

**NILAI-NILAI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DALAM SERIAL ANIMASI *NUSSA* VOLUME 1**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)**

Oleh

**ULFIATUN SILMI KAFAH
1617402041**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2020**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Ulfiatun Silmi Kaffah
NIM : 1617402041
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul “**Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam Dalam Serial Animasi Nussa Volume 1**” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri. Hal-hal yang bukan karya saya dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang saya peroleh.

Purwokerto, 5 April 2020

Saya yang menyatakan,



Ulfiatun Silmi Kaffah
NIM.1617402041

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

NILAI-NILAI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM SERIAL ANIMASI NUSSA VOLUME 1

Yang disusun oleh : Ulfiatun Silmi Kaffah, NIM : 1617402041, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, yang telah diujikan pada tanggal 18 Mei 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji skripsi.

Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing,

Penguji II/Sekretaris Sidang,

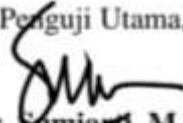

Dwi Privanto, S.Ag., M.Pd


Muh. Hanif, M.Ag., M.A

NIP.: 19760610 200312 1 004

NIP.: 19730605 200801 1 017

Penguji Utama,


Dr. Sumjarti, M.Ag

NIP.: 19730125 200003 2 001

Mengetahui :

Dekan,


Dr. H. Suwito, M.Ag.

NIP.: 19710424 199903 1 002



NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan FTIK IAIN Purwokerto

Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr .Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

Nama : Ulfiatun Silmi Kaffah
NIM : 1617402041
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : NILAI-NILAI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM SERIAL ANIMASI *NUSSA* VOLUME 1

sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto untuk dimunaqasyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

IAIN PURWOKERTO

Pembimbing,



Dwi Priyanto, S.Ag., M.Pd.

NIP. 19760610 200312 1 004

**NILAI-NILAI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DALAM SERIAL ANIMASI *NUSSA* VOLUME 1**

**ULFIATUN SILMI KAFFAH
NIM. 1617402041**

**Program Studi Pendidikan Agama Islam
Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto**

ABSTRAK

Pendidikan merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu dan kajian seluruh komponen pendidikan yang menjadi satu kesatuan dan tidak dapat dipisahkan dalam upaya *transfer of knowledge* dan *transfer of value*. Pendidikan agama Islam khususnya akhlak bagi anak, haruslah diberikan sesuai dengan keadaan mereka, salah satunya yaitu dengan menghadirkan hiburan yang mendidik yang anak senang dan mendapat pelajaran dari hiburan tersebut. Serial animasi *Nussa* sangat sesuai untuk anak-anak dalam menggambarkan bagaimana menanamkan aqidah Islam kepada anak-anak, dibandingkan dengan tayangan animasi lainnya yang masih menyisakan adegan kekerasan, perkelahian, dan juga ujaran kebencian.

Serial animasi *Nussa* ini bisa menjadikan media yang bisa digunakan untuk mencerdaskan dan mencerahkan, dengan disajikan secara sederhana, komunikatif dan mendidik. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti dan mengkaji lebih dalam tentang nilai-nilai pendidikan agama Islam yang terdapat dalam serial animasi *Nussa* khususnya pada volume 1 yang terdiri dari 4 episode.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Nilai-nilai pendidikan agama Islam apa saja yang terdapat dalam Serial animasi *Nussa*". Dalam penelitian ini yang dimaksud penulis Serial animasi *Nussa* adalah volume 1 yang terdiri dari 4 episode bertema "Tidur Sendiri Gak Takut", "Dahsyatnya Basmalah", "Senyum Itu Sedekah", "Viral, Bersih Kota Kita Bersih Indonesia".

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan atau *library research*. Sumber data yang digunakan terdiri dari sumber data primer, yaitu video serial animasi *Nussa* volume 1 dan sumber data sekunder yaitu berupa buku-buku, majalah, dan literatur-literatur yang relevan dengan penelitian ini untuk memperkuat pendapat dan melengkapi hasil penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, dan teknik analisis data yang digunakan adalah *content analysis* dengan pendekatan pragmatis.

Hasil penelitian ini adalah nilai-nilai pendidikan agama Islam dalam serial animasi *Nussa* volume 1 yang meliputi nilai pendidikan karakter yaitu nilai karakter religius, rasa ingin tahu, kreatif, tanggung jawab, bersahabat/komunikatif, peduli sosial dan peduli lingkungan.

Kata Kunci : Nilai Pendidikan Agama Islam, Serial Animasi, Animasi *Nussa*.

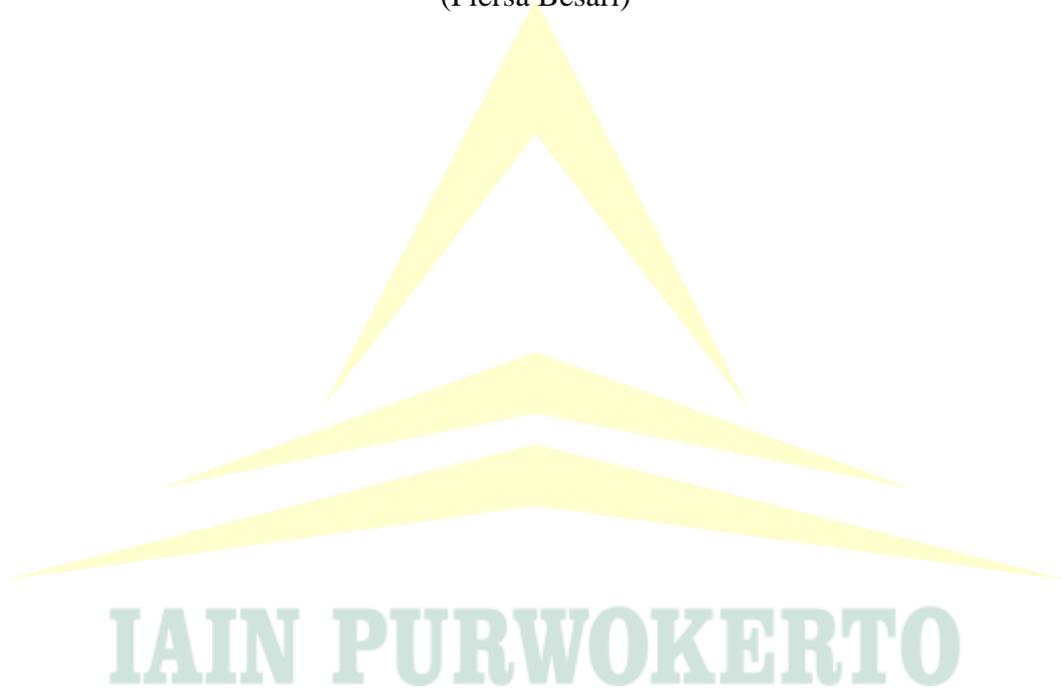
MOTTO

حَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah (mereka) yang bermanfaat bagi manusia lain” (al-Hadist)

“Tidak perlu pelit ilmu, semua orang bisa memegang gitar yang sama, tapi tidak semuanya akan memainkan lagu yang sama.”

(Fiersa Besari)



PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT dan dengan segenap rasa cinta kasih sayang, karya ini penulis persembahkan untuk kedua orangtuaku, seluruh keluarga tercinta, dan seluruh teman-temanku yang selalu mengusahakan ada setiap saat, serta kepada almamater IAIN Purwokerto dan keluarga besar Pondok Pesantren Modern Elfira.



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Transliterasi kata-kata Arab yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor 158/1987 dan Nomor 0543b/U/1987.

Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	Sa	S	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	H	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Z	zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	S	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	D	de (dengan titik di bawah)

ط	ta'	T	te (dengan titik di bawah)
ظ	za'	Z	zet (dengan titik di bawah)
ع	Ain	‘	koma terbalik ke atas
غ	Gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	‘el
م	Mim	M	‘em
ن	Nun	N	‘en
و	Waw	W	we
ه	ha'	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	ya'	Y	Ye

Konsonan Rangkap karena Syaddah ditulis lengkap

متعددة	Ditulis	<i>muta'addidah</i>
عدة	Ditulis	<i>'iddah</i>

Ta' Marbutah di akhir kata bila dimatikan ditulis h

حكمة	Ditulis	<i>hikmah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlakukan pada kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti zakat, shalat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya)

a. Bila diikuti dengan kata sandang “*al*” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*.

كرمة الاولياء	Ditulis	<i>Karamah al-auliya'</i>
---------------	---------	---------------------------

b. Bila *ta' marbutah* hidup atau dengan harakat, fathah atau kasroh atau dhammah ditulis dengan *t*

زكاة الفطر	Ditulis	<i>Zakat al-fitr</i>
------------	---------	----------------------

Vokasi Pendek

َ	Fathah	Ditulis	A
ِ	Kasrah	Ditulis	I
ُ	dammah	Ditulis	U

Vokasi Panjang

1	Fathah + Alif	Ditulis	A
	جاهلية	Ditulis	<i>jahiliyyah</i>
2	Fathah + ya' mati	Ditulis	A
	تنسى	Ditulis	<i>Tansa</i>
3	Kasrah + ya' mati	Ditulis	I
	كريم	Ditulis	<i>karim</i>
4	Dammah	Ditulis	U
	فرض	Ditulis	<i>furud'</i>

Vokasi Lengkap

1	Fathah + ya' mati	Ditulis	Ai
	بينكم	Ditulis	<i>bainakum</i>
2	Fathah + wawu mati	Ditulis	Au
	قول	Ditulis	<i>Qaul</i>

Vokasi Pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

النتم	Ditulis	<i>a'antum</i>
اعدت	Ditulis	<i>u'iddat</i>
لئن شكرتم	Ditulis	<i>la'in syakartum</i>

Kata Sandang Alif + Lam

a. Bila diikuti huruf *Qomariyyah*

القرآن	Ditulis	<i>al-Qur'an</i>
القياس	Ditulis	<i>al-Qiyas</i>

b. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkannya *l (el)*nya

السماء	Ditulis	<i>as-Sama'</i>
الشمس	Ditulis	<i>Asy-Syams</i>

Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

ذوى الفروض	Ditulis	<i>zawi al-furud'</i>
أهل السنة	Ditulis	<i>ahl as-Sunnah</i>

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan terselesaikannya skripsi ini, peneliti mengucapkan Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan berbagai nikmat dan karunia-Nya yang tidak dapat dihitung dan semoga kesejahteraan, keselamatan senantiasa tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, dan para sahabatnya, semoga kita termasuk dalam golongan orang-orang yang mendapat syafaatnya kelak di hari akhir.

Dengan terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari pihak yang telah membantu, memberi masukan dan motivasi kepada peneliti dalam proses penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Dr. KH. Moh Roqib, M. Ag. Rektor Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
2. Dr. H. Suwito NS, M. Ag. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
3. Dr. Suparjo, M. A. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
4. Dr. Subur, M. Ag. Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
5. Dr. Sumiarti, M. Ag. Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
6. Dr. H.M Slamet Yahya, M. Ag. Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Purwokerto.
7. Dwi Priyanto, S. Ag., M. Pd. Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, ilmu, dan waktu selama penulisan dan penyusunan skripsi.
8. Segenap Dosen dan Staf Karyawan Administrasi IAIN Purwokerto yang telah tulus dan ikhlas mengajarkan seluruh ilmunya dan melancarkan penyelesaian studi peneliti dengan berbagai ilmu pengetahuan maupun pelajaran hidup.

9. Bapak Bunyamin dan Ibu Sairoh tercinta orang tua penulis, dan segenap keluarga atas curahan kasih sayang, dukungan, bimbingan dan doanya.
10. Adik tersayang Adrian Qolbi Khosyi semoga kita dapat membahagiakan kedua orang tua dengan ibadah, ilmu dan amal yang telah didapatkan selama hidup.
11. Teman-teman seperjuangan PAI A 2016, yang telah memberi warna dan mengisi kenangan dalam menjalani studi di IAIN Purwokerto.
12. Keluarga besar El-Fira 1, terutama kamar 37 atas semua saran, dukungan dan motivasinya.
13. Semua teman-teman, adik, kakak serta semua pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga segala bentuk dukungan dan bantuan yang telah diberikan oleh pihak-pihak yang penulis sebutkan, mendapatkan imbalan yang lebih baik dari Allah SWT . Aamiin

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari akan kekurangan yang dimiliki, sehingga dalam penyusunan skripsi ini pastinya banyak kesalahan serta kekurangan baik dari segi kepenulisan maupun dari segi keilmuan. Maka, penulis tidak menutup diri untuk menerima kritik serta saran guna perbaikan di masa yang akan datang. Dan mudah-mudahan karya ilmiah ini bermanfaat bagi penulis pribadi serta bagi pembaca nantinya.

IAIN PURWOKERTO

Purwokerto, 5 April 2020

Penulis,



Ulfiatun Silmi Kaffah

NIM. 1617402041

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
ABSTRAK	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	viii
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
B. FOKUS KAJIAN.....	3
C. DEFINISI KONSEPTUAL	5
D. RUMUSAN MASALAH	9
E. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....	9
F. KAJIAN PUSTAKA	10
G. METODE PENELITIAN	12
H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN	16
BAB II NILAI-NILAI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN SERIAL ANIMASI	18
A. NILAI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM	18
1. Pengertian Nilai Pendidikan Agama Islam.....	18
2. Dasar Pendidikan Agama Islam	19
3. Tujuan Pendidikan Agama Islam.....	22
4. Pendidikan Karakter	25
B. KONSEP SERIAL ANIMASI	30
1. Pengertian Film.....	30
2. Genre Film	31

3. Bahasa Film	33
4. Serial Animasi.....	38
C. SEMIOTIKA	39
1. Pengertian Semiotika	39
2. Konsep Semiotika Roland Barthes	40
3. Semiotika Dalam Film	43
BAB III ANALISIS WACANA TEUN VAN DIJK DALAM SERIAL ANIMASI NUSSA VOLUME 1	44
A. PENGERTIAN ANALISIS WACANA	44
B. ANALISIS WACANA MODEL TEUN VAN DIJK	45
C. KERANGKA ANALISIS TEU VAN DIJK	45
1. Dimensi Teks	46
2. Dimensi Kognisi Sosial	48
3. Dimensi Konteks Sosial.....	49
D. SINOPSIS SERIAL ANIMASI NUSSA.....	50
E. TOKOH DAN PENGISI SUARA.....	51
F. SETTING DAN ALUR CERITA.....	52
G. ANALISIS WACANA VAN DIJK DALAM SERIAL ANIMASI NUSSA.....	60
BAB IV NILAI-NILAI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM SERIAL ANIMASI NUSSA VOLUME 1.....	69
A. Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dalam Serial Animasi <i>Nussa</i> Episode “Tidur Sendiri Gak Takut”	71
B. Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dalam Serial Animasi <i>Nussa</i> Episode “Dahsyatnya Basmalah”	77
C. Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dalam Serial Animasi <i>Nussa</i> Episode “Senyum Itu Sedekah”	83
D. Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dalam Serial Animasi <i>Nussa</i> Episode “Viral, Bersih Kota Kita Bersih Indonesia”.....	89

BAB V PENUTUP	97
A. SIMPULAN	97
B. SARAN	98
C. KATA PENUTUP	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN-LAMPIRAN	103



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Nilai-nilai pendidikan agama Islam digunakan sebagai dasar manusia untuk mencapai tujuan hidup manusia yaitu mengabdikan kepada Allah SWT. Nilai-nilai tersebut perlu ditanamkan sejak kecil pada anak, karena pada waktu itu adalah masa yang sangat tepat untuk menanamkan kebiasaan yang baik padanya. Di mana sangat penting mengajarkan bagaimana cara berakhlak, bersosialisasi dan beribadah kepada Allah SWT.

Dalam mengajarkan nilai-nilai pendidikan agama Islam tersebut tidak terlepas dari media yang digunakan, dan di zaman sekarang ini pendidikan atau ilmu bisa diakses dengan apa saja, contohnya dengan media sosial, dengan menggunakan media sosial atau internet ini kita bisa mencari ilmu sedemikian rupa, contoh yang paling banyak digunakan adalah youtube, dimana youtube sendiri adalah konten media social yang menyajikan banyaknya video, film dan serial animasi. Dengan begitu, akan mempermudah sistem pendidikan terutama pada anak-anak yang tentunya harus tetap didampingi orang tuanya terutama untuk mengakses konten-konten edukasi yang mengajarkan nilai-nilai pendidikan agama Islam.

Di sekolah terdapat mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), yang mana dalam mata pelajaran PAI tersebut, sebenarnya sudah memuat nilai-nilai karakter, moral, dan akhlak. Karena pendidikan agama Islam merupakan bentuk lain dari pendidikan nilai, moral dan pendidikan akhlak. Dalam agama Islam sendiri yang terpenting bukan nilai dari teori (materi yang diajarkan), akan tetapi praktik keseharian atau aktualisasi dari teori-teori tersebut. Jadi secara tidak langsung, pendidikan agama Islam berupaya membentuk karakter yang sesuai dengan dasar agama Islam, yakni al-Qur'an dan Hadits.

Di zaman sekarang ini banyak sekali tayangan di televisi maupun yang lainnya yang menyajikan berbagai tayangan yang kurang mendidik, seperti sinetron dan film yang menceritakan tentang percintaan, perkelahian,

pertengkaran dan contoh yang buruk lainnya. Oleh karena itu, sebagai orang tua atau pendidik seharusnya memberikan peran aktif yaitu dengan memilih dan memilah tontonan yang bermanfaat dan juga beredukasi mengajarkan nilai-nilai agama Islam yang sejalar dengan al-Qur'an dan Hadist.

Seiring perkembangan zaman, saat ini tayangan yang disaksikan bukan hanya tersedia di televisi atau bioskop saja, tapi juga di YouTube, dimana YouTube sendiri adalah salah satu dari media sosial yang menyajikan berbagai audio visual yaitu berupa video. Namun ternyata akun-akun di YouTube juga tidak seluruhnya berisi konten tontonan yang bermanfaat dan memberikan pengetahuan. Maka dari itu kembali lagi pada peranan keluarga dan pendidik untuk mengarahkan anak didiknya agar memilihkan konten yang sekiranya ada pengetahuan dan nilai-nilai Islam di dalamnya. Agar selain dapat menghibur juga terdapat manfaat dan pelajaran yang bisa diambil dari tontonan tersebut.

Serial animasi atau kartun memang cenderung disukai oleh anak-anak karena terkesan menghibur, di zaman yang sudah serba maju ini YouTube merupakan salah satu akun sosial media yang seringkali banyak ditonton baik dari kalangan muda bahkan dari kalangan orang tua. YouTube juga secara tidak langsung sangat berpengaruh bagi kepribadian anak, sehingga setiap tontonan yang disaksikan anak akan mudah dicontoh. Terlebih di masa kini anak-anak di bawah umur pun sudah memiliki gadget sendiri, tidak bisa dipungkiri bahwa fenomena YouTuban seringkali terjadi bahkan pada anak-anak usia dini, sehingga harus selalu ketat diawasi oleh keluarga apa yang ditonton, didengar dan disaksikan oleh anak. Dengan begitu, adanya serial animasi/kartun yang ditayangkan di YouTube ini diharapkan dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan atau menyajikan pesan-pesan moral dan nilai-nilai pendidikan agama Islam dalam serial animasi tersebut dan yang nantinya dapat terimplementasikan dalam perilaku kehidupan sehari-hari.

NUSSA adalah sebuah serial animasi asal Indonesia yang diproduksi oleh studio animasi *The Little Giantz* (TLG) dan (4Stripe Production). (TLG) sendiri merupakan rumah produksi yang dibentuk oleh sekelompok *International Industry CG Specialist* di Jakarta. Animasi ini ditayangkan pada

layanan berbagai video seperti YouTube sejak November 2018, yang mendapat sambutan baik dari masyarakat Indonesia di mana episode perdana dari Nussa Official telah disaksikan oleh 2,2 juta penonton dan memiliki 400 ribu lebih subscriber, yang bahkan menduduki posisi trending 3 di YouTube Indonesia.¹ Dan sampai sekarang *channel* YouTube Nussa Official sendiri telah memiliki 5 juta subscriber, dengan puluhan video, yang akan diunggah setiap hari Jum'at pukul 04.30 WIB.

B. Fokus Kajian

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak serial edukasi animasi yang dibuat oleh Indonesia, tetapi juga tidak banyak serial animasi asli Indonesia yang diangkat ke layar lebar meskipun memiliki cerita yang menarik. Salah satu serial edukasi animasi asli Indonesia yang menarik perhatian masyarakat adalah *Nussa*, bukan hanya karena karya anak bangsa, tetapi juga merupakan film animasi yang mengangkat tema edukasi bukan sekedar animasi biasa.

Mengajarkan sesuatu hal yang baik kepada anak adalah sebuah kewajiban yang harus dilakukan oleh orang tua sejak dini. Hal tersebut dilakukan guna untuk membantu proses dalam berpikir dan menjalankan tahap tumbuh kembang anak secara signifikan di masa yang akan datang. Namun apa yang terjadi jika sumber yang digunakan sebagai media dalam mendidik anak kurang berpotensi. Maka karena itu, seiring dengan berkembangnya teknologi, internet merupakan salah satu wadah yang digunakan oleh kebanyakan orang untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Pemilihan internet sebagai sumber informasi pun semakin meningkat terutama di kota-kota besar yang sudah cukup memiliki akses untuk menerima kehadiran internet dalam mendapatkan informasi.

Berdasarkan data yang diperoleh dari We Are Social, YouTube merupakan salah satu platform media sosial yang memiliki

¹ Nurfina Fitri Melina, *Nussa dan Rara, Gebrakan Animasi Indonesia*, <https://www.tribunnews.com/seleb/2018/11/29/nussa-dan-rara-gebrakan-animasi-indonesia-siapa-sih-di-belakangnya> diakses 25 Desember 2019, pukul 14:30.

presentase tinggi dan paling aktif diakses pengguna media sosial Indonesia pada tahun 2018. Seperti yang kita ketahui, YouTube merupakan sebuah situs web yang digunakan untuk berbagi macam jenis video dan dapat diakses oleh seluruh penggunanya secara gratis.²

Perbedaan YouTube dengan platform yang lain salah satunya adalah dapat diakses dengan durasi yang lebih leluasa. YouTube dapat menjadi salah satu situs alternatif yang digunakan oleh orang tua dalam mendidik anak ke arah yang positif. Salah satunya dengan memperkenalkan tayangan *Nussa* kepada sang buah hati.

Nussa merupakan sebuah series dengan konsep animasi. *Nussa* merupakan tokoh utama dari series tersebut yang menceritakan tentang kehidupan sehari-hari. Tayangan ini dapat menjadi salah satu opsi orang tua untuk mendidik anak sejak dini, memuat konten yang positif serta dapat diaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari.

Dunia animasi Tanah Air makin melahirkan banyak karya untuk menghibur masyarakat. Salah satu yang mencuri perhatian baru-baru ini yaitu sebuah animasi bernama *Nussa*. Tayang di YouTube sejak beberapa bulan lalu, cerita seorang anak lelaki bernama Nussa dan adiknya bernama Rarra menjadi perhatian dengan kisah-kisah bersentuhan Islami. Keduanya terlihat menggemaskan. Episode demi episode menampilkan cerita keseharian Nussa bersama adiknya tentang adab-adab bersikap dan bertingkah laku dengan pesan kebaikan.

Serial animasi *Nussa* sendiri adalah hasil kerja sama antara The Little Giantz dan 4 Stripe. Dimana The Little Giantz (TLG) adalah suatu rumah produksi yang dibentuk di Jakarta oleh sekelompok International Industri CG Specialist. Serial animasi *Nussa* ini menceritakan tentang 2 orang anak (kakak-beradik) dalam kehidupan kesehariannya dimana selalu ada kandungan moral dan nilai-nilai pendidikan agama Islam pada setiap episodenya.

²Shabrina Amalia, *Kenalan dengan Nussa animasi series bernuansa Islami*, <https://www.kompasiana.com/shaabrins/5bf58b35aeebe16b145d8233/yuk-kenalan-dengan-nussa-animasi-series-bernuansa-islami>, 2018, diakses 25 Maret 2019, pukul 13:20.

Serial animasi *Nussa* ini adalah salah satu serial animasi yang dapat ditonton oleh semua kalangan, terutama anak-anak, tetapi pada kenyataannya banyak juga orang dewasa bahkan orang tua yang juga menyukai film serial animasi yang satu ini, karena memang ceritanya banyak memberikan pesan moral bagi penontonnya khususnya anak-anak.

Dari latar belakang masalah tersebut, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian berjudul “Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dalam Serial Animasi *Nussa* Volume 1” yang diharapkan dapat menjadi acuan para orang tua dalam proses mendidik anak dalam keluarga.

C. Definisi Konseptual

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dalam memahami persoalan yang akan dibahas, dan untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap isi penelitian yang merupakan cerminan dari judul skripsi. Istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Nilai Pendidikan Islam

Nilai pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Qur'an dan al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman.³ Di mana pendidikan agama Islam yaitu usaha orang dewasa muslim yang bertakwa secara sadar mengajarkan dan membimbing pertumbuhan serta perkembangan fitrah (kemampuan dasar) anak didik melalui ajaran Islam ke arah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangannya. Nilai pendidikan agama Islam di sini merujuk pada nilai pendidikan karakter. Pendidikan karakter sendiri adalah suatu usaha manusia secara sadar dan terencana untuk mendidik dan memberdayakan potensi peserta didik guna membangun karakter pribadinya sehingga dapat menjadi individu yang

³ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2005), hlm. 21.

bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungannya. Pendidikan karakter adalah suatu sistem pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai karakter tertentu kepada peserta didik yang di dalamnya terdapat komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, serta tindakan untuk melakukan nilai-nilai tersebut.

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen (pemangku pendidikan) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan ethos kerja seluruh warga sekolah/lingkungan.

Nilai-nilai pendidikan karakter bagi siswa yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli social dan tanggung jawab. Strategi dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter bagi yaitu bisa dengan menumbuhkan kebiasaan berperilaku positif.

2. Serial Animasi *Nussa*

Film atau serial gambar hidup adalah perkembangan dari gambar biasa. Pada sebuah film, tiap gambar disebut frame, kecepatan yang bergerak di depan lensa atau di antara gambar demi gambar tidak ada cela, tetapi bergerak dengan cepat dan pada layar terlihat gambar-gambar yang melukiskan suatu peristiwa, cerita-cerita, benda-benda murni seperti pada kejadian yang sebenarnya. Film didapat dalam bentuk VCD, DVD, streaming YouTube dan lain sebagainya.

Pengertian animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun

objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D, sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek.⁴ Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.” Berdasarkan arti harfiah, animasi adalah menghidupkan, yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri.

Serial animasi *Nussa* yang rilis pada tahun 2018 ini merupakan gebrakan terbaru film animasi pendek yang diunggah pada situs YouTube yang menarik perhatian masyarakat. Meskipun film animasi ini tidak sampai diangkat di layar lebar, tetapi inilah tantangan tersendiri bagi Indonesia untuk mengangkat kembali serial animasi ini agar anak-anak tidak terjerumus menonton tontonan atau tayangan yang belum sesuai umur dengan mereka.

Nussa Official hadir sebagai edukasi bagi anak-anak yang disajikan melalui tampilan animasi, dan konten yang disajikan pun selalu mengajarkan nilai-nilai kebaikan agama Islam. *Nussa Official* merupakan serial animasi yang diproduksi oleh *The Little Giantz (TLG)* bersama *4 Stripe Production*. TLG sendiri merupakan rumah produksi yang dibentuk oleh sekelompok *International Industry CG Specialist* di Jakarta.⁵

Pemeran utama dalam animasi ini adalah *Nussa* dan *Rara*, dimana keduanya adalah kakak-beradik yang sangat lucu dan menggemaskan, meskipun diceritakan dalam serial kartun ini *Nussa* adalah penyandang disabilitas tapi dia tetap semangat dan selalu ceria dalam menjalani kehidupannya.

⁴Azhar, *Pengertian, prinsip-prinsip dan Perbedaan Animasi*, <http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/materi1animasi.pdf>, 2016, diakses 25 Maret 2019, pukul 14:00.

⁵Rizky Ayu Nabila, *Nussa Official, Edukasi Islam melalui Animasi*, <https://www.kompasiana.com/rizkyayunabila/5c1eee87677ffb0b7b42d9a5/nussa-official-edukasi-islami-melalui-animasi> diakses 25 Maret 2019, pukul 14:15.

Meskipun telah banyak animasi Indonesia yang beredar, kehadiran serial animasi *Nussa* ini sangatlah berbeda dengan kebanyakan film animasi lainnya, karena cerita yang diangkat selalu berkaitan dengan ajaran Islam terutama kebaikan, dimana terdapat banyak sekali nilai moral dan manfaat yang dapat diambil dalam film ini. Dengan begitu, anak-anak akan lebih memahami dan mengerti nilai-nilai pendidikan agama Islam dalam kehidupannya sehari-hari.

