kini#>
- Zulkifli, A., Firdaus, M., Rasim, R., Sari, F. B., & Fazira, I. (2025). *Prinsip Animasi 3D Komputer dalam Film Animasi dan Implementasinya: Sebuah Kajian Literatur*. Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana, 25(2), 152-164.