Kehadiran *Nussa* sangat tepat ditengah keresahan masyarakat terutama bagi orang tua yang khawatir dan menyadari betapa banyaknya tontonan yang tidak pantas dan tidak sesuai umur untuk ditonton anak-anak mereka. Karena sekarang di layar televisi pun sudah tidak banyak lagi menayangkan cerita anak, apalagi yang mendidik dan berhubungan dengan akhlak terutama nilai-nilai pendidikan agama Islam. Kebanyakan sekarang menayangkan sesuatu yang belum layak atau belum boleh ditonton oleh anak-anak seperti sinetron, cerita percintaan, perkelahian dan lain sebagainya.

Jadi, yang dimaksud dengan judul proposal skripsi ini adalah suatu telaah atau penelitian terhadap nilai pendidikan Islam yang digambarkan oleh para tokoh dalam dialog Serial Animasi *Nussa* Volume 1, yang di dalamnya banyak sekali mengandung pesan moral dan nilai-nilai pendidikan agama Islam.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dalam Serial Animasi *Nussa* Volume 1?.

E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa sajakah nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dalam Serial Animasi *Nussa* Volume 1.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain:

a. Manfaat penelitian secara teoritis

Penelitian ini bisa menambah wawasan keilmuan bagi peneliti.

b. Adapun manfaat penelitian secara praktis antara lain mampu memberikan kegunaan bagi:

1) Peneliti

Dapat mengetahui pesan moral dan nilai-nilai keislaman yang membuat peneliti menyadari akan pentingnya pendidikan agama Islam.

2) Lembaga

Menambah bahan pustaka bagi IAIN Purwokerto, berupa hasil penelitian di bidang pendidikan agama Islam.

3) Guru/Pendidik

Dapat menjadikan sumber informasi bagi guru sekaligus memberikan faedah dan pelajaran dari serial animasi *Nussa* tersebut serta memberi wawasan terhadap pendidik agar memanfaatkan media audio visual untuk pembelajaran berupa film religi.

4) Orang Tua

Penelitian ini diharapkan agar pesan moral dan nilai-nilai pendidikan agama Islam yang terkandung dalam serial animasi tersebut dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari oleh pembaca dan peneliti, serta sebagai acuan atau pedoman untuk memilih dan memilah tayangan yang edukatif bagi anak-anak dan juga bisa meningkatkan mutu pendidikan di lingkungan keluarga khususnya kepada orang tua.

F. Kajian Pustaka

Dari hasil penelusuran peneliti sejauh ini, belum ada penelitian yang memfokuskan pada serial animasi *Nussa*. Dengan menghindari penemuan-

penemuan yang sama dengan peneliti lain. Diantaranya buku serta skripsi yang memberikan acuan serta gambaran dalam proses penyusunan penelitian.

Penelitian yang dimaksud tersebut yang pertama adalah sebuah skripsi yang disusun oleh Ratih Rupiyatin dari Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah STAIN Purwokerto Tahun 2010 dengan judul “Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dalam Serial Kartun Upin dan Ipin”⁶ dalam skripsi tersebut memfokuskan pada tiga versi Upin dan Ipin : *Upin dan Ipin, Upin dan Ipin dan Kawan-kawan dan Upin dan Ipin Setahun Kemudian* dengan episode terpilih untuk mewakili masing-masing versi tersebut. Adapun penelitian ini peneliti fokuskan pada penelitian mengenai apa sajakah Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dalam serial animasi *Nussa* Volume 1.

Yang kedua sebuah skripsi yang disusun oleh Faiz Hidayati dari Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah IAIN Purwokerto Tahun 2018 dengan judul “Nilai-nilai Pendidikan Keluarga dalam Film *Sabtu Bersama Bapak karya Monty Tiwa*”⁷ dalam skripsi tersebut memfokuskan pada peranan keluarga sebagai pendidikan pertama pada anak dan nilai-nilai pendidikan akhlak yang terkandung dalam film tersebut.

Yang ketiga adalah sebuah skripsi yang disusun oleh Yeniati (IAIG) Tahun 2010 yang berjudul “Nilai-nilai Pendidikan Islam dalam film serial kartun Upin dan Ipin, mengkaji tentang nilai pendidikan akhlak pada episode puasa pertama, episode nikmat, episode taraweh, dll”⁸. Perbedaannya adalah penulis mengkaji Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dalam serial animasi *Nussa* Volume 1 yang terdiri dari beberapa episode diantaranya adalah episode *Tidur Sendiri Gak Takut, Dahsyatnya Bismillah, Senyum Itu Sedekah, Viral Bersih Kota Kita Bersih Indonesia,*”.

⁶ Ratih Rupiyatin, 2010. “*Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dalam Serial Kartun Upin dan Ipin*”, Skripsi. Purwokerto: STAIN Purwokerto.

⁷ Faiz Hidayati, 2018. “*Nilai-nilai Pendidikan Keluarga dalam Film Sabtu Bersama Bapak karya Monty Tiwa*”, .Skripsi. Purwokerto: IAIN Purwokerto.

⁸ Yeniati, 2010. “*Nilai-nilai Pendidikan Islam dalam film serial kartun Upin dan Ipin, mengkaji tentang nilai pendidikan akhlak pada episode puasa pertama, episode nikmat, episode taraweh, dll*”, Skripsi. Cilacap: Cilacap.

Buku Ilmu Pendidikan Islam karya Zakiah Daradjat tahun 2008 penerbit Bumi Aksara, membahas tentang pengertian, landasan dan tujuan ilmu pendidikan Islam.

Buku Pendidikan Agama Islam karya Muhammad Alim tahun 2016 penerbit Remaja Rosdakarya, yang berisi tentang sumber dan pokok ajaran Islam.

Buku Pendidikan Agama Islam karya Mohammad Daud Ali tahun 2017 penerbit Rajawali Pers, yang berisi tentang sumber dan pokok ajaran agama Islam.

Buku Pendidikan Integratif karya Hartono tahun 2016 penerbit Kaldera Institue yang membahas tentang pendidikan nilai dan pengembangan model pendidikan nilai.

Buku Ilmu Pendidikan karya Binti Maunah tahun 2009 penerbit Teras yang berisi tentang pengertian dan ruang lingkup pendidikan, batas-batas dan alat-alat pendidikan.

Demikian perbedaan penelitian yang sudah dilakukan, hal ini membuktikan tidak adanya persamaan atau plagiatisme dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Oleh karena itu, penulis meneliti tentang “Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dalam Serial Animasi *Nussa* Volume 1”.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis analisis isi (*Content Analysis*). Analisis isi atau analisis dokumen sendiri yaitu penelitian yang dilakukan terhadap informasi yang didokumentasikan dalam rekaman, baik gambar, suara ataupun tulisan.⁹ Analisis isi merupakan usaha untuk mengungkapkan isi sebuah buku yang menggambarkan situasi penulis dan masyarakatnya pada waktu buku itu ditulis. Dimana isi dokumen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yang melibatkan olahan filosofis dan teoritis, jenis analisis ini

⁹ Umi Zulfa. *Teknik Kilat Penyusunan Proposal Skripsi*, (Cilacap: Ihya Media, 2014), hlm. 187.

akan digunakan dalam upaya *mainstream* atau substansi Nilai-nilai pendidikan agama Islam dalam serial animasi *Nussa*. (*Content Analysis*) digunakan untuk menganalisis hasil dari penelusuran dan juga pengamatan dari hasil catatan-catatan baik dalam bentuk buku, artikel, dan hal-hal yang sejenis. Analisis ini dilakukan dengan meneliti isi dari serial animasi *Nussa*.

Berikut adalah langkah-langkah peneliti dalam menggunakan upaya menganalisis data, anatar lain:

a. Langkah Pertama

Peneliti mencermati alur cerita tayangan serial animasi *Nussa* Volume 1 khususnya episode "Tidur Sendiri Gak Takut", "Dahsyatnya Bismillah", "Senyum Itu Sedekah", "Viral Bersih Kota Kita Bersih Indonesia" yang mana menjadi fokus obyek penelitian peneliti.

b. Langkah Kedua

Peneliti melakukan analisa nilai-nilai pendidikan agama Islam dalam episode "Tidur Sendiri Gak Takut", "Dahsyatnya Bismillah", "Senyum Itu Sedekah", "Viral Bersih Kota Kita Bersih Indonesia".

c. Langkah Ketiga

Menyimpulkan kandungan nilai-nilai pendidikan agama Islam yang terdapat dalam serial kartun animasi *Nussa* episode "Tidur Sendiri Gak Takut", "Dahsyatnya Bismillah", "Senyum Itu Sedekah", "Viral Bersih Kota Kita Bersih Indonesia".

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini meliputi:

- a. Data primer, yakni data yang berupa *scene-scene* dari film serial animasi *NUSSA* Volume 1 yaitu *Nussa* episode "Tidur Sendiri Gak Takut", "Dahsyatnya Bismillah", "Senyum Itu Sedekah", "Viral Bersih Kota Kita Bersih Indonesia".
- b. Data sekunder, yakni melalui studi kepustakaan yang meliputi membaca dan mengutip sumber-sumber tertulis seperti buku dan lain-lain yang berkaitan dengan penelitian yaitu Buku Ilmu Pendidikan Islam karya

Zakiah Daradjat tahun 2008 penerbit Bumi Aksara, membahas tentang pengertian, landasan dan tujuan Ilmu Pendidikan Islam, Buku Ilmu Pendidikan Islam karya Moh Roqib tahun 2009 penerbit Lkis, yang berisi tentang pengertian dan pengajaran, tujuan, alat dan media, kurikulum, juga metode pendidikan Islam, Buku Pendidikan Integratif karya Hartono tahun 2016 penerbit Kaldera Institue yang membahas tentang pendidikan nilai dan pengembangan model pendidikan nilai, Buku Ilmu Pendidikan karya Binti Maunah tahun 2009 penerbit Teras yang berisi tentang pengertian dan ruang lingkup pendidikan, batas-batas dan alat-alat pendidikan.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Dokumentasi

Metode Dokumentasi adalah salah satu cara mengumpulkan data melalui pengambilan gambar atau peninggalan tertulis. Metode dekomendasi merupakan metode mencari data mengenai hal-hal variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, koran, prasasti, agenda dan yang lainnya.¹⁰

Metode dekomendasi adalah setiap bahan tertulis ataupun film, lain dari record, yang tidak dipersiapkan karena adanya permintaan seorang penyidik. Metode dokumentasi sendiri menggunakan teknik simak dan catat yaitu catatan peristiwa yang sudah berlalu, dapat berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Metode dokumentasi adalah cara pengumpulan data dengan menggali informasi pada dokumen-dokumen, baik itu berupa kertas, video, benda dan yang lainnya.¹¹

Studi dokumentasi (Documentacy Study) merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumen

¹⁰ Lexi J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 216.

¹¹ Umi Zulfa, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Yogyakarta: Cahaya Ilmu, 2010), hlm. 65.

merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), cerita, biografi, peraturan, dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Metode dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

b. Penelitian dari media audio-visual,

yaitu data-data berupa film, foto, objek-objek atau segala jenis bunyi dan suara. Dalam penelitian ini, penulis melakukan penelitian terhadap serial animasi *Nussa* yang didukung dengan video atau postingan-postingan terkait seperti di Instagram atau internet.

Dalam tahapan ini dilakukan dengan pengamatan terhadap serial animasi *Nussa*. Secara terinci, langkah-langkah pengumpulan data yang dimaksud adalah:

- 1). Memutar serial animasi yang dijadikan objek penelitian.
- 2). Mentransfer rekaman dalam bentuk tulisan atau skenario (transkrip).
- 3). Mentransfer gambar ke dalam tulisan.
- 4). Menganalisis isi untuk kemudian mengklasifikasikan berdasarkan pembagian yang telah di tentukan.
- 5). Mencocokkan dengan buku-buku bacaan yang relevan.

Teori, konsep, dan proposisi-proposisi yang boleh jadi ada pada catatan, buku-buku, majalah, notulen, surat kabar, internet, video dan manuskrip, setelah data-data semua terkumpulkan selanjutnya dipilih dan dipilah serta diklasifikasikan untuk kemudian dilakukan analisis data.

4. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Adapun analisis data dalam penelitian ini dilakukan penulis dengan langkah sebagai berikut:

a. Identifikasi tanda

Penulis menentukan beberapa adegan yang dianggap mewakili film dalam menggambarkan nilai pendidikan agama Islam dan melakukan penandaan. Adegan-adegan tersebut diambil dari episode yang telah ditentukan.

b. Signifikasi dua tahap semiotika Barthes

Adegan (tanda) yang telah ditentukan dianalisis menggunakan metode semiotika Barthes. Analisis yang dilakukan berupa signifikasi dua tahap, di mana pada tahap pertama penulis mencari tahu makna denotasi dengan menggunakan adegan yang telah ditentukan sebelumnya mulai dari suara, dialog dan bahasa film sebagai tandanya. Selanjutnya tanda denotasi tersebut digunakan sebagai penanda dalam signifikasi tahap kedua, yakni konotasi.

c. Hasil analisis

Hasil analisis mendeskripsikan bagaimana nilai pendidikan agama Islam digambarkan dalam film tersebut berdasarkan analisis dengan metode semiotika Barthes. Kemudian penulis akan memberikan kesimpulan tentang nilai pendidikan agama Islam yang terkandung dalam film tersebut.

H. Sistematika Pembahasan

Untuk memenuhi dan memperoleh pembahasan. Maka penelitian skripsi ini akan menggunakan sistematika sebagai berikut:

BAB I merupakan landasan normatif dimana bab ini merupakan jaminan penelitian yang dilaksanakan secara objektif. Oleh karena itu, bab ini berisi latar belakang masalah, fokus kajian, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II merupakan landasan objektif. Pada bab ini akan diuraikan kerangka teoritik yang menjadi kaca pandang pemahaman terhadap objek kajian dalam penelitian ini, karena itu bab ini berisi tentang deskripsi variabel yakni mengenai pengertian nilai pendidikan agama Islam, pendidikan karakter, dan semiotika dalam film.

BAB III merupakan kajian terhadap serial animasi *Nussa* Volume 1 episode "Tidur Sendiri Gak Takut", "Dahsyatnya Basmalah", "Senyum Itu Sedekah", "Viral Bersih Kota Kita Bersih Indonesia". Kajian demikian penting untuk dilakukan agar peneliti dapat memahami cerita dalam episode episode "Tidur Sendiri Gak Takut", "Dahsyatnya Bismillah", "Senyum Itu Sedekah", "Viral Bersih Kota Kita Bersih Indonesia" dan kandungan nilai-nilai pendidikan agama Islam yang ada di dalamnya. Karenanya pada bab ini berisi tentang latar belakang serial animasi *Nussa*, sinopsis serial animasi *Nussa*, tokoh dan pengisi suara dalam serial animasi *Nussa*.

BAB IV merupakan paparan peneliti tentang nilai-nilai yang menjadi pokok kajian dalam penelitian ini. Pada bab ini akan menyajikan secara rinci dan sistematis mengenai pokok-pokok masalah, disamping juga akan disajikan analisis peneliti terhadap serial animasi *Nussa* dengan menggunakan konstruk yang ada pada bab II.

BAB V berisi simpulan dari hasil pembahasan dalam penelitian ini, dan sebagai tanggung jawab moral, di mana peneliti memiliki kewajiban untuk memberikan saran kepada berbagai pihak baik secara langsung atau tidak langsung. Selanjutnya pada bab ini diakhiri dengan ucapan terima kasih dan permintaan koreksi dari para pembaca bagi baiknya kegiatan senada pada waktu yang akan datang.

Pada bagian akhir dari penelitian ini adalah berisi tentang referensi yang digunakan peneliti dalam pelaksanaan penelitian, serta lampiran-lampiran yang mendukung dalam pelaksanaan penelitian ini.

BAB II

NILAI-NILAI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN SERIAL ANIMASI

A. Nilai Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Nilai Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam adalah bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum agama Islam menuju kepada terbentuknya kepribadian utama menurut ukuran-ukuran Islam.¹² Pendidikan Islam adalah suatu sistem kependidikan yang mencakup seluruh aspek kehidupan yang dibutuhkan oleh hamba Allah, sebagaimana Islam telah menjadi pedoman bagi seluruh aspek kehidupan manusia, baik duniawi maupun ukhrowi.¹³ Pendidikan agama Islam berarti sistem pendidikan yang dapat memberikan kemampuan seseorang untuk memimpin kehidupannya sesuai dengan cita-cita dan nilai-nilai Islam yang telah menjiwai dan mewarnai corak kepribadiannya.

Dalam pengertian ini dapat dimaknai bahwa pendidikan Islam merupakan suatu sistem yang didalamnya terdapat beberapa komponen yang saling terkait. Misalnya sistem akidah, syariah dan akhlak, yang meliputi domain afektif, kognitif dan psikomotorik, yang keberartian satu unsur terpengaruh dari keberartian unsur yang lain.

Pendidikan agama Islam merupakan sebuah pendidikan yang harus dilakukan secara sadar untuk mencapai tujuan yang jelas melalui syariat Islam. Pendidikan agama Islam berlaku universal dan hendaknya diarahkan untuk menyadarkan manusia bahwa diri mereka adalah hamba Tuhan yang berfungsi menghambakan kepada-Nya.¹⁴

¹² Abdul Aziz, *Filsafat Pendidikan Islam (Sebuah Gagasan Membangun Pendidikan Islam)*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 10.

¹³ H. M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam (Tinjauan Teoritis dan Praktis berdasarkan Pendekatan Interdisipliner)*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 7.

¹⁴ Lukis Alam, "Internalisasi Nilai-nilai Pendidikan Islam dalam Perguruan Tinggi Umum melalui Lembaga Dakwah Kampus". *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 1. No. 2, 2016, hlm. 106.

Nilai pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Qur'an dan al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan serta penggunaan pengalaman.¹⁵ Di mana pendidikan agama Islam yaitu usaha orang dewasa muslim yang bertakwa secara sadar mengajarkan dan membimbing pertumbuhan serta perkembangan fitrah (kemampuan dasar) anak didik melalui ajaran Islam ke arah titik maksimal pertumbuhan dan perkembangannya.

2. Dasar Pendidikan Agama Islam

a. Al-Qur'an

Al-Qur'an adalah sumber ajaran Islam pertama dan utama. Al-Qur'an adalah kitab suci yang memuat firman-firman Allah, yang disampaikan Malaikat Jibril kepada Nabi Muhammad yang tujuannya untuk menjadi pedoman atau petunjuk bagi umat manusia dalam mencapai kesejahteraan di dunia dan kebahagiaan di akhirat kelak.¹⁶

Isi dalam kitab suci al-Qur'an yaitu :

- 1) Petunjuk mengenai akidah yang harus diyakini oleh manusia. Petunjuk akidah ini berisi keimanan kepada Allah, dan kepercayaan kepastian adanya hari kebangkitan, perhitungan serta pembalasan kelak.
- 2) Petunjuk mengenai syariah, yaitu jalan yang harus diikuti manusia dalam berhubungan dengan Allah dan dengan sesama manusia demi kebahagiaan hidup di dunia maupun di akhirat.
- 3) Petunjuk tentang akhlak, mengenai yang baik dan buruk yang harus diindahkan oleh manusia dalam kehidupan, baik kehidupan individual maupun sosial.

¹⁵ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2005), hlm. 21.

¹⁶ Mohammad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hlm. 93.

- 4) Kisah-kisah umat manusia di zaman lampau.
- 5) Berita-berita tentang zaman yang akan datang, yaitu tentang kehidupan akhir manusia yang disebut kehidupan akhirat.

Kitab al-Qur'an merupakan sumber inspirasi dan aktivitas manusia dalam setiap sendi kehidupannya, yang akan mengantarkan manusia yang mampu berdialog secara ramah dengan dirinya sendiri, dengan alam sekitar, dan dengan Tuhannya, maka al-Qur'an menjadi landasan yang kokoh dan paling strategis bagi orientasi pengembangan intelektual, spiritual dan kesempurnaan hidup manusia.

Nilai yang terkandung dalam al-Qur'an selamanya abadi dan selalu relevan pada setiap waktu dan zaman, yang terjaga dari perubahan apapun. Perubahan dimungkinkan hanya menyangkut masalah interpretasi mengenai nilai-nilai instrumental dan menyangkut masalah teknik operasional. Sehingga pendidikan agama Islam yang ideal sepenuhnya mengacu pada nilai-nilai dasar al-Qur'an tanpa sedikitpun menyimpang darinya.¹⁷

b. Al-Hadits

Al-Hadits adalah sumber ajaran Islam kedua setelah al-Qur'an. Al-Hadits menurut pengertian kebahasaan adalah berita atau sesuatu yang baru, yaitu segala perkataan, perbuatan, dan sikap diam Rasulullah. Al-Hadits adalah sesuatu yang dinukilkan kepada Nabi SAW, berupa perkataan, perbuatan, taqir atau ketetapanannya dan yang lainnya. Amalan yang dikerjakan beliau dalam proses perubahan sikap kehidupan sehari-hari menjadi sumber pendidikan Islam, karena Allah telah menjadikannya teladan bagi umat manusia.

Ada tiga peranan al-Hadits sebagai sumber ajaran Islam kedua, yaitu :

- 1) Menegaskan lebih lanjut ketentuan yang terdapat dalam al-Qur'an. Misalnya, mengenai shalat. Di dalam al-Qur'an ada ketentuan

¹⁷ Muhammad Muntahibun Nafis, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Teras, 2011), hlm. 38.

mengenai shalat, ketentuan itu ditegaskan lagi pelaksanaannya dalam sunnah Rasulullah.

- 2) Sebagai penjelasan isi al-Qur'an. Misalnya, dalam al-Qur'an terdapat perintah melaksanakan haji tetapi tidak dijelaskan dengan rinci, jadi Rasulullah yang menjelaskannya dengan perkataan dan perbuatan beliau.
- 3) Menambahkan atau mengembangkan sesuatu yang tidak ada atau samar-samar ketentuannya di dalam al-Qur'an.

c. Ijtihad

Ijtihad adalah usaha sungguh-sungguh yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang yang mempunyai ilmu pengetahuan dan pengalaman tertentu yang memenuhi syarat untuk mencari, menemukan dan menetapkan nilai dan norma yang tidak jelas atau tidak terdapat patokannya di dalam al-Qur'an dan al-Hadits.¹⁸ Ijtihad merupakan suatu proses karenanya dapat dilakukan bersama-sama oleh beberapa orang (yang hasilnya menjadi *ijma* atau konsesus dan dapat pula dilakukan oleh orang tertentu yang hasilnya menjadi *qiyas* atau analogi).

Berakhirnya kenabian dan turunnya wahyu dengan wafatnya Rasulullah saw hakikatnya mengandung nilai yang sangat penting bagi manusia. Ijtihad sebagai langkah untuk memperbaharui interpretasi dan pelebagaan ajaran Islam dalam kehidupan yang berkembang ini.

Ijtihad dalam aplikasinya dapat meliputi seluruh aspek ajaran Islam, termasuk juga aspek kehidupan. Karena pada prinsipnya ijtihad diaplikasikan dalam hal-hal yang terus berkembang yang perlu penalaran atau pemikiran ulang yang lebih komprehensif dalam kehidupan masyarakat, yang akan senantiasa berkembang sejalan dengan perkembangan zaman yang semakin bergerak maju dan cepat. Tentunya perlu adanya suatu jalan penghubung yang dapat menghantarkan aspek-aspek pendidikan seperti isi atau materi, metode, sistem dan yang lainnya

¹⁸ Mohammad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam...* hlm. 121.

ini pada dunianya yang semakin maju agar dapat membawa masyarakat kepada sebuah peradaban yang lebih manusiawi dan Islami.

3. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan agama Islam adalah membimbing dan membentuk manusia menjadi hamba Allah yang shalih, teguh imannya, taat beribadah, dan berakhlak mulia.¹⁹ Dari tujuan tersebut, dapat diketahui bahwa pendidikan agama Islam memiliki tujuan akhir yaitu menjadi hamba yang shalih, seseorang dikatakan demikian jika memiliki kriteria-kriteria di mana seseorang tersebut memiliki keimanan, mengimplementasikan keimanan dengan melaksanakan perintah dalam bentuk ibadah dan memiliki akhlak mulia. Tujuan tersebut tidak terlepas dari tujuan hidup manusia dalam Islam, yaitu untuk menciptakan manusia yang selalu bertakwa kepada Allah, dan dapat mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.

Tujuan pendidikan agama Islam harus sesuai dengan nilai-nilai ajaran pendidikan agama Islam, yaitu untuk menjadikan manusia memenuhi tugas kekhalifahannya sebagaimana tujuan diciptkannya manusia, yaitu: 1) tujuan bersifat teleologis, yakni kembali kepada Tuhan, 2) tujuan bersifat aspiratif, yaitu kebahagiaan dunia sampai akhirat, dan 3) tujuan bersifat direktif, yaitu menjadi makhluk pengabdikan kepada Tuhan.²⁰

Tujuan pendidikan agama Islam adalah untuk membina insan yang beriman dan bertakwa yang mengabdikan dirinya hanya kepada Allah, membina serta memelihara alam sesuai dengan syariat serta memanfaatkannya sesuai dengan akidah dan akhlak Islam. Dengan demikian adalah pengembangan perasaan, konsep dan hidup muslim yang terumus dalam doa yang selalu dibaca setiap melaksanakan shalat “*Inna salati, wanusuki wamahyaya wamamati lillahi rabbil’alamin*” (Sesungguhnya ibadahku, hidup dan matiku semata-mata hanya bagi Allah Tuhan seru sekalian alam).

¹⁹ Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam, Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat*, (Yogyakarta:LkiS, 2009), hlm. 31.

²⁰ Ade Imelda, “Implementasi Pendidikan Nilai dalam Pendidikan Agama Islam” *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 8, No. 11, 2017, hlm 240.

Menurut Abd ar-Rahman an-Nahlawi, tujuan pendidikan agama Islam adalah mengembangkan pikiran manusia dan mengatur tingkah laku serta perasaan berdasarkan Islam yang dalam proses akhirnya bertujuan untuk merealisasikan ketaatan dan penghambaan kepada Allah di dalam kehidupan manusia, baik individu maupun masyarakat. Definisi ini lebih menekankan pada kepasrahan kepada Tuhan yang menyatu dalam diri secara individual maupun sosial.²¹

Menurut Prof. M. Athiyah Al-Abrasyi ada lima tujuan dari pendidikan Islam, yaitu:²²

- a. Untuk membantu pembentukan akhlak yang mulia. Di mana pendidikan akhlak adalah jiwa pendidikan Islam, dan bahwa mencapai akhlak yang sempurna adalah tujuan pendidikan yang sebenarnya.
- b. Persiapan untuk kehidupan dunia dan akhirat. Di mana pendidikan Islam menaruh perhatian penuh untuk kedua kehidupan itu sebagai tujuan tertinggi dan terakhir pendidikan.
- c. Persiapan untuk mencari rezeki dan pemeliharaan segi-segi kemanfaatan. Di mana Islam memandang manusia sempurna tidak akan tercapai kecuali memadukan antara ilmu pengetahuan dan agama, atau mempunyai kepedulian pada aspek spiritual, akhlak dan pada segi-segi kemanfaatan.
- d. Menumbuhkan roh ilmiah pada pelajar dan memuaskan keinginan arti untuk mengetahui dan memungkinkan untuk mengkaji ilmu.
- e. Menyiapkan pelajar dari segi profesional, teknis dan perusahaan agar dapat menguasai profesi tertentu agar dapat mencari rezeki. Dengan demikian, pelajar diharapkan dapat hidup dengan mulia di samping memelihara segi kerohanian dan keagamaan.

Pendidikan Islam bertujuan untuk menumbuhkan pola kepribadian manusia yang bulat melalui latihan kejiwaan, kecerdasan otak, penalaran,

²¹ Moh. Roqib, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: LkiS Printing Cemerlang, 2009), hlm. 29.

²² Khoiron Rosyadi, *Pendidikan Profetik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm. 162-163.

perasaan, dan indra. Pendidikan harus melayani pertumbuhan manusia dalam semua aspeknya, baik spiritual, intelektual, imajinasi, jasmaniah, maupun bahasanya. Tujuan pendidikan Islam adalah menanamkan takwa dan akhlak serta menegakkan kebenaran dalam rangka membentuk manusia yang berpribadi dan berbudi luhur menurut ajaran Islam, tujuan ini berdasarkan pengertian bahwa pendidikan Islam adalah bimbingan terhadap pertumbuhan rohani dan jasmani menurut ajaran Islam dengan hikmah mengarahkan, mengajarkan, melatih, mengasuh, dan mengawasi berlakunya semua ajaran Islam.

Pada hakikatnya tujuan pendidikan Islam terfokus pada tiga bagian. *Pertama*, terbentuknya *insan kamil* (manusia sempurna atau insan yang beriman, yang di dalam dirinya terdapat kekuatan, wawasan, perbuatan, kebijaksanaan dan mempunyai sifat-sifat yang tercermin dalam pribadi Rasulullah SAW) yang memiliki akhlak *qurani*. *Kedua*, terciptanya insan yang *kaffah* dalam dimensi agama, budaya, dan ilmu. *Ketiga*, penyadaran fungsi manusia sebagai hamba Allah ('abdullah) dan wakil Tuhan di muka bumi (khalifah fil ardh).²³

4. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter merupakan bentuk kegiatan manusia yang di dalamnya terdapat suatu tindakan yang mendidik diperuntukkan bagi generasi selanjutnya. Tujuan pendidikan karakter adalah untuk membentuk penyempurnaan diri individu secara terus-menerus dan melatih kemampuan diri demi menuju kearah hidup yang lebih baik. Pendidikan karakter merupakan usaha sadar dan terencana di dalam mewujudkan suasana serta proses pemberdayaan potensi dan juga pembudayaan peserta didik untuk membangun karakter pribadi yang baik untuk warga negara Indonesia.

²³ Heri Gunawan, *Pendidikan Islam Kajian Teoritis dan Pemikiran Tokoh*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 15.

Sehingga tercipta menjadi suatu bangsa yang tangguh, berwawasan, bermoral dan memiliki akhlak yang baik.²⁴

Kementerian Pendidikan Nasional Indonesia telah merumuskan 18 nilai-nilai yang ditanamkan dalam diri warga Indonesia, khususnya siswa, dalam upaya membangun dan menguatkan karakter bangsa. 18 nilai-nilai dalam pendidikan karakter tersebut, diantaranya yaitu:

a. Religius

Religius adalah sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain. Contoh dalam perilaku sehari-hari adalah melaksanakan kewajiban beribadah shalat 5 waktu bagi muslim, bersedekah, dan ibadah lainnya bagi penganut agama lain, tidak mengganggu pelaksanaan ibadah/ritual/perayaan pemeluk agama lain, saling menjaga kedamaian antar pemeluk agama, dll.

b. Jujur

Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan. Contoh dalam perilaku sehari-hari adalah saat seseorang diberikan suatu tugas, ia selalu menjaga sikapnya dengan tidak berbohong dengan menyontek/menjiplak tugas milik orang lain, tidak menambahkan atau mengurangi kata-kata yang sebenarnya terjadi, dll.

c. Toleransi

Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya. Contoh dalam perilaku sehari-hari adalah tidak memaksakan pendapat sendiri di atas kepentingan golongan, membiarkan pemeluk agama lain beribadah dengan tenang dan aman, dll.

²⁴ Admin, <https://moondoggiesmusic.com/pendidikan-karakter/> diakses 20 Mei 2020, pukul 14:30.

d. Disiplin

Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Contoh dalam perilaku sehari-hari adalah menaati peraturan cara berpakaian yang sopan di tempat tertentu yang formal seperti kantor, universitas, dll., selalu datang tepat waktu saat bekerja, kuliah ataupun sekolah, dll.

e. Kerja Keras

Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya. Contoh dalam perilaku sehari-hari adalah selalu mengerahkan usaha terbaik dalam melakukan sesuatu seperti saat mengerjakan tugas-tugas, atau berusaha mencapai impian kita, dll.

f. Kreatif

Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki. Contoh dalam perilaku sehari-hari adalah usaha untuk terus mengasah kemampuan diri misal dalam bidang kepenulisan, dengan mencari pengetahuan baru yang dapat melahirkan pemikiran yang inovatif kedepannya.

g. Mandiri

Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas. Contoh dalam perilaku sehari-hari adalah mampu melaksanakan tugas sendiri bila masih dapat dilakukan sendiri, tidak selalu mengandalkan orang lain dalam menyelesaikannya.

h. Demokratis

Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain. Contoh dalam perilaku sehari-hari adalah melaksanakan kewajiban, tidak hanya menuntut hak saja.

i. Rasa Ingin Tahu

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Contoh dalam perilaku sehari-hari adalah mencari kosa kata

Bahasa Indonesia yang belum dapat dimengerti maknanya oleh kita, dan mencaritahu kebenarannya.

j. Semangat Kebangsaan

Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya. Contoh dalam perilaku sehari-hari adalah mengharumkan nama baik Bangsa Indonesia dengan menjadi relawan atau berprestasi di kancah internasional/mancanegara.

k. Cinta Tanah Air

Cara berpikir, bersikap, dan berperilaku yang menunjukkan rasa kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa. Contoh dalam perilaku sehari-hari adalah mengamalkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 dalam kehidupan sehari-hari, karena merupakan pedoman hidup penduduk Bangsa Indonesia.

l. Menghargai Prestasi

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain. Contoh dalam perilaku sehari-hari adalah memberikan pujian kepada adik yang baru bisa memulai sesuatu yang baru baginya, memberikan selamat kepada teman bila mendapat prestasi, dll.

m. Bersahabat/Komunikatif

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain. Contoh dalam perilaku sehari-hari adalah melakukan penelitian yang bermanfaat bagi masyarakat, bersikap ramah dan sopan kepada orang tua, teman dan tetangga, dll.

n. Cinta Damai

Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati

keberhasilan orang lain. Contoh dalam perilaku sehari-hari adalah menyebarkan virus kebaikan kepada orang lain dan tidak membuat ujaran kebencian, dll.

o. Gemar Membaca

Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya. Contoh dalam perilaku sehari-hari adalah membaca berita yang penting, dan dapat memilah bacaan yang benar adanya atau yang hanya hoax semata.

p. Peduli Lingkungan

Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi. Contoh dalam perilaku sehari-hari adalah dengan tidak merusak fasilitas yang disediakan oleh pemerintah, membuang sampah pada tempatnya, ikut bekerja bakti membersihkan lingkungan sekitar, dll.

q. Peduli Sosial

Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan. Contoh dalam perilaku sehari-hari adalah turut membantu korban bencana alam dengan menggalang dana saat melakukan Car Free Day (CFD).

r. Tanggung Jawab

Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Contoh dalam perilaku sehari-hari adalah menjalankan amanah yang diberikan dengan sebaik-baiknya, berani bertanggung jawab apabila melakukan kesalahan, selalu melaksanakan ibadah shalat 5 waktu (bagi muslim).

B. Konsep Serial Animasi

Film merupakan salah satu alat yang ampuh di tangan orang yang mempergunakannya secara efektif untuk sesuatu maksud terutama terhadap masyarakat kebanyakan dan juga anak-anak yang memang lebih banyak menggunakan aspek emosinya dibanding aspek rasionalitasnya, dan langsung berbicara ke dalam hati sanubari penonton secara meyakinkan.²⁵ Film juga sangat membantu dalam proses pembelajaran, apa yang terlihat oleh mata dan terdengar oleh telinga lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dapat dibaca atau hanya didengar saja.

Pada awalnya, film atau gambar hidup hanya berupa serangkaian gambar diam yang diletakkan rapat-rapat ditunjukkan berganti-ganti dengan kecepatan tinggi, orang yang melihatnya akan mengalami ilusi seolah-olah terdapat gerakan. Tapi saat ini dengan berkembangnya teknologi, peralatan film sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi perfilman yang serba digital, telah memberikan kemudahan terutama sebagai praktisi pendidikan, untuk meningkatkan dan mengembangkan pemanfaatan film-film pendidikan yang lebih kreatif dan inovatif.

1. Pengertian Film

Secara etimologis, film berarti *moving image* yakni gambar bergerak. Film hadir sebagai bagian dari perkembangan teknologi dan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, film dapat diartikan dalam dua pengertian. Yang pertama, film merupakan sebuah selaput tipis berbahan *seluloid* yang digunakan untuk menyimpan gambar negatif dari sebuah objek. Yang kedua, film diartikan sebagai lakon atau gambar hidup. Dalam konteks khusus, film diartikan sebagai lakon hidup atau gambar gerak yang biasanya juga disimpan dalam media *seluloid* tipis dalam bentuk gambar negatif.²⁶ Effendy mengartikan film sebagai hasil

²⁵ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), hlm. 123

²⁶ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm. 242.

budaya dan alat ekspresi kesenian. Apa yang ditampilkan dalam film merupakan cerminan realitas atau budaya yang ada di masyarakat. Akan tetapi, dalam praktiknya realitas tersebut bukanlah realitas sebenarnya melainkan sudah dikonstruksi terlebih dahulu oleh para sineasnya.

2. Genre Film

Istilah genre berasal dari bahasa Perancis yang bermakna tipe atau jenis, yang biasa digunakan sebagai klasifikasi biologi dari tumbuhan dan hewan. Dalam kaitannya dengan film, genre didefinisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama (khas) seperti *setting*, isi dan subjek, ikon, *mood* serta karakter. Secara garis besar, genre memiliki dua fungsi utama. Pertama, untuk memudahkan klasifikasi sebuah film. Film yang diproduksi sejak awal perkembangan sinema hingga kini telah jutaan lebih jumlahnya. Genre membantu kita memilih film-film tersebut sesuai dengan spesifikasinya. Kedua, genre juga dapat berfungsi sebagai antisipasi penonton terhadap film yang akan ditonton. Genre film yang ada saat ini jumlahnya sangat banyak. Namun, secara umum genre yang biasa dikenal saat ini adalah sebagai berikut :²⁷

a. Aksi

Film-film bergenre aksi berhubungan dengan adegan-adegan aksi fisik yang seru, menegangkan, berbahaya, nonstop, dengan tempo cerita yang cepat. Film-film aksi umumnya berisi adegan kejar mengejar, perkelahian, tembak-menembak, balapan, berpacu dengan waktu, ledakan, serta aksi-aksi fisik lainnya. Adapun pemeran utamanya biasanya diisi oleh kaum pria dan sasaran penonton pun biasanya juga ditunjukkan kepada mereka. Genre ini merupakan yang paling adaptif dengan genre lainnya dan acapkali laris di pasaran.

b. Drama

Film-film bergenre drama biasanya berhubungan dengan tema, cerita, *setting*, karakter, serta suasananya yang memotret kehidupan

²⁷ Kiki Novilia, 2010, “Representasi Penyandang Disabilitas Dalam Film” Skripsi. Lampung: Universitas Lampung.

nyata. Kisahnya seringkali menggugah emosi, dramatik, dan mampu menguras air mata penontonnya. Tema umumnya mengangkat isu sosial baik skala besar seperti masyarakat maupun skala kecil seperti keluarga.

c. Epik/Film Sejarah

Genre ini umumnya mengambil mengambil tema periode masa silam (sejarah) berdasarkan cerita mengenai tokoh pahlawan yang benar-benar ada pada kejadian masa lalu atau peristiwa besar yang menjadi mitos. Untuk membuat film sejarah dengan skala besar atau kolosal, dibutuhkan biaya yang besar karena memerlukan kelengkapan set yang banyak seperti pedang, gedung, kereta, dan juga menyewa ribuan pemain figuran.

d. Fantasi

Genre fantasi biasanya berhubungan dengan tempat, peristiwa, serta karakter yang tidak nyata. Film fantasi berhubungan dengan unsur magis, mitos, negeri dongeng, imajinasi, halusinasi serta alam mimpi.

e. Fiksi Ilmiah

Genre fiksi ilmiah biasanya berkaitan dengan masa depan, perjalanan waktu, invasi dan kehancuran bumi. Film dengan genre ini banyak melibatkan karakter yang bukan manusia seperti makhluk asing, robot, hewan purba dan lain sebagainya. Genre ini kaya akan efek visual, teknologi dan peralatan mutakhir dalam proses pembuatannya.

f. Horor

Film horor merupakan film yang bertujuan untuk memberikan efek rasa takut, kejutan serta teror yang mendalam kepada para penontonnya dengan menggunakan karakter antagonis yang bukan manusia dan berwujud fisik menyeramkan.

g. Komedi

Komedi merupakan salah satu genre film yang paling populer di antara yang lainnya. Film ini tampil segar dengan upayanya dalam memancing tawa penonton. Genre komedi terbagi menjadi dua jenis;

komedi situasi yaitu komedi yang menyatu dengan cerita dan komedia lawakan yaitu komedi yang bergantung pada figur komedian.

h. Kriminal/Kejahatan/*Gangster*

Genre film ini berhubungan dengan aksi-aksi kriminal yang sadis (tidak manusiawi) seperti pencurian, pembunuhan, pemerasan, dan lain-lain. Di dalam film jenis ini juga sering ditampilkan perseteruan antara penegak hukum dengan pelaku kriminal.

i. Musikal

Genre musikal merupakan genre yang mengombinasikan unsur musik, lagu, tari, serta gerak. Adapun tema-tema yang biasanya diangkat adalah percintaan, kesuksesan dan popularitas.

j. Petualangan

Genre petualangan berkisah tentang perjalanan, eksplorasi atau ekspedisi ke suatu wilayah asing. Untuk memperkuat rasa dari film yang ditampilkan, genre petualangan tidak jarang dikombinasikan dengan genre film lain seperti aksi, epik, sejarah, fantasi, perang, serta fiksi ilmiah.

k. Perang

Genre ini menampilkan kengerian serta teror yang ditimbulkan dalam aksi perang. Adegan-adegan di dalamnya biasanya memperlihatkan kegigihan, perjuangan, dan pengorbanan para tentara dalam melawan musuh.

3. Bahasa Film

Bahasa film dalam penelitian ini merujuk pada sinematografi.

Menurut

Graeme Turner, bahasa film adalah sistem penandaan (*the signifying systems*) Sedangkan menurut Allan Rowe adalah kode sinematis (*cinematic codes*). Adapun kombinasi keduanya yang akan diuraikan sebagai berikut:

a. Kamera

Kamera merupakan elemen yang terpenting dan paling dasar dalam pembuatan sebuah film, karena film tidak dapat dikatakan sebagai film

bila tidak menggunakan jasa kamera. Namun, di samping fungsi dasarnya, penggunaan kamera juga dapat menghasilkan makna tertentu. Berikut adalah makna yang dapat dihasilkan oleh penggunaan kamera berdasarkan konvensi yang berlaku dalam industri film.

1). Sorotan kamera (*camera shot*)

a). Close-up (*CU*)

Kamera menyorot bagian dari tubuh seseorang atau bagian dari benda dari jarak dekat. *Shot* seperti ini dapat menghasilkan perasaan dramatis yang tinggi atau nilai simbolis dalam suatu adegan. *Close-up* juga dipakai untuk mengundang identifikasi atau empati terhadap suatu karakter. Ia juga dapat menekankan sesuatu yang disorotnya.

b). Extreme close-up (*ECU*)

Bentuk *close-up* dengan jarak yang lebih dekat. Biasanya *shot* ini hanya dapat memuat bagian kecil dari tubuh orang atau objek seperti mata, telinga, bibir dan sebagainya. Fungsinya sama dengan *close-up* hanya intensitas dramatikanya lebih tinggi.

c). Medium close-up (*MCU*)

Pada jarak ini memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas. Sosok tubuh manusia mulai mendominasi frame dan latar belakang tidak lagi dominan. Adegan percakapan normal biasanya menggunakan jarak MCU.

d). Medium shot (*MS*)

Berarti sorotan yang menekankan detail dari tubuh seseorang dari pinggang ke atas. *Medium shot* hanya menampilkan orang atau benda yang disorotnya, dan tidak memberi tempat bagi lingkungan di sekitarnya, sehingga orang atau benda yang disorot terisolasi dari lingkungannya. Fungsi dari *medium shot* adalah untuk mengenal suatu karakter atau objek dari jarak yang lebih dekat. Namun, tidak seperti *close-up*, *medium shot* tidak bermuatan emosi.

e). Medium long shot (*MLS*)

Merupakan jarak yang memperlihatkan tubuh manusia dari pinggang ke atas. Gestur serta ekspresi wajah mulai nampak. Sosok manusia mulai dominan dalam *frame*.

f). Long shot (*LS*)

Berarti kamera menyorot dari jauh, sering digunakan untuk menghubungkan orang atau benda dengan lingkungan di sekitarnya.

g). Extreme long shot (*ELS*)

Merupakan jarak kamera yang paling jauh dari objeknya. Teknik ini umumnya digunakan untuk menggambarkan sebuah objek yang sangat jauh atau panorama yang luas.

2). Posisi atau sudut pengambilan kamera (*camera angle*)

a). Straight on

Merupakan posisi kamera yang umum digunakan. Ia biasanya tidak menghasilkan arti apa-apa, hanya merekam apa yang sedang terjadi, dengan posisi sejajar dengan pandangan mata.

b). Low-angle

Merupakan posisi kamera yang ditempatkan lebih rendah dari objek, dan jadinya melihat ke atas ke arah objek atau orang. Sudut seperti ini memberikan kesan berkuasa, kuat, atau besar pada objek yang disorotnya.

c). High-angle

Merupakan posisi kamera melihat ke bawah pada objek yang disorotnya, membuat objek terlihat kecil, tidak penting, hina dan lemah.

3). Gerakan kamera (*camera movement*).

Gerakan kamera memainkan peranan penting, karena selain fungsinya adalah yang paling kelihatan dalam film, ia memungkinkan penonton untuk mengikuti gerakan atau aksi dari sebuah karakter.

a). Panning

Yakni kamera bergerak secara horizontal dari kiri ke kanan atau sebaliknya. Gerakan ini memungkinkan penonton untuk mengikuti aksi sebuah karakter.

b). Tilting

Yakni kamera bergerak secara vertikal dari atas ke bawah atau sebaliknya. Baik *panning* maupun *tilting* memungkinkan penonton untuk mengikuti suatu aksi dengan cara yang *voyeuristic* (mengamati) serta dapat digunakan secara POV, yang merupakan gerakan mata seorang karakter. Kedua gerak ini memungkinkan sutradara untuk menjaga momentum adegannya tanpa harus dipotong.

4). Fokus (*depth offield*).

Deep focus shot di mana semua hal dalam *frame* terfokus akan membebaskan penonton untuk memilih fokus perhatiannya pada apa saja dalam layar yang mereka inginkan.

5). Framing

Yakni penempatan orang atau objek dalam satu *frame* kamera.

b. Setting

Fungsi setting yang paling dasar, penting dan nyata terlihat adalah untuk menyatakan tempat dan waktu di mana cerita terjadi. Namun, pengaturan setting juga mempunyai fungsi untuk mengonstruksi makna-makna tertentu yang dapat memberi kontribusi bagi struktur naratif cerita dan pemahaman karakter dalam suatu film.

c. Lighting

Lighting atau tata lampu memiliki dua fungsi. Fungsi yang pertama adalah fungsi ekspresif, yaitu menetapkan *mood*, atau memberi film sebuah penampilan tertentu, serta memberi kontribusi bagi cerita seperti karakter atau motivasi. Penataan lampu yang dapat menghasilkan makna melalui pembagian lampu yang tidak rata sehingga menghasilkan kontras disebut *low-key lighting*. Fungsi yang kedua adalah realisme, yakni tata

lampu yang akan menerangi karakter dan *setting* secara natural sehingga penonton tidak menyadari kehadirannya dan tidak merasakan *lighting* sebagai sebuah teknologi yang terpisah. Penggunaan *lighting* seperti ini disebut *high-key lighting*.

d. Objek (*Prop*)

Film juga bergantung pada benda atau objek (*prop*) sebagai sarana untuk menyampaikan makna. *Prop* dapat digunakan untuk menjadi ciri dari suatu genre misalnya pistol atau senjata untuk film aksi, salib atau bawang putih untuk film horor. Selain itu, *prop* juga dapat memberikan makna bagi sebuah karakter.

e. Kostum

Kostum dapat dipakai untuk mengidentifikasi setting waktu dari film. Perubahan kostum yang dipakai oleh sebuah karakter juga dapat mengatakan sesuatu, misalnya perubahan status, sikap atau perubahan waktu yang panjang.

f. Aktिंग

Cara aktor menampilkan sebuah karakter menggunakan bahasa tubuh adalah elemen kunci dalam aktिंग atau *performance*. Menurut Winfried Noth dalam mencari makna yang terkandung dalam aktिंग seorang aktor, semiotika memperhatikan tanda-tanda dalam komunikasi nonverbal, seperti gestur, kinesik, bahasa tubuh, raut wajah, pandangan mata, sentuhan fisik dan kedekatan.

g. Suara/Musik

Suara memainkan peranan penting dalam film. Ia dapat memberikan kontribusi bagi fungsi naratif dan menambahkan efek emosional yang sangat kuat. Peran suara yang terpenting adalah memperkuat nuansa realisme dengan memproduksi suara-suara yang biasa diasosiasikan dengan kejadian yang bisa dilihat, misalnya ketika kita mendengar suara pecahan kaca yang menyertai gambar sebuah jendela yang pecah.

4. Serial Animasi

Dalam sebuah penayangan film terdapat dua jenis hal yang membedakan film itu sendiri, yaitu:²⁸

- a. Serial adalah kata benda (noun) yang menunjukkan sebuah serangkaian cerita dari subjek yang sama tetapi satu cerita tersebut bukan termasuk lanjutan dari cerita sebelumnya, namun menampilkan topik yang berbeda. Contoh serial acara TV misalnya Sopo dan Jarwo, Upin-Ipin, *Nussa* dan *Doraemon*. Cerita yang diangkat di dalam cerita masih menggunakan pemain ataupun setting tempat yang sama, namun cerita yang dibangun bukan lanjutan dari cerita yang sebelumnya.
- b. Series adalah kata benda (noun) yang menunjukkan rangkaian cerita satu kesatuan dimana satu cerita saling berkaitan. Sehingga jika ada bagian yang tidak kita ikuti akan membuat kita kesulitan memahami cerita selanjutnya. Contoh series adalah *naruto*, novel *Ketika Cinta Bertasbih* (1) dan (2), dan juga sinetron-sinetron seperti *Tukang Bubur Naik Haji*.

Sedangkan animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan maupun tulisan. Film animasi, animasi kartun dibuat dengan menggambarkan setiap frame satu persatu untuk kemudian dipotret. Setiap gambar frame merupakan gambar dengan posisi yang berbeda yang kalau diserikan akan menghasilkan kesan gerak. Dengan menggunakan gambar, pembuat film dapat menciptakan gerak dan bentuk-bentuk yang tak terdapat dalam realitis. Apa saja yang dapat dipikirkan, dapat difilmkan lewat gambar. Dan potensinya, film animasi tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga untuk ilustrasi dalam pendidikan. Misalnya dengan gambar grafis yang bersifat dinamis ataupun kerja mesin

²⁸

<https://beljarbahasa.id/artikel/dokumen/278-perbedaan-antara-serial-dan-series-2017-01-31-04-23> diakses pada tanggal 12 Desember 2019 pukul 10:00

ataupun skema yang hidup.²⁹ Ada beberapa orang yang mendefinisikan animasi sebagai hasil pengolahan gambar tangan menjadi gambar bergerak yang terkomputerisasi. Dulunya proses membuat konten animasi memerlukan gambar tangan yang dibuat hingga berlembar-lembar. Namun, dengan kemajuan di bidang teknologi komputer animasi tidak lagi dibuat diatas kertas melainkan langsung di komputer. Para pembuat konten animasi disebut dengan animator.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa serial animasi adalah sebuah jenis film yaitu animasi, yang menampilkan sebuah film bergenre animasi dengan sebuah serangkaian cerita dari subjek yang sama tetapi satu cerita tersebut bukan termasuk lanjutan dari cerita sebelumnya, namun menampilkan topik yang berbeda, Cerita yang diangkat di dalam cerita masih menggunakan pemain ataupun setting tempat yang sama, namun cerita yang dibangun bukan lanjutan dari cerita yang sebelumnya. Contoh dari serial animasi sendiri adalah seperti *Nussa*, Adit Sopo Jarwo dan Upin Ipin.

C. Semiotika

1. Pengertian Semiotika

Semiotika berasal dari bahasa Yunani yaitu *semion* yang berarti tanda. Semiotika didefinisikan sebagai ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda-tanda. Adapun pengertian tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia Di dalam semiotika, terdapat dua aliran besar. Aliran pertama dominan di Eropa berdasarkan karya ahli linguistik Ferdinand de Saussure, yakni memahami bahwa peran simbol dan tanda dalam kehidupan sosial. Sedangkan aliran kedua dominan di Amerika Utara berdasarkan karya Charles Sanders Peirce yang mempelajari doktrin formal mengenai tanda dan symbol.

²⁹ Yoyon Mudjiono, "Kajian Semiotika Dalam Film". Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 1, No. 1, 2011, hlm 120.

Secara terminologis, semiotika dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari beragam objek-objek, peristiwa-peristiwa seluruh objek kebudayaan sebagai tanda. Tanda pada awalnya dimaknai sebagai sesuatu hal yang merujuk pada adanya hal lain. Misalnya asap menandai adanya api, sirene mobil yang keras meraung-raung menandai adanya kebakaran di sudut kota.³⁰ Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda adalah perangkat yang menyatakan sesuatu atau alamat yang dipakai dalam upaya mencari makna atau arti sesungguhnya. Semiologi, atau semiotika dalam istilah Barthes, hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*thing*). Dalam hal ini, memaknai (*to signify*) berbeda dengan mengkomunikasikan (*to communicate*) dan tidak dapat dicampuradukkan. Selain membawa informasi, memaknai juga mengkonstitusi sistem struktur dari tanda.

Pada dasarnya, analisis semiotika merupakan sebuah upaya untuk merasakan sesuatu yang aneh, yang perlu dipertanyakan lebih lanjut ketika kita membaca teks atau narasi/ wacana tertentu. Analisisnya bersifat paradigmatis yang artinya berupaya menemukan makna termasuk dari hal-hal yang tersembunyi dalam sebuah teks. Dengan demikian, semiotika sering dikatakan sebagai upaya menemukan makna.

2. Konsep Semiotika Roland Barthes

Salah satu ahli yang mengkaji tentang semiotika adalah Roland Barthes. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*), memaknai berarti objek-objek tidak hanya membawa informasi sebagaimana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem terstruktur dari tanda. Semiotika Barthes menjelaskan signifikasi dua tahap yakni denotasi dan konotasi. Konsep ini merupakan penyempurnaan dari semiologi Saussure yang berhenti pada penandaan

³⁰ Zihni Ainul Haq, 2020. "Pesan Dakwah Dalam Media Sosial Youtube Nussa Official – Nussa: Cintai Mereka (Analisis Semiotika Roland Barthes)" Skripsi. Ponorogo: IAIN Ponorogo.

dalam tataran denotatif. Berikut ini adalah konsep makna denotasi dan konotasi Barthes:

- a. Makna denotasi, merupakan sistem signifikasi tingkat pertama dan dimaknai secara harfiah sebagai makna yang sebenarnya
- b. Makna konotasi, merupakan makna yang tidak sekedar tambahan dari tataran pertama, namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaanya.

Konotasi dalam kerangka Barthes identik dengan operasi ideologi yang disebut sebagai “mitos” dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang berlaku dalam suatu periode tertentu, bahwa di dalam mitos juga terdapat pola tiga dimensi penanda, petanda, dan tanda, namun sebagai suatu sistem yang unik, mitos dibangun oleh suatu rantai pemaknaan yang telah ada sebelumnya atau dengan kata lain mitos juga adalah suatu sistem pemaknaan tataran kedua. Tujuan analisis Barthes ini, bukan hanya untuk membangun suatu sistem klarifikasi unsur-unsur narasi yang sangat formal, namun lebih banyak untuk menunjukkan bahwa tindakan yang paling masuk akal, rincian yang paling meyakinkan atau teka-teki yang paling menarik merupakan produk buatan dan bukan tiruan dari yang nyata.

Sebagai salah satu tokoh semiotika, Roland Barthes melihat tanda atau signifikasi sebagai sebuah proses yang total dengan suatu susunan yang sudah terstruktur. Signifikasi itu tidak terbatas pada bahasa, tetapi terdapat pula hal-hal yang bukan bahasa. Barthes menganggap pada kehidupan sosial apapun bentuknya, merupakan suatu sistem tanda tersendiri pula.

Denotasi dalam pandangan Barthes merupakan tataran pertama yang maknanya bersifat tertutup. Tataran denotasi menghasilkan makna yang eksplisit, langsung, dan pasti. Denotasi merupakan makna yang sebenarnya, yang disepakati bersama secara sosial, yang rujukannya pada realitas. Denotasi merupakan sistem signifikasi tingkat pertama dalam semiologi Barthes. Lewat model ini Barthes menjelaskan bahwa signifikasi

tahap pertama merupakan hubungan antara signifier (ekspresi) dan signified (*content*) dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal.

Bentuk dari denotasi dalam film animasi berupa ekspresi yang ditunjukkan dari masing-masing karakter, narasi, *backround* hingga *backsound* yang ditampilkan. Contohnya Nussa yang sedang tersenyum kepada Rara sambil mengucapkan kata “terimakasih” yang diiringi dengan lagu ceria dengan tempat kejadian di dalam rumah memiliki makna denotasi bahwa Nussa sedang bersenang hati kepada Rara karena telah membantunya. Sedangkan tanda konotatif adalah tanda yang penandanya mempunyai keterbukaan makna atau makna yang implisit atau tersirat, tidak langsung, dan tidak pasti. Konotasi merupakan sistem signikasi tingkat kedua. Model ini disebut sebagai signifikasi dua tahap (*two order of signification*). Konotasi menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari penonton serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Konotasi dibentuk oleh tanda-tanda dari sistem denotasi.

Bentuk dari konotasi dalam film animasi adalah tanda yang terdapat dalam denotasi (ekspresi, narasi, *backround*, dan *backsound*) yang bertemu dengan perasaan atau emosi serta nilai-nilai dari kebudayaan. Contohnya Nussa menasihati Rara untuk tidak bermain di taman dengan nada yang lembut. Makna konotasinya adalah Nussa sebagai kakak harus senantiasa menjaga adiknya (Rara).

Selain teori signikasi dua tahap dan mitologi, Barthes mengemukakan lima jenis kode yang biasa beroperasi dalam suatu teks. Kode tersebut sebagai berikut:

a. Kode Hermeneutik

Kode ini disebut pula sebagai suara kebenaran. Di bawah kode ini orang akan mendaftar beragam istilah formal yang berupa sebuah teka-teki (*enigma*) yang dapat dibedakan, diduga, diformulasikan, dipertahankan dan akhirnya disikapi.

b. Kode Proairetik

Kode ini merupakan tindakan narati dasar yang tindakan-tindakannya dapat terjadi dalam berbagai sikuen yang mungkin diindikasikan. Kode ini biasa disebut kode empirik.

c. Kode Budaya

Kode ini biasa disebut suara ilmu. Sebagai referensi kepada sebuah ilmu atau lembaga ilmu pengetahuan. Biasanya orang mengindikasikan kepada tipe pengetahuan dan menoba untuk mengkonstruksi sebuah budaya yang berlangsung pada satu kurun waktu tertentu yang berusaha untuk diekspresikan.

d. Kode Semik

Sebuah kode relasi-penghubung yang merupakan konotasi dari orang, tempat, objek, yang pertandanya adalah sebuah karakter seperti sifat, atribut, dan predikat.

e. Kode Simbolik

Tema merupakan sesuatu yang bersifat tidak stabil, dan tema ini dapat ditentukan dan beragam bentuknya sesuai dengan pendekatan sudut pandang pendekatan yang digunakan.

3. Semiotika dalam Film

Semiotika memainkan peran yang sangat penting dalam studi tentang film, karena film merupakan media yang semata-mata dibangun oleh tanda. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Dalam hal ini semiotika digunakan untuk menganalisis dan mengetahui bahwa film itu merupakan fenomena komunikasi yang sarat akan tanda. Semiotika pada penelitian ini akan dianalisis dengan model Barthes, karena dirasa cocok dengan penelitian yang dilakukan dan mampu menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat.

BAB III

ANALISI WACANA TEUN VAN DIJK DALAM SERIAL ANIMASI *NUSSA* VOLUME 1

A. Pengertian Analisis Wacana

Analisis wacana merupakan suatu kajian yang meneliti atau menganalisis bahasa yang digunakan secara alamiah, baik dalam bentuk tulis maupun lisan. Penggunaan bahasa secara alamiah tersebut berarti penggunaan bahasa seperti dalam komunikasi sehari-hari. Dalam teori informasi bahasa dianggap sebagai alat yang dapat menyampaikan suatu benda melalui percakapan, ucapan, dan tutur. Pada dasarnya, analisis merupakan upaya yang dilakukan untuk mengungkap identitas objek analisis. Karena objek analisis wacana tidak pernah hadir sendirian, selalu disertai konteks, maka konteks merupakan penentu identitas objek analisis.

Pada analisis wacana ini difokuskan pada salah satu serial animasi yang berjudul *NUSSA* dengan mencoba menganalisis wacana tersebut, kita akan mengetahui motif/ideology yang tersembunyi di balik teks berita tersebut secara sederhana, cara membaca yang lebih mendalam dan jauh ini disebut sebagai analisis wacana.

Dari sekian banyak model analisis wacana yang diperkenalkan dan dikembangkan oleh beberapa ahli, model Van Dijk adalah model yang paling banyak dipakai. Analisis wacana kritis model van Dijk bukan hanya semata-mata menganalisis teks, tapi juga melihat bagaimana struktur sosial, dominasi dan kelompok kekuasaan yang ada dalam masyarakat, dan bagaimana kognisi atau pikiran dan kesadaran yang membentuk dan berpengaruh terhadap teks yang dianalisis. Van Dijk menggambarkan wacana dalam tiga dimensi atau bangunan yaitu: teks, kognisi sosial, dan konteks sosial. Inti dari analisis Teori Van Dijk adalah menggabungkan ketiga dimensi wacana tersebut ke dalam satu kesatuan analisis. Pada dimensi teks yang diteliti bagaimana struktur teks dan strategi wacana yang dipakai untuk menegaskan suatu tema tertentu. Pada level kognisi sosial dipelajari proses produksi teks serial animasi, yang

melibatkan kognisi individu satu dan individu lainnya. Sedangkan aspek ketiga mempelajari bangunan wacana yang berkembang dalam masyarakat akan suatu masalah yang mempengaruhi kognisi dari individu satu dengan yang lainnya yang ada dalam serial animasi *Nussa*.

B. Analisis Wacana Model Teun Van Dijk

Adapun penelitian ini menggunakan pendekatan analisis wacana kritis yang dikembangkan Teun A. Van Dijk dengan pertimbangan kelengkapan elemen-elemen pembedah dalam menganalisis sebuah teks. Pendekatan Van Dijk lebih dikenal dengan pendekatan kognisi sosial. Menurut Van Dijk penelitian atas wacana tidak cukup hanya didasarkan pada analisis atas teks semata, karena teks hanya hasil dari suatu praktik produksi yang harus juga diamati.³¹ Van Dijk menyatakan dalam buku karangannya, *Critical Discourse Analysis (CDA)* bahwa ia lebih menyukai untuk berbicara mengenai *Critical Discourse Studies (CDS)* karena batasannya lebih umum, tidak hanya meliputi analisis kritis. Namun, dalam penelitian ini lebih tertuju kepada paradigma konservatif, bukan paradigma kritis atau *Critical Discourse Analysis*. Pengertian CDA dan wacana di atas hanya untuk menggambarkan apa itu wacana menurut Van Dijk. Dalam hal ini, Van Dijk tidak mengeskusi modelnya semata-mata dengan menganalisis teks semata. Ia juga melihat bagaimana struktur social, dominasi, dan kelompok kekuasaan yang ada dalam masyarakat dan bagaimana kognisi/pikiran dan kesadaran yang membentuk dan berpengaruh terhadap teks tertentu.

Menurut Van Dijk, analisis wacana memiliki tujuan ganda: sebuah teoritis sistematis dan deskriptif yaitu struktur dan strategi di berbagai tingkatan dan wacana lisan tertulis, dilihat baik sebagai objek tekstual dan sebagai bentuk praktek budaya, dan sejarah konteks. Singkatnya, studi analisis teks dalam konteks. Momentum penting dalam pendekatan tersebut terletak pada focus khusus yang terkait pada isu social-politik, dan terutama membuat eksplisit

³¹ Rif'atul Khoiriah, Analisis Wacana Van Dijk Terhadap Animasi Religi "Negara Islami", Jurnal Komodifikasi Volume 7, Juni 2019, hal 58-77

cara penyalahgunaan kekuasaan kelompok dominan dan mengakibatkan ketidaksetaraan, legitimasi, atau ditantang dalam dan dengan wacana. Wacana oleh Van Dijk digambarkan menjadi tiga dimensi/bangunan: *teks*, *kognisi sosial*, dan *konteks sosial*. Dalam dimensi teks yang diteliti adalah bagaimana struktur teks dan strategi wacana yang dipakai untuk menegaskan suatu tema yang dalam hal ini adalah “Serial Animasi *NUSSA*”.

C. Kerangka Analisis Van Dijk

1. Dimensi Teks

Van Dijk membuat kerangka analisis wacana yang dapat digunakan, untuk melihat suatu wacana yang terdiri dari berbagai tingkatan atau struktur dari teks. Van Dijk membaginya kepada tiga tingkatan, yaitu:

a. Struktur Makro

Makna global dari suatu teks yang dapat diamati dari topik atau tema yang diangkat.

b. Superstruktur

Kerangka suatu teks: bagaimana struktur dan elemen wacana itu disusun dalam teks secara utuh, seperti bagian pendahuluan, isis, penutup, dan kesimpulan.

c. Struktur Mikro

Makna lokal dari suatu teks yang dapat diamati dari pilihan kata, kalimat, dan gaya yang dipakai oleh suatu teks.

Meskipun terdiri atas berbagai elemen, semua elemen tersebut merupakan satu kesatuan, saling berhubungan dan mendukung satu sama lainnya. Makna global dari suatu teks (tema) didukung oleh kerangka teks dan baru kemudian pilihan kata dan kalimat yang dipakai.

Pemakaian kata, kalimat, proposisi, retorika tertentu oleh media dipahami van Dijk sebagai bagian dari strategi wartawan. Pemakaian kata-kata tertentu, kalimat, gaya tertentu bukan semata-mata dipandang sebagai cara berkomunikasi, tetapi dipandang sebagai politik berkomunikasi-suatu cara untuk mempengaruhi pendapat umum, menciptakan dukungan,

memperkuat legitimasi, dan menyingkirkan lawan atau penentang. Struktur wacana adalah cara yang efektif untuk melihat proses retorika dan persuasi yang dijalankan ketika seseorang menyampaikan pesan. Kata-kata tertentu mungkin dipilih untuk mempertegas pilihan dan sikap, membentuk kesadaran politik, dan sebagainya. Berikut akan diuraikan satu persatu elemen wacana van Dijk tersebut:

a. Tematik (Tema atau topik)

Elemen tematik merupakan makna global (*global meaning*) dari satu wacana. Tema merupakan gambaran umum mengenai pendapat atau gagasan yang disampaikan seseorang atau wartawan dalam hal ini produser serial animasi religi “*NUSSA*”. Tema menunjukkan konsep dominan, sentral, dan paling penting dari isi suatu berita.

b. Skematik (Skema atau alur)

Teks atau wacana umumnya mempunyai skema atau alur dari pendahuluan sampai akhir. Alur tersebut menunjukkan bagaimana bagian bagian dalam teks disusun dan diurutkan sehingga membentuk satu kesatuan arti. Sebuah berita terdiri dari dua skema besar. Pertama *summary* yang ditandai dengan judul dan *lead*. Kemudian kedua adalah *story* yakni isi berita secara keseluruhan.

c. Semantik (Latar, detil, maksud, pranggapan, nominalisasi)

Skematik dalam skema Van Dijk dikategorikan sebagai makna lokal (*local meaning*), yakni makna yang muncul dari hubungan antarkalimat, hubungan antarposisi, yang membangun makna tertentu dari suatu teks. Analisis wacana memusatkan perhatian pada dimensi teks, seperti makna yang eksplisit maupun implisit.

d. Sintaksis (Bentuk kalimat, koherensi, kata ganti)

Sintaksis ialah bagian atau cabang dari ilmu bahasa yang membicarakan seluk beluk wacana, kalimat, kalusa, dan frase. Dalam sintaksis terdapat koherensi, bentuk kalimat, dan kata ganti. Di mana ketiga hal tersebut untuk memanipulasi politik dalam menampilkan diri

sendiri secara positif dan lawan secara negative, dengan cara penggunaan sintaksis (kalimat).

e. Stilistik (Leksikon)

Leksikon melihat makna dari kata. Unit pengamatan dari leksikon adalah kata-kata yang dipakai oleh wartawan dalam merangkai berita atau laporan kepada khalayak. Kata-kata yang dipilih merupakan sikap pada ideologi dan sikap tertentu. Peristiwa dimaknai dan dilabeli dengan kata-kata tertentu sesuai dengan kepentingannya. Seperti kata “meninggal” yang memiliki kata lain seperti wafat, mati, dan lain-lain.

f. Retoris (Grafis, Metafora, Ekspresi)

Retoris ini mempunyai daya persuasif, dan berhubungan dengan bagaimana pesan ini ingin disampaikan kepada khalayak. Grafis, penggunaan kata-kata yang metafora, serta ekspresi dalam teks tertulis adalah untuk meyakinkan kepada pembaca atas peristiwa yang dikonstruksi oleh wartawan/produser.

2. Dimensi Kognisi Sosial

Van Dijk memandang analisis wacana tidak hanya terbatas pada struktur teks saja. Tetapi juga membongkar makna yang tersembunyi dari teks. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu penelitian atas representasi kognisi dan strategi wartawan dalam memproduksi berita. Peristiwa dipahami berdasarkan skema atau model. Skema dikonseptualisasikan sebagai struktur mental di mana tercakup cara pandang terhadap manusia, peranan sosial dan peristiwa. Untuk membongkar makna teks digunakanlah skema sebagai model. Skema itu yakni sebagai berikut

a. Skema Person (*Person Schemas*)

Skema ini menggambarkan bagaimana seseorang menggambarkan dan memandang orang lain.

b. Skema Diri (*Self Schemas*)

Skema diri, berhubungan dengan bagaimana diri sendiri dipandang, dipahami, dan digambarkan oleh seseorang.

c. Skema Peran (*Role Schemas*)

Skema ini berhubungan dengan bagaimana seseorang menggambarkan peranan dan posisi yang ditempati seseorang dalam masyarakat.

d. Skema Peristiwa (*Event Schemas*)

Skema ini yang paling sering dipakai, karena setiap peristiwa selalu ditafsirkan dan dimaknai dengan skema tertentu.

3. Dimensi Konteks Sosial

Dimensi ketiga analisis wacana Van Dijk adalah analisis sosial. Wacana adalah bagian wacana yang berkembang dalam masyarakat, sehingga untuk meneliti teks, perlu dilakukan analisis intertekstual dengan meneliti bagaimana wacana tentang suatu hal diproduksi dalam masyarakat. Titik penting dalam analisis ini adalah untuk menunjukkan bagaimana makna yang dihayati bersama, kekuasaan sosial diproduksi lewat praktik didkrusus dan legitimasi.

a. Praktik kekuasaan

Van Dijk mendefinisikan kekuasaan tersebut sebagai kepemilikan yang dimiliki oleh suatu kelompok (atau anggotanya), satu kelompok untuk mengontrol kelompok (atau anggota) dari kelompok lain. Kekuasaan ini umumnya didasarkan pada kepemilikan atas sumber-sumber yang bernilai seperti uang, status, dan pengetahuan. Selain berupa kontrol yang bersifat langsung dan fisik, kekuasaan juga berbentuk persuasif.

b. Akses Memengaruhi Wacana

Analisis wacana Van Dijk memberi perhatian yang besar pada akses, bagaimana akses di antara masing-masing kelompok dalam masyarakat. Kelompok elit mempunyai akses yang lebih besar dibandingkan dengan kelompok yang tidak berkuasa. Oleh karena itu, mereka yang lebih berkuasa mempunyai kesempatan lebih besar untuk mempengaruhi kesadaran khalayak. Akses yang lebih besar bukan hanya memberi kesempatan untuk mengontrol kesadaran khalayak lebih besar,

tetapi juga menentukan topik apa dan isi wacana apa yang dapat disebarakan dan didiskusikan kepada khalayak.

D. Sinopsis Serial Animasi *NUSSA*

Serial animasi *NUSSA* seolah hadir sebagai jawaban dari keresahan para orang tua akan minimnya tayangan edukasi untuk anak-anak. Padatnya nilai-nilai keagamaan yang dibungkus dengan apiknya kualitas tayangan, tentunya membuat anak-anak tertarik untuk menontonnya. Besar harapan agar animasi karya anak bangsa ini dapat berkembang serta konsisten menyajikan alur cerita yang mendidik untuk anak-anak Indonesia.

Cerita *NUSSA* berkisar mengenai kehidupan sehari-hari bocah laki-laki bernama Nussa dan adik kecil perempuannya bernama Rara. Pemeran utama dalam animasi edukasi ini adalah Nussa dan Rara. Mereka berdua adalah kakak beradik yang sangat lucu dan menggemaskan Karakter Nussa yang sangat menyayangi adiknya dan adik bernama Rara adalah gadis kecil yang periang dan suka bermain mobil balap. Nussa dan Rara diceritakan tinggal bersama ibunya yang mereka panggil dengan sebutan 'Umma',

Nussa dan Rara adalah kakak beradik yang selalu saling mengingatkan dalam kebaikan dan juga sangat menyayangi Ummanya. Dalam serial ini ada dua karakter penting yaitu Nussa kakak dan Rara adik Nussa. Ada satu karakter lagi yang menarik perhatian yaitu kucing milik keduanya yaitu Anta. Jika nama Nussa, Anta dan Rara digabung akan membentuk kata "Nussantara". Nussantara sendiri merupakan sebutan lain dari Indonesia.

Cerita seorang anak lelaki bernama Nussa dan adiknya bernama Rara menjadi perhatian dengan kisah-kisah bersentuhan Islami. Episode demi episode menampilkan cerita keseharian Nussa bersama adiknya tentang adab-adab bersikap dan bertingkah laku dengan pesan kebaikan. Nussa dan Rara adalah kisah animasi yang sangat menarik. Mengisahkan kehidupan anak-anak kecil yang dikemas dengan apik dan dengan hadirnya dalam bentuk animasi dengan genre islami, serial ini sangat cocok bagi orang tua terutama orang tua muda yang ingin memberikan edukasi agama kepada anak-anak mereka.

E. Tokoh dan Pengisi Suara

1. Nussa

Karakter Nussa digambarkan sebagai seorang anak laki-laki yang berpakaian gamis lengkap dengan kopiah putihnya. Nussa memiliki fisik yang tidak sempurna (disabilitas). Kaki sebelah kirinya menggunakan kaki palsu, tetapi dia tetap dapat menjalani aktivitas kesehariannya seperti biasa dan bahkan dia juga seringkali membantu adiknya., dia tetap semangat menjalani kehidupannya. Nussa digambarkan sebagai *A Symbol of Hope* simbol sebuah harapan. Sebagaimana film animasi seperti biasanya selalu ada karakter utama yang berperan sebagai pahlawan, The Hero.³² Adittoro sendiri mengatakan melalui wawancara di sebuah acara televisi, karakter Nussa ini diiharapkan dapat mengubah pandangan sebagian masyarakat terhadap penyandang disabilitas. “*Physic is just physic*” fisik hanyalah fisik tapi semangat itulah yang perlu”, kata Adittoro.

Dari sisi pengisi suara, tokoh Nussa di dubbing oleh Muzzaki Ramdhan (9 tahun). Muzakki Ramdhan adalah salah satu aktor cilik yang sudah pernah bermain di beberapa film Indonesia, salah satunya ialah film *The Returning* (2018), Aktor muda ini selain berakting dia juga merupakan seorang presenter.

2. Rara

Karakter Rara, digambarkan sebagai adik Nussa yang berusia 5 tahun dengan menggunakan gamis dan jilbab serta tampak polos dan sangat ceria. Suara dari tokoh Rara ini, juga mengundang rasa gemas dari para penontonnya. Rara sendiri digambarkan sebagai adik Nussa yang sangat aktif dalam bertanya, ia selalu bertanya kepada kakaknya tentang apa yang belum ia ketahui, dan tentu saja Nussa sebagai kakak yang baik dan sangat menyayangi adiknya itu akan selalu menjawab, menjelaskan bahkan mengajarkan apapun yang ingin dimengerti oleh adiknya yang sangat menggemaskan itu.

³² Salsa, *Animasi NUSSA Wajib Ditonton*, <https://www.dailysia.com/fakta-menarik-yang-jadi-alasan-kenapa-film-animasi-nussa-dan-rara-wajib-ditonton/> Diakses pada 27 Desember 2019, pukul 12:30.

Dari sisi pengisi suara, tokoh Rara di dubbing oleh Aysha Ocean Fajar. Aysha Ocean adalah seorang gadis kecil berusia 5 tahun yang lahir di Dubai.

3. Umma

Karakter Umma, digambarkan sebagai Ibu dari dua kakak-beradik yang sangat menggemaskan yaitu Nussa dan Rara. Umma adalah sosok ibu yang sangat menyayangi kedua anaknya, selalu memperhatikan keduanya dan juga selalu mengajarkan hal-hal baik tentunya. Umma adalah sosok ibu yang tangguh dan juga sabar, terlihat dari bagaimana beliau menanggapi kedua anaknya yang sangat aktif bertanya dan selalu ingin tahu tentang setiap hal.

Dari sisi pengisi suara, tokoh Umma di dubbing oleh Jessy Milianty. Jessy sendiri adalah seorang pengisi suara perempuan Indonesia. Ia dikenal sebagai pengisi suara Shizuka pada serial anime *Doraemon* sejak tahun (2008) Dan juga serial *SpongeBob SquarePants* dalam bahasa Indonesia, ia menjadi pengganti para *dubber* sebelumnya untuk karakter-karakter perempuan, seperti Sandy, Karen, dan Nyonya Puff sejak awal hingga pertengahan musim kesebelas.

4. Anta

Anta adalah karakter kucing peliharaan yang dimiliki Nussa dan adiknya, Rara. Anta sendiri sering terlihat dalam beberapa scene di serial animasi *NUSSA* ini, tentunya untuk menemani Rara sebagai majikannya.

F. *Setting* dan Alur Cerita Serial Animasi *NUSSA* Volume 1

NUSSA adalah serial animasi keluarga yang menceritakan kehidupan kakak-beradik yang bernama Nussa dan Rara dalam kehidupan kesehariannya. Dalam serial animasi ini ditampilkan perhatian dengan kisah-kisah bersentuhan Islami. Episode demi episode menampilkan cerita keseharian Nussa bersama adiknya tentang adab-adab bersikap dan bertingkah laku dengan pesan kebaikan. Di mana menjadikan serial animasi ini sangat menarik untuk ditonton.

Settingnya sendiri akan lebih sering berada di sekitaran rumah Nussa dan Rara, seperti di dalam rumah (Kamar tidur, kamar mandi, dapur, ruang makan, ruang keluarga), di halaman rumah, dan juga di komplek perumahan rumah Nussa sendiri.

1. Episode “Tidur Sendiri Gak Takut” (20 November 2018)

Awal cerita, *setting* di kamarnya *Rara*. Suatu malam tepat pada jam 9 malam *Rara* belum juga tertidur, alasannya adalah *Rara* merasa ketakutan karena ia diganggu oleh makhluk seperti kelelawar (dikategorikan sebagai setan/penggoda). *Rara* pun tidak bisa tidur karena diganggu makhluk tersebut yang masuk melalui jendela kamar *Rara* yang ternyata belum ditutup dan dikunci. *Rara* pun merasa sangat ketakutan, dan langsung menjerit kabur dari tempat tidur dengan berteriak kepada *Ummanya*. Sedangkan disisi lain makhluk yang seperti kelelawar itu tertawa senang karena berhasil membuat *Rara* ketakutan.

Setelah itu, terdengarlah teriakan *Umma* yang menyuruh Nussa untuk menemani adiknya *Rara*. Walaupun *Nussa* menjawab dengan nada yang sedikit kesal karena terganggu tidurnya, akhirnya ia pun menemani sang adik kembali ke tempat tidurnya dengan *Rara* yang terus mengekor di belakangnya karena masih ketakutan. Akhirnya *Nussa* pun menanyakan kepada adiknya tersebut tentang kenapa ia belum tidur dan bertanya apakah adiknya lupa untuk membaca doa sebelum tidur, sambil mengangkat sebuah sapu lidi ke atas, sedangkan *Rara* yang melihat kakaknya mengangkat sapu lidi tersebut menyangka bahwa kakaknya akan memukulnya dan langsung saja ia meminta ampun kepada kakaknya tersebut. Tetapi, ternyata dugaannya salah, sapu lidi yang dibawa *Nussa* itu bukan untuk memukulnya, *Rara* telah bersuudzon kepada kakaknya tersebut.

Kemudian *Nussa* pun mengatakan kepada *Rara*, bahwa ketika hendak tidur yang harus dilakukan *Pertama* adalah membaca *basmallah*, *Nussa* pun mempraktikannya membaca *basmallah* sambil memukul-mukulkan sapu lidi ke atas tempat tidur *Rara*, agar makhluk yang seperti kelelawar itu pergi. setelah makhluk itu pergi akhirnya *Rara* pun mengucapkan *hamdallah* dan

langsung naik ke atas tempat tidurnya sambil menutup jendela yang masih terbuka sejak tadi, *Rara* mengaku lupa karena ia terlalu asyik bermain sampai lupa menutup jendela tersebut.

Setelah itu *Nussa* pun melanjutkan hal *Kedua* yang harus dilakukan sebelum tidur, yaitu berwudhu. *Rara* yang sedang berwudhu di kamar mandi, dengan *Nussa* yang menjaga di depan pintu kamar mandi mengingatkan *Rara* untuk tertib dalam berwudhu dan tentunya jangan lupa juga untuk tidak boros dalam menggunakan air. Setelah selesai berwudhu, *Rara* pun langsung naik ke atas tempat tidurnya dengan memakai selimut, *Nussa* pun menerangkan kembali kepada *Rara* hal *Ketiga* yang harus dilakukan yaitu membaca Ayat Kursi dan dilanjut 3 surat Qul (Al-Ikhlâs, al-Falaq dan an-Nas) yang masing-masing dibaca 3 kali, dan setelah itu *Nussa* mempraktikkan untuk ditiupkan ke tangan lalu diusapkan ke muka serta badan.

Nussa pun kembali menerangkan hal *keempatnya* adalah ketika tidur hendaknya menghadap ke kanan (arah kiblat). Lalu, *Rara* pun bertanya apalagi yang harus dilakukan setelah itu, *Nussa* pun menjawab untuk dirinya agar jangan banyak bertanya lagi dan menyuruhnya untuk berdoa dan memejamkan matanya. *Rara* pun menurut dan langsung membaca doa sebelum tidur. Ketika selesai berdoa, *Rara* hendak bertanya lagi pada kakaknya, tetapi ternyata *Nussa* telah tertidur disampingnya.

Dan diakhir cerita terdapat kata-kata mutiara yang ditampilkan yaitu “**Karena tidur tak sekedar melepas lelah, tapi juga bagian dari ibadah kepada Allah**”.

2. Episode “Dahsyatnya Basmalah” (30 November 2018)

Di halaman rumah tempat tinggal *Nussa* dan *Rara*, kakak-beradik *Nussa* dan *Rara* juga *Anta* (kucing peliharaan *Rara*) terlihat sedang bersiap-siap untuk naik sepeda bersama – sama. Dengan roda belakang sepeda dikasih botol, *Nussa* pun mengecek segala sesuatu sebelum mereka melaju, seperti sarung yang diikatkan ke badannya dan badan *Rara*, agar adiknya itu tidak terjatuh saat bersepeda, juga helm yang sudah dipasang di kepala, dan

tentunya juga engine sepedanya. Setelah memastikan bahwa safety belt telah terpasang dengan baik, dan juga dengan *Anta* yang ditaruh di dalam tas yang digendong *Rara* di belakang.

Nussa dengan gembiranya mengayunkan sepedanya dan melajukan sepedanya, namun tiba – tiba setan penggoda muncul dibalik rumput untuk mengganggu mereka, setan penggoda tersebut terlihat mengganggu *Anta* yang sedang asyiknya mengelus kepalanya, *Anta* pun merasa terganggu sambil mengeluarkan nada suara marah seekor kucing, setan pengganggu terus mengganggu *Anta* hingga *Anta* merasa sangat marah, *Anta* lalu berusaha menggapai setan tersebut untuk berusaha mencakarnya. merasa terganggu, *Rara* pun kaget dan menoleh ke belakang karena bingung dengan kelakuan *Anta* yang tidak bisa diam itu, akhirnya *Nussa* pun mengatakan kepada *Rara* agar jangan bergoyang-goyang, *Nussa* terlihat sangat gelisah karena khawatir terjatuh. Sedangkan *Rara* terus menyuruh *Anta* untuk jangan melompat dari sepeda.

Sepeda mereka pun mulai tidak stabil akibat *Anta* yang bergerak dalam tas *Rara* yang berusaha meraih dan mencakar setan pengganggu tersebut, sepeda mereka sudah mulai kehilangan keseimbangan dan akhirnya *Nussa*, *Rara* dan *Anta* terjatuh dari sepeda. *Rara* yang terjatuh dalam keadaan duduk pun merengek kesakitan dan menyalahkan kakaknya *Nussa* karena dinilai melajukan sepeda dengan mengebut, *Rara* juga mengatakan bahwa kepala *Anta* jadi benjol akibat terjatuh. *Nussa* pun bertanya kepada *Rara* apakah ia juga benjol? dan *Rara* pun menjawab tidak. Terlihat setan pengganggu tertawa terbahak – bahak begitu senang melihat keadaan mereka dan setan pengganggu tersebut terlihat makin membesar, karena misinya berhasil. Si *Anta* terlihat begitu ketakutan melihat setan tersebut ketika setan tersebut menjadi sangat besar, dan *Rara* pun begitu kebingungan melihat *Anta* begitu aneh. Tiba – tiba *Rara* seperti bisa berkomunikasi dengan *Anta* dan terpikirkanlah sesuatu dibenak *Rara*.

Lalu *Rara* pun mengatakan bahwa mereka sebelum berangkat ternyata belum membaca *Basmalah*, dan *Nussa* pun mengiyakan perkataan

Rara tersebut, karena memang mereka lupa tadi. *Rara* pun mengatakan lagi untuk sekarang mereka jangan sampai lupa membaca *Basmalah*, dan *Nussa* pun mengiyakannya. Akhirnya mereka pun langsung membaca *Basmallah* bersama-sama. Dan seketika setan pengganggu begitu kaget dan takut mendengar kalimat *Basmalah* yang diucapkan mereka bertiga, tiba-tiba tubuh setan yang membesar tadi menjadi kecil kembali bahkan lebih kecil dari ukuran semula, seperti seekor semut, dan akhirnya setan tersebut jatuh di hidung *Anta*, dengan semangatnya *Anta* mencakar setan tersebut.

Dan seperti biasa diakhir cerita terdapat kata-kata mutiara yang ditampilkan yaitu **“Awali setiap perkara dengan Basmalah, agar amal tidak terputus dari Allah SWT dan berlimpah keberkahan. Ringan dilakukan, mudah diucapkan, dan semoga pertolongan Allah SWT senantiasa kita dapatkan”**.

3. Episode “Senyum Itu Sedekah” (14 Desember 2018)

Terlihat *Nussa* yang sedikit kelelahan dengan mengucapkan *Hamdalah* telah selesai merapikan beberapa potong pakaian di depannya, dengan terdapat banyak kardus di sampingnya. Lalu muncullah *Rara* dengan kucingnya *Anta* yang menanyakan kepada *Nussa* apakah mainan dan pakaian mereka sudah masuk kardus semua? lalu *Nussa* pun mengiyakannya dengan mengatakan bahwa semua kardus itu akan diantarkan ke Rumah Yatim Piatu.

Nussa pun bertanya kepada *Rara* bahwa ia kemana saja? *Rara* pun menjawab bahwa ia masih bingung mau memberi apa? akhirnya *Rara* pun teringat bonekanya untuk diberikan ke Rumah Yatim Piatu. Ketika *Rara* melihat dan memegang bonekanya yg bernama Bunny itu *Rara* pun meminta maaf dan berucap dengan sedikit raut muka agak sedih, bahwa ia teringat perkataan *Ummanya* untuk ketika mau berbagi dengan orang lain itu harus dengan keadaan masih bagus. Dan *Rara* pun berucap bahwa Bunny itu adalah boneka kesukaannya yang pasti bagus sambil memeluk bonekanya itu. Sementara itu, terdengarlah teriakan *Umma* yang mengatakan kepada *Nussa* dan *Rara* untuk mengingatkan bahwa jangan

sampai ada pakaian yang robek atau mainan yang rusak. Setelah itu tiba-tiba Rara kaget karena boneka yang dipegang Rara matanya rusak dan hampir copot.

Sementara di Rumah Yatim Piatu yang bernama “Panti Asuhan Al-Ikhlas” setelah *Nussa*, *Rara* dan *Ummanya* selesai memberikan beberapa kardus. Pengasuh Rumah Yatim Piatu itu pun mengucapkan terima kasih kepada mereka atas bantuannya dan mengucapkan semoga semua yang dilakukan menjadi pahala, dan insha Allah mereka bisa bertemu kembali nanti, yang langsung diamankan bersama oleh *Nussa* dan *Ummanya*.

Sementara itu *Nussa* heran melihat *Rara* yang tidak ada di sampingnya, lalu menanyakan kepada *Ummanya* dimana *Rara*? Dan *Umma* yang baru sadar bahwa *Rara* tidak ada bersamanya, langsung menyuruh *Nussa* untuk mencari adik kesayangannya itu. *Rara* yang sedang senyum-senyum bahkan tertawa-tawa dengan bertingkah menggemaskan di hadapan anak-anak Rumah Yatim Piatu itu pun kaget ketika sadar bahwa *Nussa* sudah ada di sampingnya. *Nussa* pun bertanya apa yang sedang dilakukan *Rara*? Dan *Rara* pun menjawab bahwa ia sedang bersedekah. *Nussa* yang kebingungan dengan perkataan *Rara* pun langsung bertanya bahwa *Rara* bersedekah apa? *Rara* pun menjawab bahwa ia bersedekah dengan senyuman, sambil menunjukkan senyumannya yang menggemaskan itu. *Nussa* pun langsung mengiyakannya dan berucap bahwa *Nussa* juga akan bersedekah dengan senyuman, sambil menunjukan senyumannya kepada *Rara* dan anak-anak yang ada di Rumah Yatim Piatu tersebut.

Dan seperti biasa diakhir cerita terdapat kata-kata mutiara yang ditampilkan yaitu **“Yang datang dari hati, akan sampai pula ke hati. Bahagiakan saudara kita, agar Allah SWT bahagiakan kita”**.

4. Episode “Viral, Bersih Kota Kita Bersih Indonesia” (21 Desember 2018)

Di kamar *Nussa*, terlihat *Rara* bersama *Anta* kucing peliharaannya sedang duduk dihadapan laptop yang menyala, sambil mengutak-ngatik laptop, *Rara* berucap bahwa kemarin ia dan *Nussa* akan membuat sebuah

video viral. Lalu *Rara* pun tampak berpikir sambil melihat *Anta* dan bertanya bahwa viral itu sebenarnya apa, karena ia tidak mengetahuinya, sedangkan *Anta* yang ditanya hanya berbunyi meow, karena dia juga sudah pasti tidak mengetahuinya. *Rara* pun kembali berucap bahwa ia ingat *Nussa* mengatakan untuk mencarinya di internet, setelah itu *Rara* pun langsung mengetikkan kata viral di laptopnya dan mendapatkannya. *Rara* beroh ria ketika tau arti viral itu adalah virus, yang berarti adalah penyakit.

Sementara *Rara* sedang berusaha berpikir, *Nussa* datang dengan tiba-tiba yang otomatis membuat *Rara* terkejut bahkan *Anta* sampai jatuh dari meja saking terkejutnya. *Nussa* pun langsung bertanya apa yang sedang dilakukan adiknya? dan memangnya *Rara* tau cara menggunakan laptop?. *Rara* pun malah menjawab bahwa sekarang ia mengerti kata viral, dan berucap bahwa jika ingin membuat video viral, *Nussa* harus sakit terlebih dahulu (sambil membayangkan muka *Nussa* penuh dengan cacar air), *Nussa* pun kaget sampai akhirnya tertawa mendengar ucapan *Rara*, dan *Nussa* pun langsung mengetikkan sesuatu di laptopnya dan menyuruh *Rara* untuk melihatnya bersama. Setelah melihat salah satu video yang diputar tadi, *Nussa* pun mengatakan bahwa yang dimaksud video viral itu seperti video tadi.

Rara pun langsung mengajak *Nussa* untuk membuat video joget challenge, atau juga mengatakan bahwa nanti *Nussa* melemparkan uang ke dalam celengan dan nanti *Rara* akan mengatakan “Masuk Nussa”. *Nussa* pun heran mendengarkan penuturan adiknya itu, dan langsung mengatakan bahwa ketika membuat video viral harus yang bermanfaat, seketika mereka berdua pun berpikir keras. Sementara itu, terdengar suara *Umma* yang mengucapkan *istighfar* dan berujar bahwa masih ada saja orang yang membuang sampah di sungai, ketika mendengar salah satu berita banjir yang ditayangkan di tv yang sedang ditonton Ummanya di ruangan keluarga mereka. *Nussa*, *Rara* dan *Anta* yang penasaran pun langsung mengintip dari kamar mereka dan melihat tv yang sedang menyiarkan berita tersebut. *Nussa* pun terlihat mempunyai ide ketika melihat berita siaran tersebut.

Di pinggir jalan dekat rumah *Nussa*, terlihat mereka bertiga (*Nussa*, *Rara* dan *Anta*) sedang berjalan santai, dan tanpa sengaja mereka melihat ada mobil dari arah depan yang sengaja membuang sampah bekas kaleng minuman sembarangan dari luar kaca jendela mobil tersebut, *Nussa* dan *Rara* yang melihat kejadian tersebut pun tidak hanya diam, *Nussa* dengan sigap mencoba untuk menangkap sampah bekas kaleng minuman tersebut dengan cara melompat sebelum sampah tersebut menyentuh tanah, dan akhirnya berhasil ditangkap *Nussa*, sedangkan *Rara* dengan cekatan langsung menyodorkan tempat sampah kepada *Nussa*, dan *Anta* yang langsung membukakan tempat sampahnya itu hingga akhirnya sampah bekas kaleng minuman tersebut masuk ke dalam tempat sampah.

Setelah itu, *Umma* yang sedang memegang gadget pun sedikit terkejut dengan apa yang dilihatnya (*Umma* melihat video yang diunggahnya telah ditonton dengan lebih 1 juta view di YouTube), *Umma* langsung berteriak memanggil *Nussa* dan *Rara* (*Nussa* dan *Rara* sedang bermain dengan mainannya sendiri-sendiri di kamar), dan mengatakan bahwa video yang dibuat mereka kemarin telah viral. *Nussa* dan *Rara* pun langsung mengucapkan *hamdallah* mendengarnya dan langsung berterima kasih kepada *Ummannya*, karena *Ummannya* lah yang telah membantu mereka membuat video viral tersebut.

Di akhir video viral yang mereka buat kemarin, *Nussa* dan *Rara* mengucapkan *salam* dan menyapa sahabat Nusantaranya, dan mereka mengatakan bahwa *Nussa*, *Rara* dan *Anta* juga peduli dengan kebersihan kota, mereka pun mengajak semua teman-teman Nusantaranya untuk peduli dengan kebersihan kota. Setelah itu mereka pun menutup video tersebut dengan mengucapkan *salam* bersama-sama.

Dan seperti biasa diakhir cerita terdapat kata-kata mutiara yang ditampilkan yaitu **“Tak akan diterima shalat kita, sebelum kita bersih bersuci. Tak akan sempurna iman kita, sebelum kita jadikan sekeliling kita rapih. Allah SWT itu indah dan suka keindahan, mulailah berperilaku bersih dari kita sendiri”**

G. Analisis Wacana Van Dijk Dalam Serial Animasi *NUSSA*

Dalam serial animasi *NUSSA* asal Indonesia yang diproduksi oleh studio animasi *The Little Giantz* (TLG) dan (4Stripe Production). (TLG) sendiri merupakan rumah produksi yang dibentuk oleh sekelompok *International Industry CG Specialist* di Jakarta. Di mana *NUSSA* sendiri adalah serial animasi yang memuat nilai-nilai pendidikan agama Islam yaitu karakter-karakter religius di dalamnya. Tentu tema seperti itu menjadikan pokok penting dalam pendidikan Islam sendiri, di mana dengan adanya serial animasi bertema religius tersebut bisa menjadikan langkah untuk membantu proses pendidikan Islam saat ini, dengan memuat berbagai nilai karakter religius didalamnya sehingga bisa menjadikan teladan dan contoh bagi siapa saja yang menontonnya. Problema di atas adalah polemik yang telah dihadapi Indonesia saat ini, di mana sekarang banyak sekali tayangan dan tontonan yang kurang mendidik untuk dilihat.

Di sini penulis akan menganalisis secara rinci ideology dibalik terbentuknya animasi ini. Corporate Secretary The Little Giantz, Sagita Ajeng Daniari, menyampaikan bahwa pihaknya ingin berbagi kebaikan dengan membawakan film pendek animasi bertema edutainment yang merupakan hiburan dan sarana pendidikan untuk anak-anak. Menurut Ajeng, ide dasar dari pembuatan film *NUSSA* ini terinspirasi dari beberapa teman-teman yang mengungkapkan belum banyaknya tayangan edukasi di era digital.³³ Oleh karena itu, pihak The Little Giantz berupaya membuat film edukasi dari segi animator dan pihak 4 Stripe Production selaku marketing saling bekerja sama mengembangkan film *NUSSA*. Selain itu, Ajeng juga menuturkan rating film *NUSSA* ditujukan untuk masyarakat mulai umur 8-34 tahun. Harapannya, film *NUSSA* ini dapat diterima oleh seluruh kalangan dari anak-anak hingga orang dewasa.

³³ Retia Kartika Dewi, *NUSSA Animasi Dalam Negeri yang Hadirkan Hiburan Mendidik untuk Anak*, <https://entertainment.kompas.com/read/2018/11/30/161219810/nussa-animasi-dalam-negeri-yang-hadirkan-hiburan-mendidik-untuk-anak?page=all>. Diakses 26 Desember 2019, pukul 09:00.

Studio Little Giantz kreator di balik animasi ini punya alasan mengapa animasi buatan mereka ini diberi nama *NUSSA*. "*NUSSA* kita pilih selain nama *Anta dan Rarra* karena kalau digabungin jadinya *Nusantara*. Sebenarnya *simple*, karena *Nussa* berusaha mengguncang dunia, ya mungkin itu terlalu berat tapi inilah hasil karya anak bangsa. Kita pengen orang kalau udah denger kata *NUSSA* itu *Indonesia pasti seperti itu*," ungkap Ricky Manoppo, produser *NUSSA* saat ditemui belum lama ini.³⁴ Selain itu, beberapa pihak dari studio The Little Giantz yang berperan dalam film *NUSSA*, yakni Aditia Triantoro, Boni Wirasmono, Yudha, Wirafianto, dan Riki Manopo menjelaskan bahwa proses penggarapan film *NUSSA*, tim The Little Giantz telah melakukan proses pengembangan konsep selama empat bulan.

Nussa dan *Rara* adalah animasi Islam yang kemunculan perdananya bertepatan pada hari Maulid Nabi Muhammad, yaitu pada 20 November 2018 pukul 13.00 WIB. Hal ini merupakan salah satu waktu yang diyakini paling tepat mengenai kemunculan kartun *Nussa* dan *Rara*. Tokoh *Rara* yang imut dan lucu membuat para penonton setia *NUSSA* selalu tertawa akan tingkah lakunya. Sedangkan *Nussa*, tentu lebih dewasa daripada *Rara* karena *Nussa* adalah seorang kakak.³⁵

Dalam setiap episodenya, terdapat berbagai kandungan ajaran agama Islam. Animasi ini memiliki pesan moral dan nilai edukasi yang tinggi di setiap episodenya. Animasi *Nussa* dan *Rara* dalam satu episodenya, hanya memiliki panjang durasi sekitar 3 sampai 5 menit saja. Sampai saat ini *Nussa* dan *Rara* terus memunculkan episode-episode barunya melalui *channel* YouTube-nya setiap hari Jumat diwaktu Subuh atau pukul 04.30 WIB. Hingga saat ini *channel* YouTube *NUSSA* sudah memiliki 5 juta lebih subscriber.

³⁴ Defi Octaviani, *NUSSA* dibalik Istilah *Nusantara*, <https://hot.detik.com/spotlight/d-4351883/nussa-di-balik-istilah-nusantara>. Diakses 26 Desember 2019, pukul 09:30.

³⁵ Nur Luthfiana Hardian, *7 Fakta Kartun Islam Nussa dan Rara*, <https://www.brilio.net/film/7-fakta-kartun-islam-nussa-dan-rara-yang-jarang-diketahui-orang-190318p.html> diakses 26 Desember 2019, pukul 13:30.

Adapun problema yang penulis teliti dalam penelitian serial animasi religi “*NUSSA*” adalah: Apa sajakah nilai-nilai pendidikan agama Islam (nilai pendidikan karakter religius) yang ada dalam serial animasi *NUSSA* Volume 1.

Analisis Teks percakapan dalam animasi religi “*NUSSA*” peneliti melihat kalimat *Umma* yang diucapkan Nussa dan Rarra menjadi titik problem yang perlu dianalisis secara mendalam. Sebelumnya mari kita lihat pemaknaan term *Umma*, *Ummi* (أُمِّي) artinya: ibuku, sedangkan *Umma*, yang sering digunakan orang, maksudnya: Ya ummah artinya: wahai ibuku (namun dengan rasa yang lebih sopan). Jadi *Umma* sendiri adalah seruan atau panggilan ibu dengan bahasa Arab yang artinya adalah Ibu. Sedangkan di Indonesia sendiri panggilan untuk orang tua perempuan yang lazim digunakan adalah Ibu atau Mamah. Tetapi Nussa dan Rarra yang merupakan karakter animasi penting dalam serial animasi *NUSSA* memanggil ibunya dengan sebutan *Umma*. Ini mengingatkan kita bahwa panggilan Ibu dalam bahasa Arab yaitu *Umma*. Di mana semakin memperjelas bahwa serial animasi ini mengandung unsur-unsur religius di dalamnya.

1. Struktur Teks Serial Animasi “*NUSSA*”

a. Struktur Makro

Judul “*NUSSA*” adalah tema yang diangkat dalam serial animasi ini. Adapun pemaknaan *NUSSA* adalah nama dari anak laki-laki yang bernama Nussa yang menjadi pemain utama dalam serial animasi ini. Studio Little Giantz kreator di balik animasi ini punya alasan mengapa animasi buatan mereka ini diberi nama *NUSSA*. “*NUSSA* kita pilih selain nama *Anta* dan *Rarra* karena kalau digabungin jadinya *Nusantara*. *Sebenarnya simple*, karena *Nussa* berusaha mengguncang dunia, ya mungkin itu terlalu berat tapi inilah hasil karya anak bangsa. Kita pengen orang kalau udah denger kata *NUSSA* itu Indonesia pasti seperti itu,” ungkap Ricky Manoppo, produser *NUSSA* saat ditemui belum lama ini.³⁶ Selain itu, beberapa pihak dari studio The Little Giantz yang yang

³⁶ Defi Octaviani, *NUSSA* dibalik Istilah Nusantara, <https://hot.detik.com/spotlight/d-4351883/nussa-di-balik-istilah-nusantara>. Diakses 26 Desember 2019, pukul 09:30.

berperan dalam film *NUSSA*, yakni Aditia Triantoro, Boni Wirasmono, Yudha, Wirafianto, dan Riki Manopo menjelaskan bahwa proses penggarapan film *NUSSA*, tim The Little Giantz telah melakukan proses pengembangan konsep selama empat bulan.

Kata Nusantara sendiri sangat identik dengan Negara Indonesia istilah yang dipakai untuk menggambarkan wilayah kepulauan yang membentang dari Sumatra sampai Papua, yang sekarang sebagian besar merupakan wilayah negara Indonesia. Jadi, judul *NUSSA* sendiri menggambarkan bahwa serial animasi ini memang hasil karya anak bangsa Indonesia sendiri yang begitu mencintai Tanah Air Indonesia.

b. Superstruktur

Dalam video serial animasi “*NUSSA*” Volume 1 yang berdurasi 15:04 menit yang berisikan 4 tema episode yaitu (Tidur Sendiri Gak Takut, Dahsyatnya Basmalah, Senyum Itu Sedekah, dan Viral, Bersih Kota Kita, Bersih Indonesia). Dengan isi *Episode Pertama*, yaitu Rarra yang ketakutan tidur sendiri dan mengajak Nussa kakaknya untuk menemaninya, dan Nussa pun menemaninya dengan mengajarkan tata cara adab sebelum tidur kepada Rarra. *Episode Kedua*, yaitu Nussa, Rara dan Anta kucingnya yang bersiap untuk bersepeda di jalan, namun tiba-tiba saat di tengah jalan saat sedang bersepeda mereka terjatuh dari sepeda, setelah itu mereka baru menyadari bahwa mereka lupa sebelum bersepeda belum membaca basmallah, dengan itulah mereka bisa terjatuh, setelah itu mereka mengucapkan basmalah bersama-sama. *Episode Ketiga*, yaitu Nussa dan Rarra yang sedang mempersiapkan barang-barang untuk di sedekahkan ke panti asuhan, setelah tiba di panti asuhan mereka langsung memberikan semua barang-barang itu kepada pemilik panti asuhan, sedangkan Rarra sibuk sendiri dengan cara tersenyum kepada para penghuni panti dengan alasan bahwa Rarra melakukannya untuk bersedekah. *Episode Empat*, yaitu Nussa, Rarra dan Anta yang membuat video viral dengan tema menjaga kebersihan

lingkungan yaitu dengan cara membuang sampah pada tempatnya. Dalam keempat video serial animasi *NUSSA* ini sudah jelas bahwa banyak sekali nilai pendidikan agama Islam (karakter) yang terkandung dalam setiap episode serial animasi ini.

c. Struktur Mikro

Pemilihan kata *Umma* dalam percakapan Nussa dan Rarra adalah bagian dari konstruksi ideologi yang ingin disampaikan oleh produser film. Di mana kata *Umma* sendiri merupakan sebutan untuk orang tua perempuan yaitu Ibu. Begitupun pemaknaanya yang boleh dimarginalkan menjadi sesuatu yang bisa dicontoh.

2. Kognisi Sosial

Sebagai figur pendekatan kognisi sosial, paling penting dalam sebuah proses representasi social ada pada elemen memori dan model yang dimiliki seseorang. Dalam fokus serial animasi religi “*NUSSA*” ini memberikan representasi yang terjadi di masyarakat akan pemahaman nilai pendidikan agama Islam yang ada di Negara Indonesia saat ini. Hal ini menimbulkan polemik akan sebuah isu bahwa serial animasi yang diproduksi oleh Indonesia dengan bergenre religius memang benar adanya. Dengan adanya Cerita seorang anak lelaki bernama Nussa dan adiknya bernama Rarra menjadi perhatian dengan kisah-kisah bersentuhan Islami. Episode demi episode menampilkan cerita keseharian Nussa bersama adiknya tentang adab-adab bersikap dan bertingkah laku dengan pesan kebaikan. Nussa dan Rara adalah kisah animasi yang sangat menarik yang mengisahkan kehidupan anak-anak kecil yang dikemas dengan apik dan dengan hadirnya dalam bentuk animasi dengan genre islami, serial ini sangat cocok bagi orang tua terutama orang tua muda yang ingin memberikan edukasi agama kepada anak-anak mereka.

Berikut penulis menjabarkan kognisi sosial yang ada pada serial animasi “*NUSSA*” sebagaimana dalam skema berikut ini:

a. Skema Person (*Person Schemas*)

NUSSA adalah sebuah serial animasi asal Indonesia yang diproduksi oleh studio animasi *The Little Giantz* (TLG) dan (4Stripe Production). (TLG) sendiri merupakan rumah produksi yang dibentuk oleh sekelompok *International Industry CG Specialist* di Jakarta. Tujuan serial animasi ini adalah untuk mengajarkan dan memberi teladan yang baik tentang ajaran-ajaran pendidikan agama Islam yang terkandung di dalam setiap episodenya.

b. Skema Diri (*Self Schemas*)

Kedua lembaga ini meluncurkan serial animasi religi agar masyarakat senantiasa memiliki tontonan yang bermanfaat. Dimana serial animasi ini telah di posting di media online You Tube Nussa Official, sehingga lebih memudahkan masyarakat dalam mengakses setiap episodenya. Maka dari itu *The Little Giantz* (TLG) dan (4Stripe Production) berupaya menggunakan animasi sebagai sarana yang mudah dan fleksibel untuk menjangkau kaum muda yang familiar dengan media social di internet.

c. Skema Peran (*Role Schemas*)

Skema ini berkaitan dengan peranan *The Little Giantz* (TLG) dan (4Stripe Production) sebagai sarana pengembangan produksi serial animasi yang bertema religius untuk menyebarkan kebaikan ajaran Islam. Sehingga film serial animasi religi ini menjadikan sebuah karya yang memiliki tujuan penyiaran islam yang *rahmatan lil alamin*.

d. Skema Peristiwa (*Event Schemas*)

Dengan semakin berkembangnya arus globalisasi dan kemajuan teknologi informasi yang bertumbuh dan berkembang dengan pesat. Media social merupakan media paling ideal untuk penyebaran penyiaran Islam. Dengan melihat peristiwa itu *The Little Giantz* (TLG) dan (4Stripe Production) berusaha menyajikan tayangan dan tontonan yang bermanfaat dan berisi kebaikan-kebaikan untuk bisa menjadikan teladan

untuk para penontonnya. Berusaha membuat animasi religi yang menarik dan berisi pesan-pesan ajaran Islam yang menghibur.

3. Konteks Sosial

Analisis social (konteks social) berkaitan dengan hal-hal yang mempengaruhi pemakaian bahasa, dan terbentuknya sebuah wacana. Konteks ini juga berkaitan dengan *who* atau siapa dalam hubungan komunikasi. Siapa yang menjadi komunikatornya, siapa komunikannya, dalam situasi bagaimana, apa mediumnya, dan mengapa ada peristiwa tersebut. Dalam analisis social ini meneliti wacana yang sedang berkembang di masyarakat. Bagaimana masyarakat memproduksi dan mengkontruksi sebuah wacana.

Dalam konteks serial animasi “*NUSSA*”, *The Little Giantz* (TLG) dan (4Stripe Production) mereka bekerja sama untuk menciptakan edukasi yang mendidik serta menghibur. Sebagaimana media social yang banyak diminati kalangan anak muda saat ini, adalah jalan yang mudah untuk menyebarkan pesan kebaikan dan ajaran Islam. Oleh sebab itu serial animasi ini di sebarakan secara gratis di channel You Tube Nussa Official dengan tema yang beragam tentunya. Adapun tujuan pembuatan film serial animasi ini agar narasi tentang ajaran Islam berkembang pesat. . Animasi ini ditayangkan pada layanan berbagai video seperti YouTube sejak November 2018, yang mendapat sambutan baik dari masyarakat Indonesia di mana episode perdana dari Nussa Official telah disaksikan oleh 2,2 juta penonton dan memiliki 400 ribu lebih subscriber, yang bahkan menduduki posisi trending 3 di YouTube Indonesia.³⁷ Dan sampai sekarang *channel* YouTube Nussa Official sendiri telah memiliki 5 juta subscriber, dengan puluhan video, yang akan diunggah setiap hari Jum’at pukul 04.30 WIB.

Coorporate Secretary The Little Giantz, Sagita Ajeng Daniari, menyampaikan bahwa pihaknya ingin berbagi kebaikan dengan membawakan film pendek animasi bertema edutainment yang merupakan

³⁷ Nurfina Fitri Melina, *Nussa dan Rara, Gebrakan Animasi Indonesia*, <https://www.tribunnews.com/seleb/2018/11/29/nussa-dan-rara-gebrakan-animasi-indonesia-siapa-sih-di-belakangnya> diakses 25 Desember 2019, pukul 14:30.

hiburan dan sarana pendidikan untuk anak-anak. Menurut Ajeng, ide dasar dari pembuatan film *NUSSA* ini terinspirasi dari beberapa teman-teman yang mengungkapkan belum banyaknya tayangan edukasi di era digital.³⁸ Oleh karena itu, pihak The Little Giantz berupaya membuat film edukasi dari segi animator dan pihak 4 Stripe Production selaku marketing saling bekerja sama mengembangkan film *NUSSA*. Selain itu, Ajeng juga menuturkan rating film *NUSSA* ditujukan untuk masyarakat mulai umur 8-34 tahun. Harapannya, film *NUSSA* ini dapat diterima oleh seluruh kalangan dari anak-anak hingga orang dewasa.

Kesimpulannya adalah hasil analisis wacana Van Dijk dengan mengupas awal mula sebuah wacana itu berkembang yaitu *pertama* dari teks, film serial animasi religi “*NUSSA*” yang mengangkat tema tentang pesan kebaikan dan ajaran islam. Di mana dalam setiap episodenya serial animasi ini pasti ada beberapa pesan kebaikan di dalamnya. *Kedua*, kognisi sosial, dalam analisis penulisan ini yang menjadi komunikator adalah *The Little Giantz* (TLG) dan (4Stripe Production) meraka yang memiliki visi yang sama membangun sebuah kesatuan untuk menyiarkan islam melalui animasi religi yang diluncurkan di media social. Dengan melalui You Tube konten islami lebih mudah di akses, apalagi dengan penyajian yang menarik dan menghibur akan mudah tersebar dikalangan anakanak atau remaja. *Ketiga*, konteks sosial. Ketika sebuah pesan kebaikan dan ajaran Islam dikonstruksi dan diaplikasikan dalam konten yang ringan niscaya pembelajarannya akan lebih mudah. Dengan harapan masyarakat bisa memahamai dan mencontoh teladan kebaikan yang ada dalam serial animasi tersebut.

³⁸ Retia Kartika Dewi, *NUSSA Animasi Dalam Negeri yang Hadirkan Hiburan Mendidik untuk Anak*, <https://entertainment.kompas.com/read/2018/11/30/161219810/nussa-animasi-dalam-negeri-yang-hadirkan-hiburan-mendidik-untuk-anak?page=all>. Diakses 26 Desember 2019, pukul 09:00.

BAB IV
NILAI-NILAI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DALAM SERIAL ANIMASI *NUSSA* VOLUME 1

Dalam skripsi ini, penulis menggunakan metode Analisis data di sini peneliti menggunakan analisis naratif. Analisis naratif adalah analisis mengenai narasi, baik fiksi (novel, puisi, cerita rakyat, dongeng, film, komik, musik, dan sebagainya) ataupun fakta-seperti berita. Analisis data pada penelitian ini adalah pesan-pesan yang berkaitan dengan nilai-nilai pendidikan agama Islam dalam serial animasi *Nussa* Volume 1. Adapun langkah-langkah yang peneliti gunakan yaitu dengan mengamati adegan/scene yang terdapat pada serial animasi *Nussa* Volume 1 yang menunjukkan nilai-nilai pendidikan agama Islam dan mendeskripsikan data sesuai dengan analisis model Todorov. Dengan begitu pesan dan dialog dalam serial animasi *Nussa* Volume 1 dapat tersampaikan dengan baik.

Serial animasi *Nussa* adalah serial animasi dengan genre edukasi entertainment yang mempunyai banyak pesan tersirat di dalamnya. Serial animasi ini rilis pada tahun 2018 dan peneliti memfokuskan pada alur cerita dari serial animasi *Nussa* Volume 1 dan nilai-nilai pendidikan agama Islam yang terkandung dalam serial animasi tersebut. Analisis narasi Todorov, narasi adalah apa yang dikatakan, karenanya mempunyai urutan kronologis, motif dan plot, dan hubungan sebab akibat dari suatu peristiwa. Menurut Todorov, suatu narasi mempunyai struktur dari awal hingga akhir. Narasi dimulai dari adanya keseimbangan yang kemudian tertanggung oleh adanya kekuatan jahat. Narasi diakhiri oleh upaya untuk menghentikan gangguan sehingga keseimbangan (ekuilibrium) tercipta kembali. Narasi diawali dari sebuah keteraturan, kondisi masyarakat yang tertib. Keteraturan tersebut kemudian berubah menjadi kekacauan akibat tindakan dari seseorang tokoh. Narasi diakhiri dengan kembalinya keteraturan. Dalam banyak cerita fiksi, ini misalnya ditandai dengan musuh yang berhasil dikalahkan, pahlawan yang hidup bahagia, masyarakat yang bias dibebaskan sehingga menjadi makmur dan bahagia selamanya. Sejumlah ahli

memodifikasi struktur narasi dari Torodov tersebut, misalnya yang dilakukan oleh Nick Lacey dan Gillespie. Lacey dan Gillespie memodifikasi struktur narasi tersebut menjadi lima bagian. Modifikasi terutama dibuat untuk tahapan antara gangguan ke ekuilibrium. Tahapan yang ditambahkan misalnya gangguan yang makin meningkat, kesadaran akan terjadinya gangguan adalah adanya upaya untuk menyelesaikan gangguan.

a. Kondisi awal, kondisi keseimbangan, dan keteraturan

Narasi biasanya diawali dengan situasi yang normal, tertib dan seimbang. Dalam narasi superhero, biasa diawali dengan suasana yang damai serta kondisi masyarakat yang makmur. Jika dalam sebuah keluarga umumnya digambarkan dengan keluarga yang harmonis. Serial animasi Nussa-pun diawali dengan suasana yang harmonis.

b. Gangguan terhadap keseimbangan

Bagian kedua dari narasi adalah adanya sebuah gangguan. Bisa berupa tindakan dari seorang tokoh yang merusak keharmonisan, ketertiban, atau keseimbangan. Dalam film superhero biasanya muncul tokoh jahat yang mencoba mengusik kenyamanan masyarakat. Jika dalam keluarga umumnya salah satu anggota keluarga entah bapak atau ibu ketahuan selingkuh, atau seorang anak yang membangkang terhadap bapak dan ibunya. Tindakan tersebutlah yang membuat suasana keluarga tidak lagi harmonis dan makmur.

c. Kesadaran terjadi gangguan. Gangguan semakin besar

Pada tahap ini, gangguan makin besar, dan dampaknya makin dirasakan. Gangguan umumnya mencapai titik puncaknya. Dalam narasi superhero, mulai muncul tokoh jahat dengan kekuatan supernya yang mencoba memporak-porandakan daerah tertentu. Dan jika dalam keluarga umumnya anak yang membangkang tadi menjadi semakin tidak terkendali yang menjadikan suasana harmonis pun hilang.

d. Upaya untuk memperbaiki gangguan

Pada tahap ini, narasi biasanya berisi tentang hadirnya sosok pahlawan yang berupaya untuk memperbaiki gangguan. Sosok pahlawan di sini sudah mulai mencoba mengembalikan keadaan seperti semula walaupun gagal karena

kekuatan sosok jahat yang terlalu besar. Dalam keluarga, orangtua tersebut mulai membujuk anak agar mau kembali ke rumah agar keharmonisan keluarga tersebut kembali tercipta, tapi sosok anak enggan kembali.

e. Pemulihan menuju keseimbangan, menciptakan keteraturan kembali

Tahap ini adalah sebuah babak akhir dari narasi. Kekacauan mulai hilang sehingga keteraturan bisa kembali dipulihkan. Dalam narasi superhero, pahlawan dapat mengalahkan musuh jahat yang mengganggu keseimbangan sehingga masyarakat bisa kembali bekerja dengan damai.

1. Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam dalam Serial Animasi *NUSSA* Volume 1 (Episode Tidur Sendiri Gak Takut)

Awal cerita, *setting* di kamarnya *Rara*. Suatu malam tepat pada jam 9 malam *Rara* belum juga tertidur, alasannya adalah *Rara* merasa ketakutan karena ia diganggu oleh makhluk seperti kelelawar (dikategorikan sebagai setan/penggoda). *Rara* pun tidak bisa tidur karena diganggu makhluk tersebut yang masuk melalui jendela kamar *Rara* yang ternyata belum ditutup dan dikunci. *Rara* pun merasa sangat ketakutan, dan langsung menjerit kabur dari tempat tidur dengan berteriak kepada *Ummanya*. Sedangkan disisi lain makhluk yang seperti kelelawar itu tertawa senang karena berhasil membuat *Rara* ketakutan.

Setelah itu, terdengarlah teriakan *Umma* yang menyuruh *Nussa* untuk menemani adiknya *Rara*. Walaupun *Nussa* menjawab dengan nada yang sedikit kesal karena terganggu tidurnya, akhirnya ia pun menemani sang adik kembali ke tempat tidurnya dengan *Rara* yang terus mengekor di belakangnya karena masih ketakutan. Akhirnya *Nussa* pun menanyakan kepada adiknya tersebut tentang kenapa ia belum tidur dan bertanya apakah adiknya lupa untuk membaca doa sebelum tidur, sambil mengangkat sebuah sapu lidi ke atas, sedangkan *Rara* yang melihat kakaknya mengangkat sapu lidi tersebut menyangka bahwa kakaknya akan memukulnya dan langsung saja ia meminta ampun kepada kakaknya tersebut. Tetapi, ternyata dugaannya salah, sapu lidi

yang dibawa *Nussa* itu bukan untuk memukulnya, *Rara* telah bersuudzon kepada kakaknya tersebut.

Kemudian *Nussa* pun mengatakan kepada *Rara*, bahwa ketika hendak tidur yang harus dilakukan *Pertama* adalah membaca *basmallah*, *Nussa* pun mempraktikannya membaca *basmallah* sambil memukul-mukulkan sapu lidi ke atas tempat tidur *Rara*, agar makhluk yang seperti kelelawar itu pergi. setelah makhluk itu pergi akhirnya *Rara* pun mengucapkan *hamdallah* dan langsung naik ke atas tempat tidurnya sambil menutup jendela yang masih terbuka sejak tadi, *Rara* mengaku lupa karena ia terlalu asyik bermain sampai lupa menutup jendela tersebut.

Setelah itu *Nussa* pun melanjutkan hal *Kedua* yang harus dilakukan sebelum tidur, yaitu berwudhu. *Rara* yang sedang berwudhu di kamar mandi, dengan *Nussa* yang menjaga di depan pintu kamar mandi mengingatkan *Rara* untuk tertib dalam berwudhu dan tentunya jangan lupa juga untuk tidak boros dalam menggunakan air. Setelah selesai berwudhu, *Rara* pun langsung naik ke atas tempat tidurnya dengan memakai selimut, *Nussa* pun menerangkan kembali kepada *Rara* hal *Ketiga* yang harus dilakukan yaitu membaca Ayat Kursi dan dilanjut 3 surat Qul (Al-Ikhlâs, al-Falaq dan an-Nas) yang masing-masing dibaca 3 kali, dan setelah itu *Nussa* mempraktikan untuk ditiupkan ke tangan lalu diusapkan ke muka serta badan.

Nussa pun kembali menerangkan hal keempatnya adalah ketika tidur hendaknya menghadap ke kanan (arah kiblat). Lalu, *Rara* pun bertanya apalagi yang harus dilakukan setelah itu, *Nussa* pun menjawab untuk dirinya agar jangan banyak bertanya lagi dan menyuruhnya untuk berdoa dan memejamkan matanya. *Rara* pun menurut dan langsung membaca doa sebelum tidur. Ketika selesai berdoa, *Rara* hendak bertanya lagi pada kakaknya, tetapi ternyata *Nussa* telah tertidur disampingnya.

Analisis Narasi Tzvetan Todorov Episode “Tidur Sendiri Gak Takut”

Keseimbangan : Jam menunjukkan pukul 21.00 WIB *Rarra* bersiap tidur dikamarnya.

Gangguan : Angin bertiup dari jendela kamar Rarra, tiba-tiba Rarra merasa takut dengan keadaan sekitar. Rarra berlari sambil berteriak.

Keseimbangan : Nussa akhirnya menemani Rarra kembali ke kamarnya dan menasehatinya agar sebelum tidur ia harus membersihkan kasurnya terlebih dahulu menggunakan sapu lidi sembari membaca Bismillah, lalu Nussa mengantarkan Rarra untuk mengambil air wudlu kemudian menyuruhnya membaca ayat kursi, surat Al-Ikhlâs, surat An-Nas dan surat Al-Falaq serta dilanjut membaca doa sebelum tidur, tak lupa Nussa mengingatkan Rarra agar tidur menghadap ke arah kanan. akhirnya Rarra dapat tidur dengan nyenyak dan tanpa gangguan.

Dialog Percakapan

Jam menunjukkan pukul 21.00 WIB *Rara* bersiap tidur dikamarnya. Ketika itu angin bertiup dari jendela kamar *Rara*, tiba-tiba *Rara* merasa ketakutan dengan keadaan sekitar.

Rara :”Hah apa itu? *Ummaaaa.....*” (*Rara* berteriak memanggil *Ummanya* dan berlari turun dari tempat tidurnya)

Umma :”*Nussa... temenin Rara, inget pesen Umma tadi ya*”

Nussa :”*Iyaa Ummaaaa...*” (*Nussa* menjawab dengan nada khas orang bangun tidur)

Nussa pun datang ke kamar *Rara*, dengan *Rara* yang mengikutinya di belakang.

Nussa :”Kenapa sih *Ra* ahh, kamu pasti lupa baca do’a sebelum tidur ya? Sama ini nih!” (sambil mengacungkan sapu lidi)

Rara :”Ahh ampun *Nussa* !”

Nussa :”Ihh suudzon, siapa juga yang mau nyabet kamu pake sapu lidi?”

Rara :”Ohh kirain”

Nussa :”Makanya kalau mau tidur, pertama baca basmalah, “Bismillahirrohmanirrohim” (Sembari membersihkan kasur menggunakan sapu lidi)”

Rara :”Alhamdulillah, saking capek main jadi lupa nutup jendela” (Kemudian *Rara* menutup jendela kamarnya)

Nussa :”Nah yang kedua wudhu tapi inget jangan boros air, wudhunya yang tertib”

Setelah wudhu *Nussa* dan *Rara* pun kembali ke kamar *Rara*.

Rara :”Habis wudhu apa lagi?”

Nussa :”Baca ayat kursi, dilanjut tiga surat qul, qul hu Allahuahad, qul ‘audzubirobbil falaq, qul ‘audzubirobbinnas masing-masing tiga kali terus ditiupin ke tangan huhh, trus diusapin ke muka, sama ke badan.” (Sambil mempraktekannya)

Rara :”Terus apa lagi? Itu aja?”

Nussa :”Keempat tidurnya ngadep kanan atau arah kiblat”

Rara :”(Menjilat jarinya mencari mata angin)

Nussa :”Ihh jangan norak deh, kan udah ketauan kalau sholatnya madep sana” (Sambil menunjuk arah kiblat)

Rara :”Terus?”

Nussa :”Terus jangan banyak nanya, baca doa terus langsung merem”

Rara :”Bismillahirohmanirrohim Bismiika Allohuma Amutt wa Ahyaa, Aaminn, terus apalagi? yahh *Nussa* tidur duluan.

Nilai-nilai pendidikan agama islam yang terkandung dalam episode yang berjudul “Tidur Sendiri Gak Takut” yaitu nilai pendidikan karakter sebagai berikut:

a. Religius

Berupa keyakinan kepada Allah bahwa *Nussa* dan *Rarra* senantiasa dalam lindungan Allah dengan selalu percaya pada Allah. Di sini jelas bahwa orang yang beriman kepada Allah yaitu dengan selalu mengingat namaNya kapanpun, di manapun dan dalam kondisi apapun. Di sini contohnya adalah mengingat Allah ketika hendak atau selesai mengerjakan sesuatu, mengucapkan bismillah ketika hendak melakukan sesuatu dan mengucapkan hamdallah ketika selesai mengerjakan sesuatu. Dengan

mengucapkan basmallah sebelum mengerjakan sesuatu itu membuat pekerjaan yang kita lakukan akan terasa mudah dan tentunya mendapatkan berkah, dan dengan mengucapkan hamdallah ketika selesai mengerjakan sesuatu itu sebagai tanda syukur kita kepada Allah SWT.

b. Rasa Ingin Tahu

Berupa Rarra yang tidak berhenti bertanya kepada Nussa untuk mengetahui dan memahami adab sebelum tidur, dan Nussa yang dengan sabar menerangkannya dengan serinci mungkin.

c. Peduli Lingkungan

Berupa Nussa yang menasehati Rarra untuk tidak boros saat menggunakan air ketika berwudhu.

d. Tanggung Jawab

Berupa sikap Nussa sebagai kakak kepada Rarra sebagai adiknya yang menemani adiknya Rarra yang sedang ketakutan dengan menemaninya tidur dan memberi tahunya tentang adab sebelum tidur di mana sesuai dengan ajaran yang telah Rasulullah sampaikan. Dari ajaran yang disampaikan oleh Rasulullah dalam tayangan episode tersebut meliputi: *Pertama*, mengucapkan basmallah dan membersihkan tempat tidur (usap atau sapukan kasur dari kotoran yang mungkin mengganggu, atau ada hewan yang tersembunyi dibalik selimut), *Kedua*, berwudhu dengan tertib (tetapi jangan boros air), *Ketiga*, membaca ayat kursi serta surat al ikhlas dan suratmuawidzatain, sebagaimana dalam (HR. Bukhari dan Muslim, No 2714) yaitu:

وَفِي رِوَايَةٍ لَهُمَا : أَنَّ النَّبِيَّ - صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - كَانَ إِذَا أَوَى إِلَى فِرَاشِهِ كُلَّ لَيْلَةٍ جَمَعَ كَفَّيْهِ ، ثُمَّ نَفَثَ فِيهِمَا فَقَرَأَ فِيهِمَا : ((قُلْ هُوَ اللَّهُ أَحَدٌ ، وَقُلْ أَعُوذُ بِرَبِّ الْفَلَقِ ، وَقُلْ أَعُوذُ بِرَبِّ النَّاسِ)) ثُمَّ مَسَحَ بِهِمَا مَا اسْتَطَاعَ مِنْ جَسَدِهِ ، يَبْدَأُ بِهِمَا عَلَى رَأْسِهِ وَوَجْهِهِ ، وَمَا أَقْبَلَ مِنْ جَسَدِهِ ، يَفْعَلُ ذَلِكَ ثَلَاثَ مَرَّاتٍ . مُتَّفَقٌ عَلَيْهِ .

Artinya: “*Sesungguhnya, Nabi shallallahu ‘alaihi wa sallam apabila menghampiri tempat tidurnya, beliau menyatukan kedua telapak tangannya kemudian meniupnya, lalu membacakan pada keduanya, “Qul huwallahu*

ahad, Qul a'udzu birobbil falaq, Qul a'udzu birobbin naas." Kemudian beliau mengusapkan kedua telapak tangannya ke seluruh tubuhnya yang dapat ia jangkau. Beliau mulai dari kepala, wajah, dan bagian depan tubuhnya. Beliau melakukan itu tiga kali (3x)" *Muttafaqun'alaih.*



Gambar 1 : Nasehat *Nussa* untuk membersihkan kasurnya sembari membaca Basmalah.



Gambar 2 : *Nussa* mengajarkan *Rara* berdoa sebelum tidur.



Gambar 3 : *Nussa* yang terlihat masih mengantuk menemani *Rara* kembali ke kamar.

2. Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam dalam Serial Animasi *NUSSA* Volume 1 (Episode Dahsyatnya Basmalah)

Di halaman rumah tempat tinggal *Nussa* dan *Rara*, kakak-beradik *Nussa* dan *Rara* juga *Anta* (kucing peliharaan *Rara*) terlihat sedang bersiap-siap untuk naik sepeda bersama-sama. Dengan roda belakang sepeda dikasih botol, *Nussa* pun mengecek segala sesuatu sebelum mereka melaju, seperti sarung yang diikatkan ke badannya dan badan *Rara*, agar adiknya itu tidak terjatuh saat bersepeda, juga helm yang sudah dipasang di kepala, dan tentunya juga engine sepedanya. Setelah memastikan bahwa safety belt telah terpasang dengan baik, dan juga dengan *Anta* yang ditaruh di dalam tas yang digendong *Rara* di belakang.

Nussa dengan gembiranya mengayunkan sepedanya dan melajukan sepedanya, namun tiba-tiba setan penggoda muncul dibalik rumput untuk mengganggu mereka, setan penggoda tersebut terlihat mengganggu *Anta* yang sedang asyiknya mengelus kepalanya, *Anta* pun merasa terganggu sambil mengeluarkan nada suara marah seekor kucing, setan penggoda terus mengganggu *Anta* hingga *Anta* merasa sangat marah, *Anta* lalu berusaha

menggapai setan tersebut untuk berusaha mencakarnya. merasa terganggu, *Rara* pun kaget dan menoleh ke belakang karena bingung dengan kelakuan *Anta* yang tidak bisa diam itu, akhirnya *Nussa* pun mengatakan kepada *Rara* agar jangan bergoyang-goyang, *Nussa* terlihat sangat gelisah karena khawatir terjatuh. Sedangkan *Rara* terus menyuruh *Anta* untuk jangan melompat dari sepeda.

Sepeda mereka pun mulai tidak stabil akibat *Anta* yang bergerak dalam tas *Rara* yang berusaha meraih dan mencakar setan pengganggu tersebut, sepeda mereka sudah mulai kehilangan keseimbangan dan akhirnya *Nussa*, *Rara* dan *Anta* terjatuh dari sepeda. *Rara* yang terjatuh dalam keadaan duduk pun merengek kesakitan dan menyalahkan kakaknya *Nussa* karena dinilai melajukan sepeda dengan mengebut, *Rara* juga mengatakan bahwa kepala *Anta* jadi benjol akibat terjatuh. *Nussa* pun bertanya kepada *Rara* apakah ia juga benjol? dan *Rara* pun menjawab tidak. Terlihat setan pengganggu tertawa terbahak-bahak begitu senang melihat keadaan mereka dan setan pengganggu tersebut terlihat makin membesar, karena misinya berhasil. Si *Anta* terlihat begitu ketakutan melihat setan tersebut ketika setan tersebut menjadi sangat besar, dan *Rara* pun begitu kebingungan melihat *Anta* begitu aneh. Tiba – tiba *Rara* seperti bisa berkomunikasi dengan *Anta* dan terpikirkanlah sesuatu dibenak *Rara*.

Lalu *Rara* pun mengatakan bahwa mereka sebelum berangkat ternyata belum membaca *Basmalah*, dan *Nussa* pun mengiyakan perkataan *Rara* tersebut, karena memang mereka lupa tadi. *Rara* pun mengatakan lagi untuk sekarang mereka jangan sampai lupa membaca *Basmalah*, dan *Nussa* pun mengiyakannya. Akhirnya mereka pun langsung membaca *Basmallah* bersama-sama. Dan seketika setan pengganggu begitu kaget dan takut mendengar kalimat *Basmalah* yang diucapkan mereka bertiga, tiba-tiba tubuh setan yang membesar tadi menjadi kecil kembali bahkan lebih kecil dari ukuran semula, seperti seekor semut, dan akhirnya setan tersebut jatuh di hidung *Anta*, dengan semangatnya *Anta* mencakar setan tersebut.

Analisis Narasi Tzvetan Todorov Episode “Dahsyatnya Basmalah”

Keseimbangan : Nussa, Rarra dan Anta si kucing hendak bermain sepeda, tak lupa Nussa memeriksa kembali keamanan mereka, hingga akhirnya Nussa merasa siap dan mulai mengayuhkan sepedanya dengan memboncengkan Rarra dan Anta si kucing.

Gangguan : Pada perjalanan tiba-tiba Anta si kucing yang ada dalam tas gendong milik Rarra meronta-ronta karena diganggu oleh syetan dan mengakibatkan sepeda yang mereka tumpangi kehilangan keseimbangan dan terjatuh.

Keseimbangan : Rarra teringat bahwa sebelum berangkat mereka lupa untuk membaca bismillah, lalu mereka membaca bismillah bersama-sama dan Anta si kucing melihat syaitan mengecil hingga hanya sebesar debu di hidungnya berkat kekuatan membaca Bismillah.

Dialog Percakapan:

Nussa, Rara dan Anta si kucing hendak bermain sepeda, tak lupa *Nussa* memeriksa kembali keamanan mereka.

Nussa :”Sarung!”

Rara :”Cek!” (Sambil merentangkan sarungnya)

Nussa :”Helm?”

Rara :”Cek” (Sambil mengunci helmnya)

Nussa :”Engine, cek ! safety belt sudah terpasang, are you ready guys?”

Rara :”Ready...”

Nussa dan Rara :”Berangkattt....”

Ketika *Nussa, Rara dan Anta* sedang bersepeda, sepeda mereka pun mulai tidak stabil akibat *Anta* yang bergerak dalam tas *Rara* yang berusaha meraih dan mencakar setan penggoda, yang sedari tadi mengganguya.

Nussa :” Ra...Ra.. ” (*Nussa* yang terlihat khawatir, karena sepeda yang mulai tidak stabil).

Rara :”*Anta Anta* jangan lompat” (Menoleh ke belakang)

Nussa :”Jangan goyang-goyang *Ra, Ra* jangan goyang-goyang *Ra!*” (sepeda mereka mulai kehilangan keseimbangan)

Nussa :”Uwaaaaa.....” (dan akhirnya *Nussa, Rara, Anta* terjatuh dari sepeda)

Rara :”Aduhhhhhhh sakit nih” (Sambil menggerakkan tangannya)

Rara :”Makanya *Nussa* jangan ngebut, kepala *Anta* jadi benjol tuh” (Melihat ke arah *Anta*)

Anta :”Meoowwww..”

Nussa :”Kamu benjol juga *Ra?*” (Sambil melihat ke arah *Rara* memegang sikunya)

Rara :”Enggak” (dengan nada polos)

Terlihat setan pengganggu tertawa terbahak-bahak begitu senang melihat keadaan mereka. Dan setan pengganggu tersebut terlihat makin besar, si *Anta* terlihat begitu ketakutan melihat setan tersebut ketika setan tersebut menjadi sangat besar.

Anta :”Meoww meowww meowww meowww”

Rara pun begitu kebingungan melihat *Anta* begitu aneh, tiba-tiba *Rara* terpikirkan sesuatu.

Rara :”Hmmm benar juga kata *Anta*”

Nussa :”Hahhh??”

Rara :”Sebelum berangkat kita belum baca Bismillah”

Nussa :”Oh iya yah, tadi kita lupa”

Rara :”Oke, kalau begitu, sekarang kita jangan lupa baca asmalah”

Nussa :”Hahaa iya “

Nussa, Rara dan Anta :”Bismillahirrahmaanirrahim”

Setan pengganggu begitu kaget dan takut mendengar kalimat Basmallah yang diucapkan *Nusa Rara* dan *Anta*, tiba-tiba tubuh setan yang membesar tadi menjadi kecil kembali, bahkan lebih kecil dari ukuran semula seperti seekor semut. Dan akhirnya setan tersebut jatuh ditangan *Anta*, dengan semangatnya *Anta* mencakar setan tersebut.

Nilai-nilai pendidikan agama islam yang terkandung dalam episode yang berjudul “Dahsyatnya Basmallah” yaitu nilai pendidikan karakter sebagai berikut:

a. Religius

Berupa keyakinan kepada Allah, Nussa dan Rarra yang mengatakan sebelum melakukan kegiatan apapun agar terhindar dari gangguan syetan dan mendapat keberkahan dari Allah SWT harus membaca basmalah terlebih dahulu, mereka Nussa dan Rarra percaya bahwa ketika semua kegiatan diawali dengan membaca Basmallah maka Allah SWT akan melindungi mereka. Ini menunjukkan kepada kita tentang keutamaan membaca basmalah ketika hendak melakukan suatu pekerjaan apapun. setiap hendak melakukan sesuatu mulailah dengan mengucapkan basmalah agar menjadi sebuah keberkahan dalam setiap tindakannya.

Anjuran untuk selalu membaca Basmallah tertuang dalam hadist dari Abu Hurairah RA.

كُلُّ أَمْرٍ ذِي بَالٍ لَا يَبْدَأُ فِيهِ بِبِسْمِ اللَّهِ فَهُوَ أَبْتَرُ

Artinya: “Setiap perkara (pekerjaan) yang baik, jika tidak dimulai dengan “Bismillah” (menyebut nama Allah), maka pekerjaan tersebut akan terputus (dari keberkahan Allah). (HR. Al-Khatib dalam Al-Jami’, dari jalur Ar-Rahawai dalam Al-Arba’in, As-Subki dalam tabaqathnya)

Dengan ini maka sudah seharusnya untuk menggunakan kata basmalah ketika hendak memulai pekerjaan sesuatu. Karena kata basmalah mempunyai makna yaitu (dengan nama Allah, dengan pertolongan Allah, dan dengan berkah nama Allah), yang ketika diucapkan akan bermanfaat seperti: terlindung dari kejahatan atau pengaruh buruk, karena dengan melibatkan nama Allah kita akan berpikir apakah niat dan tindakan sudah sesuai dengan standar kebaikan Allah, dan dengan menyebut nama Allah akan menciptakan sikap yang benar dan mengarahkan ke arah kebaikan, dan juga akan menerima pertolongan dan berkah dari Allah dan terlindungi dari godaan setan. Kata basmalah ringan dilakukan, mudah diucapkan, dan

semoga pertolongan Allah senantiasa didapatkan. Maka karena itu perlu adanya pembiasaan mengucapkan basmalah ketika hendak memulai aktivitas atau pekerjaan agar apa yang kita kerjakan akan bernilai ibadah yang bernilai di mata Allah SWT.

b. Tanggung Jawab

Berupa sebagai kakak yang bertanggung jawab Nussa menanyakan keadaan Rarra adiknya yang juga terjatuh dari sepeda bersamanya, dengan berkata ada yang benjol atau tidak pada Rarra, sebagai bukti Nussa merasa bersalah karena telah menyebabkannya terjatuh dari sepeda.



Gambar 4 : *Nussa, Rara* dan *Anta* yang terjatuh dari sepeda.



Gambar 5 : *Nussa, Rara* dan *Anta* bersama-sama membaca Basmalah.

3. Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam dalam Serial Animasi *NUSSA* Volume 1 (Episode Senyum Itu Sedekah)

Terlihat *Nussa* yang sedikit kelelahan dengan mengucapkan *Hamdalah* telah selesai merapikan beberapa potong pakaian di depannya, dengan terdapat banyak kardus di sampingnya. Lalu muncullah *Rara* dengan kucingnya *Anta* yang menanyakan kepada *Nussa* apakah mainan dan pakaian mereka sudah masuk kardus semua? lalu *Nussa* pun mengiyakannya dengan mengatakan bahwa semua kardus itu akan diantarkan ke Rumah Yatim Piatu.

Nussa pun bertanya kepada *Rara* bahwa ia kemana saja? *Rara* pun menjawab bahwa ia masih bingung mau memberi apa? akhirnya *Rara* pun teringat bonekanya untuk diberikan ke Rumah Yatim Piatu. Ketika *Rara* melihat dan memegang bonekanya yg bernama Bunny itu *Rara* pun meminta maaf dan berucap dengan sedikit raut muka agak sedih, bahwa ia teringat perkataan *Ummanya* untuk ketika mau berbagi dengan orang lain itu harus dengan keadaan masih bagus. Dan *Rara* pun berucap bahwa Bunny itu adalah boneka kesukaannya yang pasti bagus sambil memeluk bonekanya itu. Sementara itu, terdengarlah teriakan *Umma* yang mengatakan kepada *Nussa* dan *Rara* untuk mengingatkan bahwa jangan sampai ada pakaian yang robek atau mainan yang rusak. Setelah itu tiba-tiba *Rara* kaget karena boneka yang dipegang *Rara* matanya rusak dan hampir copot.

Sementara di Rumah Yatim Piatu yang bernama “Panti Asuhan Al-Ikhlas” setelah *Nussa*, *Rara* dan *Ummanya* selesai memberikan beberapa kardus. Pengasuh Rumah Yatim Piatu itu pun mengucapkan terima kasih kepada mereka atas bantuannya dan mengucapkan semoga semua yang dilakukan menjadi pahala, dan insha Allah mereka bisa bertemu kembali nanti, yang langsung diaminan bersama oleh *Nussa* dan *Ummanya*.

Sementara itu *Nussa* heran melihat *Rara* yang tidak ada di sampingnya, lalu menanyakan kepada *Ummanya* dimana *Rara*? Dan *Umma* yang baru sadar bahwa *Rara* tidak ada bersamanya, langsung menyuruh *Nussa* untuk mencari adik kesayangannya itu. *Rara* yang sedang senyum-senyum bahkan tertawa-

tawa dengan bertingkah menggemaskan di hadapan anak-anak Rumah Yatim Piatu itu pun kaget ketika sadar bahwa *Nussa* sudah ada di sampingnya. *Nussa* pun bertanya apa yang sedang dilakukan *Rara*? Dan *Rara* pun menjawab bahwa ia sedang bersedekah. *Nussa* yang kebingungan dengan perkataan *Rara* pun langsung bertanya bahwa *Rara* bersedekah apa? *Rara* pun menjawab bahwa ia bersedekah dengan senyuman, sambil menunjukkan senyumannya yang menggemaskan itu. *Nussa* pun langsung mengiyakannya dan berucap bahwa *Nussa* juga akan bersedekah dengan senyuman, sambil menunjukan senyumannya kepada *Rara* dan anak-anak yang ada di Rumah Yatim Piatu tersebut.

Analisis Narasi Tzvetan Todorov Episode “Senyum Itu Sedekah”

Keseimbangan : *Nussa* sedang menyiapkan mainan dan pakaian yang akan disumbangkan ke panti asuhan.

Gangguan : *Rarra* kebingungan barang apa yang akan ia sumbangkan ke panti asuhan, lalu *Rarra* teringat pada boneka kesayangannya kemudian *Umma* mengingatkan bahwa barang yang disumbangkan harus bagus dan tidak rusak, namun ternyata boneka kesayangan *Rarra* yang akan disumbangkan rusak.

Keseimbangan : *Nussa*, *Rarra* dan *Umma* berangkat kepanti asuhan untuk mengantarkan barang sumbanganya. *Nussa* dan *Umma* memberikan kepada pengasuh panti asuhan, lalu *Nussa* mencari *Rarra* yang ternyata *Rarra* sedang bercengkrama dengan para penghuni panti asuhan, *Rarra* berkata bahwa dirinya sedang bersedekah senyum, lalu *Nussa* pun tak mau kalah ia juga ingin mendapatkan pahala seperti bersedekah dengan hanya senyum dan mereka terlihat akrab dan gembira membaur bersama penghuni panti asuhan.

Dialog Percakapan:

Terlihat *Nussa* yang sedang menyiapkan mainan dan pakaian yang akan disedekahkan ke panti asuhan.

Nussa :”Hahh Alhamdulillah akhirnya beres juga” (Menyeka keringat di keningnya)

Rara :”*Nussa*, mainan dan pakaiannya masuk kardus semua?”

- Nussa :”Iyalah, kan mau kita anter ke rumah yatim piatu, kamu kemana aja sih *Ra*?”
- Rara :”Iya *Rara* bingung, mau kasih apa ya? hmm ,oh iya! boneka!”
- Rara :(Memegang boneka kelincinya)”Maaf ya bunny, *Umma* bilang kalau mau berbagi harus yang bagus, bunny kan boneka kesukaan *Rara*, pasti bagus”
- Umma :”*Nussa*, *Rara*, ingat ya jangan sampe ada pakaian yang robek atau mainan yang rusak!”
- Rara :”Hah..” (Tiba-tiba boneka yang dipegang *Rara* rusak)
- Kemudian *Nussa*, *Rara*, *Umma* telah sampai di Panti Asuhan dan memberikan sumbangannya.
- Pengasuh Panti :”Bunda dan keluarga, terima kasih sekali atas bantuannya” (*Nussa* menyalami Pengasuh Panti) semoga ini menjadi pahala ya bunda, Insyaa Allah kita bisa ketemu lagi ya bunda”
- Nussa :”Aamiin”
- Umma :”Aaminn Allohumma Aaminn, terimakasih untuk doanya bu, kami pamit ya”
- Nussa :”Hmm *Rara* mana sih?” (Bertanya pada *Umma*)
- Umma :”Oh iyaa, coba *Nussa* cari”
- Nussa* akhirnya mencari *Rara* yang tiba-tiba menghilang, lalu *Nussa* menemukan *Rara* berada di kerumunan penghuni panti asuhan.
- Rara :”Iihhh, hahaa, hahaa” “Sambil memamerkan senyumnya ke arah penghuni panti asuhan)
- Rara : (*Rara* kaget karena tiba-tiba ada *Nussa* di sampingnya)
”Eh *Nussa*, kaget *Rara*”
- Nussa :”Lagi ngapain sih *Ra*?”
- Rara :”*Rara* lagi sedekah nih”
- Nussa :”Hah sedekah, sedekah apa?”

- Rara :”Rara lagi sedekah senyum, senyum kan juga sedekah, iii“
(Sambil tersenyum pada *Nussa*)
- Nussa :”Oh iya yah bener juga kamu *Ra*, hmm kalo gitu, *Nussa* ikutan sedekah ya, iii aku udah senyum” (*Nussa* menunjukkan senyumnya kepada *Rara* dan penghuni panti asuhan).

Nilai-nilai pendidikan agama islam yang terkandung dalam episode yang berjudul “Senyum Itu Sedekah” yaitu nilai pendidikan karakter sebagai berikut:

a. Peduli Sosial

Berupa bersedekah. Sedekah sendiri adalah istilah serapan dari bahasa Arab (*Shadaqoh*) yang mengandung arti pemberian dari seorang Muslim kepada orang lain dengan tujuan mendapatkan pahala dari Allah swt. Pemberian itu bisa berupa barang, jasa atau berkaitan dengan suatu aktivitas manusia untuk manusia lain. Sedekah juga merupakan amal shaleh yang diperintahkan oleh Allah SWT. Dimana orang yang bersedekah akan dibalas dengan balasan yang tak ternilai disisi Allah SWT. Kadangkala balasan itu sama dengan, atau melebihi sedekah yang kita berikan kepada orang lain. Tetapi tidak sedikit pula balasan sedekah itu hanya berupa pahala dari Allah SWT saja.

Dengan begitu sudah sepantasnya kita sebagai umat Muslim untuk gemar bersedekah karena banyak sekali keutamaan sedekah, diantaranya adalah: mendapatkan naungan dari Allah SWT di akhirat kelak, menghapus dosa, memberi keberkahan pada harta, disediakan pintu khusus untuk masuk surga, balasan yang berlipat ganda, menghalangi dari api neraka.

Salah satu keutamaan bersedekah terdapat dalam hadits Rasulullah yaitu:

أَنَّ الصَّدَقَةَ لَتُطْفِئَ غَضَبَ الرَّبِّ وَتَدْفَعُ عَن مِثَّةِ السُّوءِ رَوَا التِّرْمِذِيُّ

Artinya: " Sesungguhnya sedekah itu memadamkan murka Allah dan mencegah dari proses kematian yang menyengsarakan. " (HR. Tirmidzi) Menurut At-Tarmizi hadits ini berstatus hasan.

b. Bersahabat/Komunikatif

Berupa Rarra yang menghibur para penghuni panti asuhan dengan bersenda gurau bersama dan selalu memamerkan senyumannya dan beramah tamah, begitupun dengan Nussa. *Rara* sedang memamerkan senyuman manisnya di depan para penghuni panti asuhan. *Rara* berujar bahwa ia sedang bersedekah dengan senyuman, mendengar hal itu *Nussa* pun mengikutinya untuk tersenyum, sedangkan para penghuni panti asuhan yang melihat mereka berdua tertawa bahagia. *Rara* yang mengganti sedekahnya dengan senyuman dan begitu peduli terhadap sesamanya. Senyum juga termasuk dalam sedekah, sebagaimana dari Abu Dzar *radhiyallahu 'anhu*, dia berkata, Rasulullah *shallallahu 'alaihi wa sallam* bersabda

تَبَسُّمُكَ فِي وَجْهِ أَخِيكَ لَكَ صَدَقَةٌ

Artinya: “*Senyummu di hadapan saudaramu (sesama muslim) adalah (bernilai) sedekah bagimu*”

Hadits yang agung ini menunjukkan keutamaan tersenyum dan menampakkan muka manis di hadapan seorang muslim, yang hadits ini semakna dengan sabda Rasulullah *shallallahu 'alaihi wa sallam* dalam hadits yang lain, “*Janganlah sekali-kali engkau menganggap remeh suatu perbuatan baik, meskipun (perbuatan baik itu) dengan engkau menjumpai saudaramu (sesama muslim) dengan wajah yang ceria*”. Ini menunjukkan bahwa Menampakkan wajah ceria dan berseri-seri ketika bertemu dengan seorang muslim akan mendapatkan ganjaran pahala seperti pahala bersedekah.



Gambar 6 : *Nussa* yang sedang merapikan barang untuk di sedekahkan.



Gambar 7 : *Rara* sedang memamerkan senyumannya ke para penghuni Panti Asuhan.

4. Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam dalam Serial Animasi *NUSSA Volume 1 (Viral, Bersih Kota Kita Bersih Indonesia)*

Di kamar *Nussa*, terlihat *Rara* bersama *Anta* kucing peliharaannya sedang duduk dihadapan laptop yang menyala, sambil mengutak-ngatik laptop, *Rara* berucap bahwa kemarin ia dan *Nussa* akan membuat sebuah video viral. Lalu *Rara* pun tampak berpikir sambil melihat *Anta* dan bertanya bahwa viral itu sebenarnya apa, karena ia tidak mengetahuinya, sedangkan *Anta* yang ditanya hanya berbunyi meow, karena dia juga sudah pasti tidak mengetahuinya. *Rara* pun kembali berucap bahwa ia ingat *Nussa* mengatakan untuk mencarinya di internet, setelah itu *Rara* pun langsung mengetikkan kata viral di laptopnya dan mendapatkannya. *Rara* beroh ria ketika tau arti viral itu adalah virus, yang berarti adalah penyakit.

Sementara *Rara* sedang berusaha berpikir, *Nussa* datang dengan tiba-tiba yang otomatis membuat *Rara* terkejut bahkan *Anta* sampai jatuh dari meja saking terkejutnya. *Nussa* pun langsung bertanya apa yang sedang dilakukan adiknya? dan memangnya *Rara* tau cara menggunakan laptop?. *Rara* pun malah menjawab bahwa sekarang ia mengerti kata viral, dan berucap bahwa jika ingin membuat video viral, *Nussa* harus sakit terlebih dahulu (sambil membayangkan muka *Nussa* penuh dengan cacar air), *Nussa* pun kaget sampai akhirnya tertawa mendengar ucapan *Rara*, dan *Nussa* pun langsung mengetikkan sesuatu di laptopnya dan menyuruh *Rara* untuk melihatnya bersama. Setelah melihat salah satu video yang diputar tadi, *Nussa* pun mengatakan bahwa yang dimaksud video viral itu seperti video tadi.

Rara pun langsung mengajak *Nussa* untuk membuat video joget challenge, atau juga mengatakan bahwa nanti *Nussa* melemparkan uang ke dalam celengan dan nanti *Rara* akan mengatakan “Masuk *Nussa*”. *Nussa* pun heran mendengarkan penuturan adiknya itu, dan langsung mengatakan bahwa ketika membuat video viral harus yang bermanfaat, seketika mereka berdua pun berpikir keras. Sementara itu, terdengar suara *Umma* yang mengucapkan *istighfar* dan berujar bahwa masih ada saja orang yang membuang sampah di sungai, ketika mendengar salah satu berita banjir yang ditayangkan di tv yang

sedang ditonton Ummanya di ruangan keluarga mereka. *Nussa*, *Rara* dan *Anta* yang penasaran pun langsung mengintip dari kamar mereka dan melihat tv yang sedang menyiarkan berita tersebut. *Nussa* pun terlihat mempunyai ide ketika melihat berita siaran tersebut.

Di pinggir jalan dekat rumah *Nussa*, terlihat mereka bertiga (*Nussa*, *Rara* dan *Anta*) sedang berjalan santai, dan tanpa sengaja mereka melihat ada mobil dari arah depan yang sengaja membuang sampah bekas kaleng minuman sembarangan dari luar kaca jendela mobil tersebut, *Nussa* dan *Rara* yang melihat kejadian tersebut pun tidak hanya diam, *Nussa* dengan sigap mencoba untuk menangkap sampah bekas kaleng minuman tersebut dengan cara melompat sebelum sampah tersebut menyentuh tanah, dan akhirnya berhasil ditangkap *Nussa*, sedangkan *Rara* dengan cekatan langsung menyodorkan tempat sampah kepada *Nussa*, dan *Anta* yang langsung membukakan tempat sampahnya itu hingga akhirnya sampah bekas kaleng minuman tersebut masuk ke dalam tempat sampah.

Setelah itu, *Umma* yang sedang memegang gadget pun sedikit terkejut dengan apa yang dilihatnya (*Umma* melihat video yang diunggahnya telah ditonton dengan lebih 1 juta view di YouTube), *Umma* langsung berteriak memanggil *Nussa* dan *Rara* (*Nussa* dan *Rara* sedang bermain dengan mainannya sendiri-sendiri di kamar), dan mengatakan bahwa video yang dibuat mereka kemarin telah viral. *Nussa* dan *Rara* pun langsung mengucapkan *hamdallah* mendengarnya dan langsung berterima kasih kepada *Ummanya*, karena *Ummanya* lah yang telah membantu mereka membuat video viral tersebut.

Di akhir video viral yang mereka buat kemarin, *Nussa* dan *Rara* mengucapkan *salam* dan menyapa sahabat Nusantaranya, dan mereka mengatakan bahwa *Nussa*, *Rara* dan *Anta* juga peduli dengan kebersihan kota, mereka pun mengajak semua teman-teman Nusantaranya untuk peduli dengan kebersihan kota. Setelah itu mereka pun menutup video tersebut dengan mengucapkan *salam* bersama-sama.

Analisis Narasi Tzvetan Todorov Episode “Viral, Bersih Kota Kita Bersih Indonesia”

Keseimbangan :Nussa memberi tahu Rarra bahwa mereka akan membuat video viral.

Gangguan : Rarra tidak mengetahui arti dari viral itu sendiri, lalu Rarra mencoba mencari artinya di internet dan menemukan arti kata viral yaitu semacam virus dan Rarra beranggapan, jika mereka ingin membuat video viral berarti Nussa harus sakit terlebih dahulu.

Keseimbangan : Nussa memberi pengertian pada Rarra dan menunjukan contoh video yang sedang viral saat ini, namun yang Nussa maksud membuat video viral yang bermanfaat. Akhirnya dengan dibantu sang Umma, Nussa, Rarra dan Anta si kucing membuat video viral cara membuang sampah pada tempatnya dengan keren dan unik lalu mengunggahnya di internet. Siapa sangka video buatan Nussa, Rarra dan Anta mampu menjadi viral dan banyak sahabat Nussantara yang turut membuat video serupa dengan kreatifitas masing-masing.

Dialog Percakapan:

Ketika Rara terlihat sedang di depan laptop dengan *Anta* yang ada di atas mejanya.

Rara :”Kemarin *Nussa* bilang kita mau bikin video viral, hmm viral apaan sih? *Rara* gak tau” (Bertanya pada *Anta*)

Anta :”Meowww...”

Rara :”*Nussa* bilang cari aja di internet, ketik viral, (Mengetik kata viral dilaptopnya) “nah dapet, oh viral itu kaya virus, berarti penyakit dong?”

Nussa :”*Ra!!!*” (*Rara* dan *Anta* kaget dengan kedatangan *Nussa* yang tiba-tiba) “Lagi ngapain sih? Emang bisa make laptop?”

Rara :”Sekarang *Rarra* ngerti viral, kalo mau bikin video viral...” (Membayangkan muka *Nussa* yang penuh dengan cacar) “*Nussa* harus sakit dulu”

Nussa :”Gak kaya gitu juga kali, nih *Ra* liat” (Mengetikkan sesuatu di laptopnya)

Mereka berdua pun melihat tontonan yang ditampilkan di laptopnya.

Nussa :”Yang dimaksud video viral tuh kaya gini”

Rara :”Ohh..yuk kita bikin video joged challenge yuk! atau *Nussa* lempar uang ke celengan nanti *Rara* bilang, masuuuuk *Nussa* !” (Sambil mengacungkan kedua jempolnya)

Nussa :”Haduuh, harus bikin yang bermanfaat dong *Ra*”

Ketika *Nussa* dan *Rara* sedang berpikir mau membuat video viral apa, tiba-tiba mereka mendengar berita dari tv, *Nussa*, *Rara* dan *Anta* yang penasaran pun langsung mengintip dari kamar mereka dan melihat tv yang sedang menyiarkan berita tersebut. *Nussa* pun terlihat mempunyai ide ketika melihat berita siaran tersebut

Umma :”Astaghfirullahaladziim, masih aja ada orang buah sampah di kali”

Sedangkan di lain waktu, di pinggir jalan dekat rumah *Nussa*, terlihat mereka bertiga (*Nussa*, *Rara* dan *Anta*) sedang berjalan santai, dan tanpa sengaja mereka melihat ada mobil dari arah depan yang sengaja membuang sampah bekas kaleng minuman sembarangan dari luar kaca jendela mobil tersebut.

Nussa :”Ehhh, eh??” (*Nussa* pun berusaha melompat untuk menangkap sampah kaleng tersebut sebelum menyentuh tanah)

Nussa :”Tidaakkk”

Nussa :”Alhamdulillah” (Akhirnya *Nussa* berhasil menangkap sampah tersebut)

Rara :”Wahh..” (Dengan segera *Rara* menggeser tempat sampah ke dekat *Nussa*)

Anta :(Menekan tempat sampah sehingga terbuka)

Nussa :(Langsung memasukkan sampah tersebut ke dalam tempat sampah)

Nussa :”Misi selesai”

Rara :”Okee..”” (mereka bertiga berlagak seperti pahlawan)

Ternyata mereka bertiga telah membuat video viral yang sudah diupload oleh *Umma* ke youtube, sementara itu *Nussa* dan *Rara* terlihat sedang berada di kamar tidur.

Umma :”*Nussa, Rara* coba liat deh, video yang kemarin kita buat viral, banyak yang nonton”

Nussa :”Alhamdulillah bener *Ra*, banyak yang nonton!”

Rara :”Makasih *Umma*, udah bantu bikin videonya”

Sedangkan di akhir video viral yang telah mereka buat, *Nussa* dan *Rara* memberikan pesan kepada seluruh penonton.

Nussa dan Rara :”Assalamualaikum sahabat nusantara”

Nussa :”Itu tadi, video viral kita, gimana? Seru kan?”

Rara :”*Nussa, Rara* dan *Anta* aja peduli dengan kebersihan kota”

Nussa :”Yuk teman-teman di seluruh nusantara, kita juga harus peduli dengan kebersihan kota kita”

Rara :”Yaa betul”

Nussa :”Kaya teman-teman kita ini”

Terdapat sebuah video viral yang diputar.

Orang ke 1 :”Wah lil, mana lagi nih lil?”

Orang ke 2 :”Wah ini nih, ada nih” (Sambil memungut sampah yang ada di depannya)

Orang ke 1 :”Nah gini kan jadi bersih”

Orang ke 2 :”Ehh ada hadits nya loh. Innallaha Jamill Yuhibbul Jamaal, Allah itu Maha Indah dan menyukai keindahan”

Orang ke 1 :”Mashaallah kerenn, ya udah nih, buang dulu nih” (Membuang sampah tadi ke tempat sampah)

Orang ke 2 :”Wah, kayaknya di sana masih ada tuh sampahnya”

Orang ke 1 :”Wah dekat rumah *Nussa* tuh, sekalian mampir yu”

Orang ke 2 :”Siapp” (Membawa gerobak sampah)

Setelah selesai memutar video viral tersebut, *Nussa* dan *Rara* kembali menyapa.

Nussa :”Gimana? seru ga? Pastinyaa...Allah itu Maha Suci, Dia Maha Mulia dan menyukai keindahan, maka bersihkanlah lingkunganmu Wassalamuaalikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Nilai-nilai pendidikan agama islam yang terkandung dalam episode yang berjudul “Viral, Bersih Kota Kita Bersih Indonesia” yaitu nilai pendidikan karakter sebagai berikut:

a. Kreatif

Berupa Nussa dan Rarra yang ingin membuat video viral dengan nuansa baru yaitu dengan membuat video yang berisikan tentang anjuran contoh membuang sampah pada tempatnya dan tetap menjaga kebersihan.

b. Peduli Lingkungan

Berupa menjaga kebersihan. Di mana ketika kita beriman kepada Allah maka kita akan senantiasa menjaga kebersihan di manapun dan kapanpun tanpa terkecuali. sebagaimana berdalil dengan hadits yang masyhur, walaupun sebagian orang mengatakan bahwa hadits ini adalah hadits dhoif (lemah), yaitu:

النَّظَافَةُ مِنَ الْإِيمَانِ ۝

Artinya: “Kebersihan sebagian dari iman.” (HR. Al-Tirmidzi)

Dengan begitu sebagai orang yang beriman kepada Allah SWT, sudah seharusnya kita menjaga kebersihan baik diri sendiri, orang lain dan lingkungan di sekitar kita. Contoh kecil yang bisa dilakukan adalah dengan tidak membuang sampah sembarangan, mencuci tangan sebelum dan sesudah melakukan sesuatu, dan lain sebagainya. Manfaat yang dapat kita peroleh juga tentunya sangat banyak di antaranya adalah, badan kita sehat, lingkungan kita bersih dan terawat dan juga tentunya di sayang oleh Allah SWT.

Hal yang dapat kita dapatkan adalah bagaimana sikap kita pada lingkungan yaitu dengan menjaga, merawat dan melestarikannya. Jangan berbuat kerusakan atau hal-hal yang dapat berdampak buruk bagi lingkungan. Sebagaimna firman Allah dalam al Qur'an Surat al-A'raf ayat 56 yaitu:

وَلَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ بَعْدَ إِصْلَاحِهَا وَادْعُوهُ خَوْفًا وَطَمَعًا إِنَّ رَحْمَتَ اللَّهِ قَرِيبٌ مِّنَ الْمُحْسِنِينَ

Artinya: "Dan janganlah kamu berbuat kerusakan di bumi setelah (diciptakan) dengan baik. Berdoalah kepada-Nya dengan rasa takut dan penuh harap. Sesungguhnya rahmat Allah sangat dekat kepada orang yang berbuat kebaikan"

Allah SWT melarang kepada manusia untuk berbuat kerusakan di bumi, tetapi sebaliknya disuruh untuk merawat, menjaga, memanfaatkan dan melestarikan lingkungan. Karena sebagai orang yang beriman tentu kita menyukai keindahan, karena sesungguhnya Allah SWT itu sangat menyukai keindahan. Sebagaimana hadits di bawah ini.

إِنَّ اللَّهَ جَمِيلٌ يُحِبُّ الْجَمَالَ

Artinya: "Sesungguhnya Allah SWT itu Maha Indah dan menyukai keindahan"

Dengan begitu sudah seharusnya kita sebagai makhluk hidup yang saling membutuhkan antara satu sama lain, menjaga lingkungan hidup dan melestarikannya. Dengan contoh seperti membuang sampah pada tempatnya, jangan membuang sampah sembarangan, dan tetap menjaga kebersihan lingkungan.



Gambar 8 : Nussa, Rara dan Anta bersama-sama membuang sampah ke dalam tempat sampah.



Gambar 9 : *Nussa dan Rara* memberikan pesan pada penonton.



Gambar 10 : Video yang di putar *Nussa*.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Sebagaimana hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa serial animasi *Nussa* mengandung nilai-nilai pendidikan agama Islam yang mampu menjadi sebuah media pendidikan Islam dalam pembelajaran keseharian. Film sendiri merupakan salah satu alat yang ampuh di tangan orang yang mempergunakannya secara efektif untuk sesuatu maksud, terutama terhadap masyarakat kebanyakan dan juga anak-anak yang memang lebih banyak menggunakan aspek emosinya dibanding aspek rasionalitasnya, dan langsung berbicara ke dalam hati sanubari penonton secara meyakinkan. Film juga sangat membantu dalam proses pembelajaran, apa yang terpandang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dapat dibaca saja atau hanya didengar saja.

Serial animasi *Nussa* sendiri merupakan serial animasi bergenre edutainment atau edukasi dan entertainment yang mengusung tema Islami dalam setiap episodenya. Serial animasi *Nussa* menjadi napas lega bagi para penontonnya yang rindu akan tontonan yang menghibur serta padat akan edukasi Islami. Serial animasi *Nussa* mendapat sambutan hangat dari para penontonya. Serial animasinya pertama kali ditayangkan di YouTube channelnya @NussaOfficial pada November tahun 2018. Serial animasi *Nussa* tak hanya bersifat menghibur, namun mengandung nilai-nilai pendidikan agama Islam yang padat dalam setiap episodenya, nilai-nilai pendidikan agama Islam yang terkandung tersebut menjadikan daya tarik tersendiri bagi setiap penontonya.

Penulis mengelompokan nilai-nilai pendidikan agama Islam yang terkandung dalam serial animasi *Nussa* volume 1 yaitu meliputi pendidikan karakter diantaranya adalah nilai karakter religius, peduli sosial, rasa ingin tahu, peduli lingkungan, tanggung jawab, bersahabat/komunikatif dan kreatif.

Penulis menyimpulkan pada serial animasi *Nussa* volume 1 terdapat banyak sekali nilai-nilai pendidikan agama Islam yang dapat dipetik dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

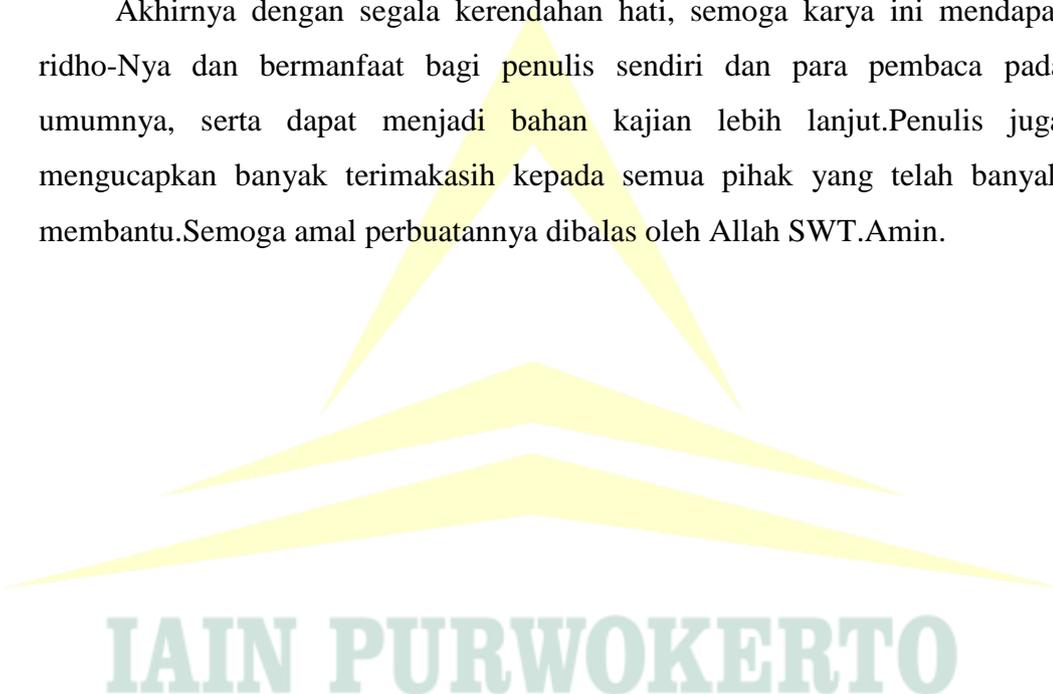
B. Saran

1. Kepada pendidik dan pemerhati pendidikan agar selalu meningkatkan kualitas pendidikan agama Islam dengan media yang variatif, agar materi yang disampaikan dapat diterima dan dianalisis dengan maksimal oleh peserta didik, serta mampu menjiwai dan merealisasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Serial animasi *Nussa* adalah salah satu film yang dapat digunakan sebagai bahan rujukan dan media dalam pembelajaran di kelas.
2. Orang tua hendaknya mendampingi anak-anak dalam menonton film di televisi atau *media player* sehingga dapat mengontrol dan mengarahkan anak untuk menonton acara yang sesuai untuk usianya, dan membimbing anak untuk mengambil hikmah dan pelajaran dari setiap film yang mereka tonton agar sebuah film tidak hanya sebagai media hiburan saja. Serial animasi *Nussa* adalah salah satu film yang dapat digunakan oleh para orang tua sebagai media pembelajaran untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan agama Islam.
3. Peneliti yang akan meneliti tentang nilai-nilai pendidikan agama Islam dalam Serial animasi *Nussa* maupun yang sejenis agar dapat lebih variatif dalam pemakaian analisis datanya, tidak hanya menggunakan *content analysis*, tetapi dapat menggunakan analisis data yang lain, sehingga lebih mendalam dan dapat diperoleh makna yang dapat berguna bagi banyak orang.

C. Kata Penutup

Alhamdulillah Rabbil'alamin, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT hanya dengan segala rahmat, taufik, hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari dengan sepenuh hati bahwa sebagai manusia tentunya tidak luput dari kesalahan serta kekurangan, baik itu masalah penggunaan bahasa, tulisan maupun bahasa tertulis yang masih sulit untuk dipahami, sehingga menjadikan skripsi jauh dari kesempurnaan. Untuk itu kepada para pembaca penulis mengharapkan saran dan kritik konstruktifnya untuk kemajuan dan kebaikan di masa yang akan datang.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, semoga karya ini mendapat ridho-Nya dan bermanfaat bagi penulis sendiri dan para pembaca pada umumnya, serta dapat menjadi bahan kajian lebih lanjut. Penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu. Semoga amal perbuatannya dibalas oleh Allah SWT. Amin.



IAIN PURWOKERTO

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Yatimin. 2007. *Studi Akhlak dalam Perspektif Al-Qur'an*, Jakarta: Amzah.
- Adisusilo, Sutarjo. 2017. *Pembelajaran Nilai Karakter: Konstruktivisme dan VCT sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Admin. 2015. "Pengertian, Definisi, Tujuan Pendidikan menurut Para Ahli", <http://www.kumpulandefinisi.com/2015/10/pengertian-definisi-tujuan-pendidikan-menurut-para-ahli.html>, diakses 25 Maret 2019.
- Ahmad, Beni. 2009. *Ilmu Pendidikan Islam*, Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Alam, Lukis. 2016. "Internalisasi Nilai-nilai Pendidikan Islam dalam Perguruan Tinggi Umum melalui Lembaga Dakwah Kampus". *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 1. No. 2.
- Ali, Mohammad Daud. 2017. *Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Alim, Muhammad. 2011. *Pendidikan Agama Islam*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Amalia, Sabrina. 2018 "Kenalan dengan Nussa animasi series bernuansa Islami," <https://www.kompasiana.com/shaabrins/5bf58b35aebe16b145d8233/yuk-kenalan-dengan-nussa-animasi-series-bernuansa-islami>, diakses 25 Maret 2019.
- Amelia. 2017. <https://belajarbahasa.id/artikel/dokumen/278-perbedaan-antara-serial-dan-series-2017-01-31-04-23> diakses pada tanggal 12 Desember 2019 pukul 10:00.
- Arifin, M. 1987. *Filsafat Pendidikan Islam*, Jakarta: Bina Aksara.
- Arifin, M. 2011. *Ilmu Pendidikan Islam (Tinjauan Teoritis dan Praktis berdasarkan Pendekatan Interdisipliner)*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar. 2016. "Pengertian, prinsip-prinsip dan Perbedaan Animasi", <http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/materi1animasi.pdf>, diakses 25 Maret 2019.
- Aziz, Abdul. 2009. *Filsafat Pendidikan Islam (Sebuah Gagasan Membangun Pendidikan Islam)*, Yogyakarta: Teras.
- Aziz, Fathul Aminudin. 2012. *Manajemen dalam Perspektif Islam*, Cilacap: Pustaka El-Bayan.
- Daradjat, Zakiah. 2008. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara.

- Darwanto. 2011. *Televisi sebagai Media Pendidikan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Faozan, Achmad. 2016. “*Nilai-nilai Pendidikan Akhlak dalam Sinetron Tukang Bubur Naik Haji*”. Skripsi. Purwokerto; IAIN Purwokerto.
- Gani, Erman. 2013. “*Hukum Islam Syeikh Mahmūd Syaltūt Dalam Kitab Al Fatâwa*”, Vol. XIII No. 1.
- Gunawan, Heri. 2014. *Pendidikan Islam Kajian Teoritis dan Pemikiran Tokoh*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hakim, Lukman. 2012. “*Internalisasi Nilai-nilai Agama Islam dalam Pembentukan Sikap dan Prilaku*” *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 10, No. 1.
- Hardian, Nur Luthfiana . 2019. *7 Fakta Kartun Islam Nussa dan Rara*, <https://www.brilio.net/film/7-fakta-kartun-islam-nussa-dan-rara-yang-jarang-diketahui-orang-190318p.html> diakses 26 Desember 2019, pukul 13:30.
- Hartono, 2016. *Pendidikan Integratif*, Purbalingga: Kaldera Institute.
- Hidayati, Faiz. 2018. “*Nilai-nilai Pendidikan Keluarga dalam Film Sabtu Bersama Bapak karya Monty Tiwa*”, Skripsi. Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- Hilman, Agus. 2011. “*Pengertian Animasi dan Sejarah Animasi*” *Academia*, Vol.1, No. 3 www.academia.edu Diakses 4 April 2020 Pukul 19:30 WIB.
- Ilyas, Yunahar. 2006. *Kuliah Akhlak*, Yogyakarta: Lembaga Pengkajian dan Pengamalan Islam.
- Imelda, Ade. 2017. “*Implementasi Pendidikan Nilai dalam Pendidikan Agama Islam*” *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 8, No. 11.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lubis, Mawardi. 2009. *Evaluasi Pendidikan Nilai*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Majid, Abdul dan Dian Andayani. 2004. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mardapi, Djemari. 2018. *Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi Pendidikan*, Yogyakarta: Parama Publishing.
- Maunah, Binti. 2009. *Ilmu Pendidikan*, Yogyakarta: Teras.
- Melina, Nurfina Fitri. 2019. *Nussa dan Rara, Gebrakan Animasi Indonesia*, <https://www.tribunnews.com/seleb/2018/11/29/nussa-dan-rara-gebrakan->

[animasi-indonesia-siapa-sih-di-belakangnya](#) diakses 25 Desember 2019, pukul 14:30.

Moleong, Lexi J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.

Mudjiono, Yoyon. 2011. "Kajian Semiotika Dalam Film" *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 1, No. 1.

Mujib, Abdul. 2006. *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kencana Prenada Media.

Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta: Gaung Persada Press.

Nabila, Rizky Ayu. 2019. *Nussa Official, Edukasi Islam melalui Animasi*, <https://www.kompasiana.com/rizkyayunabila/5c1eee87677ffb0b7b42d9a5/nussa-official-edukasi-islami-melalui-animasi> diakses 25 Desember 2019, pukul 14:15.

Nafis, Muhammad Muntahibun. 2011. *Ilmu Pendidikan Islam*, Yogyakarta: Teras.

Najib, Moh. 2014. *Pendidikan Nilai*, Bandung: CV Pustaka Setia.

Nata, Abuddin. 2002. *Akhlaq Tasawuf*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Octaviani, Defi. 2019. *NUSSA dibalik Istilah Nusantara*, <https://hot.detik.com/spotlight/d-4351883/nussa-di-balik-istilah-nusantara>.

Ramayulis. 2005. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta: Kalam Mulia.

Retia Kartika Dewi, Retia Kartika. 2019. *NUSSA Animasi Dalam Negeri yang Hadirkan Hiburan Mendidik untuk Anak*, <https://entertainment.kompas.com/read/2018/11/30/161219810/nussa-animasi-dalam-negeri-yang-hadirkan-hiburan-mendidik-untuk-anak?page=all>. Diakses 26 Desember 2019, pukul 09:00.

Rizky Ayu Nabila. 2018. "Nussa Official, Edukasi Islam melalui Animasi", <https://www.kompasiana.com/rizkyayunabila/5c1eee87677ffb0b7b42d9a5/nussa-official-edukasi-islami-melalui-animasi> diakses 25 Maret 2019.

Rochman, Rosyid. 2015. "Refresentasi Ikhlas dalam Film Emak Ingin Naik Haji". Skripsi. Purwokerto; STAIN Purwokerto.

Roqib, Moh. 2009. *Ilmu Pendidikan Islam, Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat*, Yogyakarta: LkiS.

Roqib, Moh. 2016. *Ilmu Pendidikan Islam*, Yogyakarta: PT Lkis Pelangi Aksara.

Rosyadi, Khoiron. 2009. *Pendidikan Profetik*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Rupiyatin, Ratih. 2010. "Nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dalam Serial Kartun *Upin dan Ipin*,". Skripsi. Purwokerto: STAIN Purwokerto.
- Salsa, 2019. *Animasi NUSSA Wajib Ditonton*, <https://www.dailysia.com/fakta-menarik-yang-jadi-alasan-kenapa-film-animasi-nussa-dan-rara-wajib-ditonton/> Diakses pada 27 Desember, pukul 12:30.
- Sarah. 2018. <http://www.jejakpendidikan.com/2016/12/pengertian-nilai-nilai-agama-islam.html> diakses pada tanggal 12 Desember 2019 pukul 10:00.
- Sastrapradja, M. 1981. *Kamus Istilah Pendidikan dan Umum*, Surabaya: Usaha Offset Printing.
- Subur. 2014. *Model Pembelajaran Nilai Moral Berbasis Kisah*, Purwokerto: STAIN Press.
- Susanti. 2015. "Nilai-nilai Pendidikan Islam dalam Film *Upin dan Ipin Karya Moh. Nizam*". Skripsi. Purwokerto; STAIN Purwokerto.
- Syamsuri. 2006. *Pendidikan Agama Islam untuk SMA Kelas XI*, Jakarta: Erlangga.
- Trianton, Teguh. 2013. *Film sebagai Media Belajar*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wikipedia Bahasa Indonesia, 2019. *Nussa*, <https://id.wikipedia.org/wiki/Nussa> diakses 25 Desember 2019, pukul 14:25.
- Admin, <https://moondoggiesmusic.com/pendidikan-karakter/> diakses 20 Mei 2020, pukul 14:30.
- Yeniati. 2010. "Nilai-nilai Pendidikan Islam dalam film serial kartun *Upin dan Ipin*, mengkaji tentang nilai pendidikan akhlak pada episode puasa pertama, episode nikmat, episode taraweh, dll", Skripsi. Cilacap: Cilacap.
- Zed, Mestika. 2014. *Metode Penelitian Kepustakaan*, Jakarta: Yayasan Pustaka Obor.
- Zulfa, Umi. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta: Cahaya Ilmu.
- Zulfa, Umi. 2014. *Teknik Kilat Penyusunan Proposal Skripsi*, Cilacap: Ihya Media.
- Zulkarnain. 2000. *Transformasi Nilai-nilai Pendidikan Islam*, Jakarta: Paramadina.

Lampiran

Kerabat Kerja Serial Animasi *Nussa*

<i>Executive Producer</i>	: Aditya Triantoro, Yuda Wirafianto
<i>Producer</i>	: Ricky MZC Manoppo
<i>Director</i>	: Bony Wirasmono
<i>Head of Production</i>	: Iman (Menyenx) MSC Manoppo
<i>Voice Talents</i>	: Muzakki Ramdhan (Nussa), Aysha Razaana Ocean
	: Fajar (Rara), Jessy Milianty (Umma)
<i>Script Writer</i>	: Johanna DK
<i>Character Design</i>	: Aditya Triantoro
<i>Technical Director</i>	: Gemilang Rahmandhika
<i>Information Tech (IT)</i>	: Aditya Nugroho, Yogie Mu' affa
<i>Concept Artist</i>	: Saphira Anindya Maharani
<i>Assets Creation</i>	: Dimas Wyasa, Dawai Fathul Wally
<i>Storyboard Artist</i>	: Muhammad Rafif
<i>Head of Animation</i>	: Aditya Sarwi Aji
<i>Animation Supervisor</i>	: Bilal Abu Askar
<i>Animation Leads</i>	: Muhammad Risnadi, Fikhih Anggara
<i>Animation Team</i>	: Muchammad Ikhwan, Abdurrahman Gais, M. Nur
	Faizin, Alan Surya, M. Reyhan Hilman, Rizqy Caesar
	Zulfikar, Bintang Rizky Utama, Oni Suandiko, Hendra
	Prasetya, Kenneth Satriawira Sugiarta, Agie Putra
	Perdana, Luqman Ashari, Muhammad Tufel
<i>Head of Editor</i>	: Iman (Menyenx) MSC Manoppo
<i>Editor</i>	: Agung Mukti Nugroho-ho
<i>Look Development</i>	: Garry J. Liwang, Denny Siswanto
<i>Lighting & Comp. Spv</i>	.: Garry J. Liwang
<i>Lighting, Comp. & VFX</i>	: Aldian Mei Andreana, Mulyan Nuarsa, Mochamad
	Teguh I, Wahyu Denis Kurniawan, Anggia Kurnia

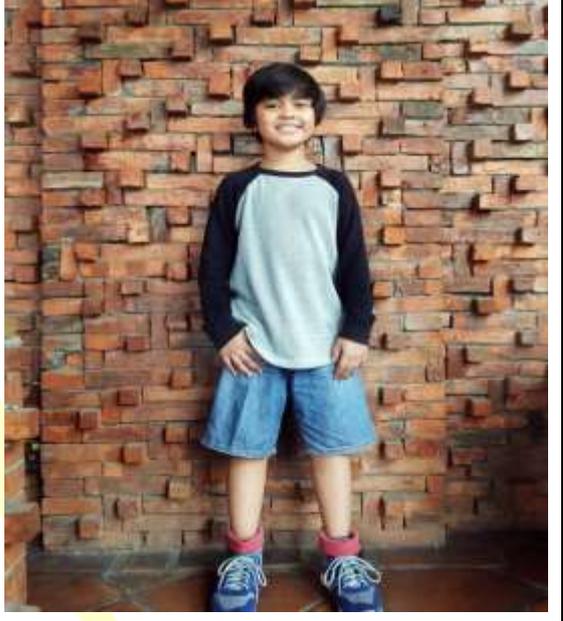
	Dewi, Andre Nathanael Cahyadi
<i>Associate Producer</i>	: Lizaditama
<i>Audio Post</i>	: Dimas Adista, Muhamad Ilham
<i>Motion Graphics & D.</i>	: Farhan Adli, Syarafudin Djunaedi, Luthffi Aryansjah
<i>Voice Director</i>	: Chrisnawan Martantio
<i>Social Media</i>	: Arlingga Tahir, Rian Afianto52
<i>Production Assistant</i>	: Aditya Fadel Muhammed
<i>Videographer</i>	: Arip Pirasa

Sumber: <https://www.youtube.com/channel/UCV2jNjEtO0Hr3b1Es3xPJg>

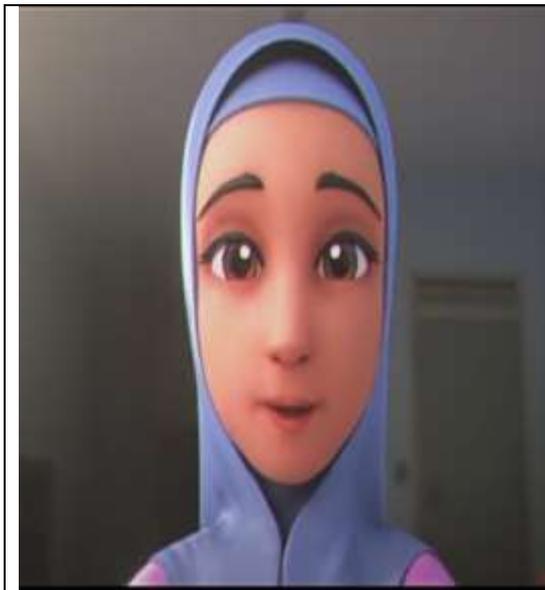


Gambar-gambar Serial Animasi *Nussa*

1. Tokoh dan Pengisi Suara dalam Serial Animasi *Nussa*

 A 3D animated character of a young boy named Nussa. He is wearing a white cap with a grey pattern, a green long-sleeved tunic, and black sandals. He has his arms crossed and a slight smile.	 A photograph of a young boy, Muzakki Ramdhan, standing in front of a brick wall. He is wearing a light blue and black long-sleeved shirt, blue shorts, and blue sneakers with pink socks.
<p>Gambar 1: Nussa</p>	<p>Gambar 2: Muzakki Ramdhan (Pengisi suara Nussa)</p>

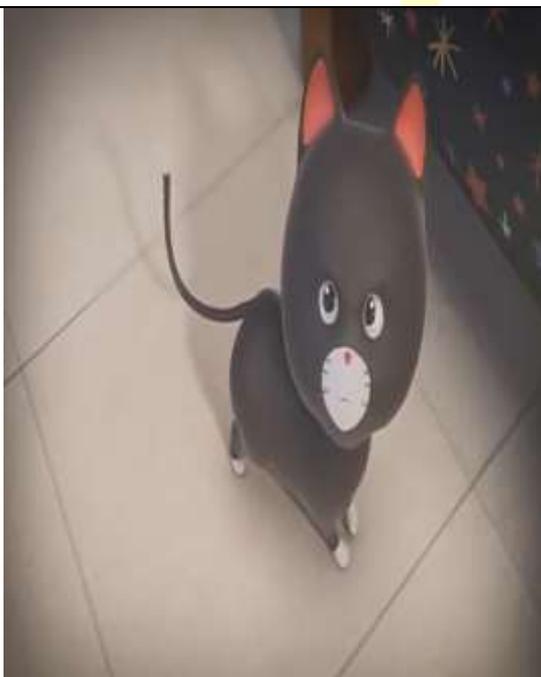
 A 3D animated character of a young girl named Rara. She is wearing a red hijab and a yellow long-sleeved top. She has her hands near her face in a thoughtful or shy pose. In the background, there is a sign that says "IKHLAS" and "nussa".	 A photograph of a young girl, Aysha Razaana Ocean, wearing a red hijab and a yellow tiered dress. She is smiling and standing in front of a backdrop that features a cartoon character and the word "AL".
<p>Gambar 3: Rara</p>	<p>Gambar 4: Aysha Razaana Ocean (Pengisi suara Rara)</p>



Gambar 5: Umma



Gambar 6: Jessy Milianty (Pengisi suara Umma)



Gambar 7: Anta (Kucing Nussa dan Rara)



Gambar 8: Kelelawar (Setan Pegganggu)

2. Gambar Cuplikan Serial Animasi *NUSSA* Volume 1 Episode (Tidur Sendiri Gak Takut)



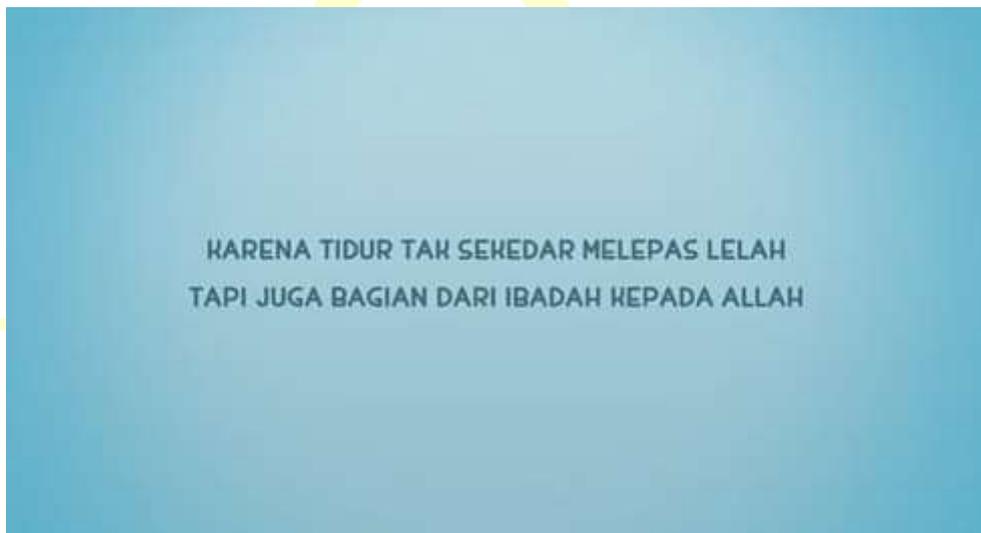
Gambar 9: Tema (Tampilan awal tayangan)



Gambar 10: Rara menutup jendela yang terbuka



Gambar 11 : *Nussa* memberi tahu adab sebelum tidur kepada *Rara*



Gambar 12: Kata Mutiara (Akhir tayangan)

3. Gambar Cuplikan Serial Animasi *NUSSA* Volume 1 Episode (Dahsyatnya Basmalah)



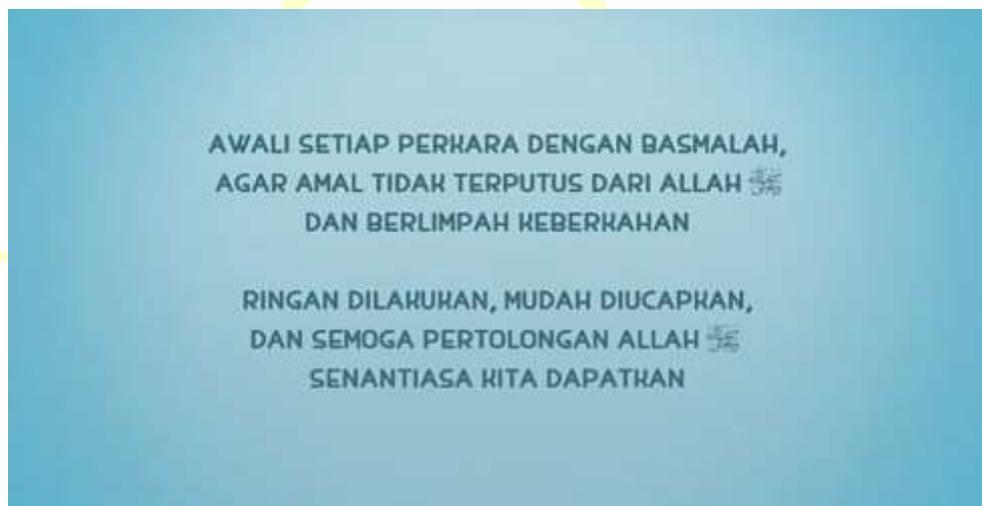
Gambar 13: Tema (Tampilan awal tayangan)



Gambar 14: *Nussa, Rara* dan *Anta* bersiap untuk bersepeda



Gambar 15: *Anta* yang berusaha mencakar setan pengganggu



Gambar 16: Kata Mutiara (Tampilan akhir tayangan)

4. **Gambar Cuplikan Serial Animasi *NUSSA* Volume 1 Episode (Senyum Itu Sedekah)**



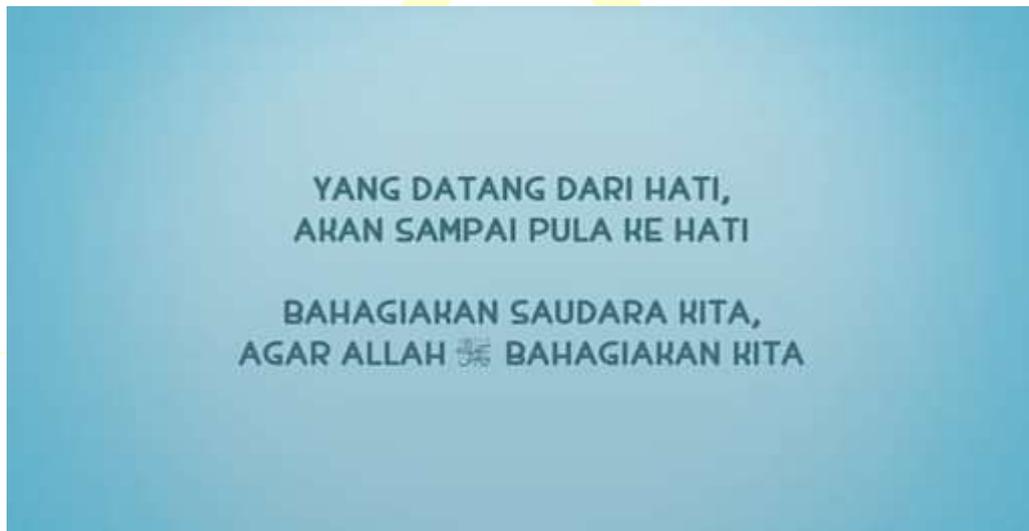
Gambar 17: Tema (Tampilan awal tayangan)



Gambar 18: *Nussa* mencium tangan pengasuh panti



Gambar 19: Nussa yang tersenyum kepada para penghuni panti



Gambar 20: Kata Mutiara (Tampilan akhir tayangan)

5. Gambar Cuplikan Serial Animasi *NUSSA* Volume 1 Episode (Viral, Bersih Kota Bersih Indonesia)



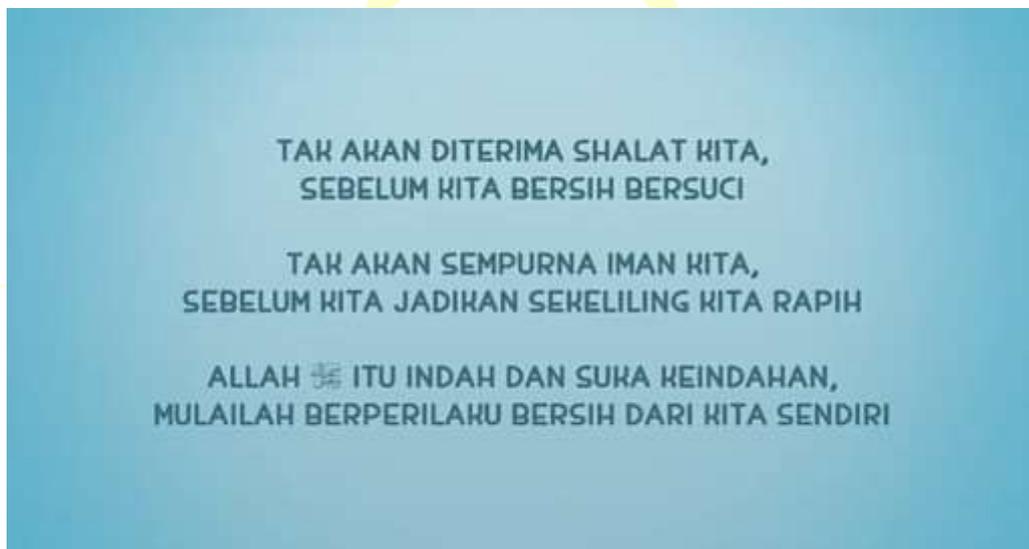
Gambar 21: Tema (Tampilan awal tayangan)



Gambar 22: *Nussa* dan *Rara* menonton video viral



Gambar 23: Nussa, Rara dan Anta setelah selesai membuang sampah pada tempatnya



Gambar 24: Kata Mutiara (Tampilan akhir tayangan)

6. Lain-lain



Gambar 25: Aditya Triantoro (sebagai Executive Producer)



Gambar 26: Logo *Nussaofficial*



Gambar 27: Zaki dan Aysha (Pengisi suara *Nussa* dan *Rara*)



Gambar 28: *Nussa* dan *Rara*



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Alamat: Jl. Arif. A. Yani No. 40 A. Telp. (0281) 635624 Fax (0281) 636253 Purwokerto 53126

SURAT KETERANGAN SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Nomor : B.1334/In.17/FTIK.J.PAI/PP.00.9/X/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Jurusan PAI FTIK IAIN Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul :

NILAI-NILAI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM SERIAL ANIMASI NUSSA VOLUME 1

Yang disusun oleh :

Nama : Ulfiatun Silmi Kaffah
NIM : 1617402041
Semester : VII (Tujuh)
Jurusan/Prodi : PAI/PAI

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : 22 Oktober 2019

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Purwokerto

Pada tanggal : 31 Oktober 2019

Mengetahui,

Ketua Jurusan PAI



Dr. H.M. Slamet Yahya, M.Ag
NIP. 19721104 200312 1 003

Penguji,

Dr. H.M. Slamet Yahya, M.Ag
NIP. 19721104 200312 1 003



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
UPT PERPUSTAKAAN

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40 A Purwokerto 53126
Telp : 0281-635624, 628250, Fax : 0281-636553, www.iainpurwokerto.ac.id

SURAT KETERANGAN WAKAF

No. :

**584/In.17/UPT.Perpust./HM.02.2/V/
2020**

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa :

Nama : ULFIATUN SILMI KAFFAH
NIM : 1617402041
Program : S1 / SARJANA
Fakultas/Prodi : FTIK / PAI

Telah menyerahkan wakaf buku berupa uang sebesar **Rp 40.000,00 (Empat Puluh Ribu Rupiah)** kepada Perpustakaan IAIN Purwokerto.

Demikian surat keterangan wakaf ini dibuat untuk menjadi maklum dan dapat digunakan seperlunya.



Purwokerto,
5 Mei
2020
Kepala

Aris Nurohman