

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Dakwah merupakan aktivitas mengajak kepada hal-hal kebaikan serta mencegah terjadinya suatu kemungkaran (*Amar Ma'ruf Nahi Munkar*). Bagi seorang muslimin berdakwah hukumnya wajib. Dakwah mempunyai peranan yang cukup strategis di dalam pengembangan masyarakat Islam (muslim) di seluruh dunia. Dakwah tidak hanya berkaitan dengan aspek spiritual dan keimanan saja, tetapi juga memiliki peranan yang penting dalam pembentukan tatanan atau struktur masyarakat. Dakwah juga mengedepankan proses perubahan tatanan masyarakat yang lebih baik kedepannya.

Di era digitalisasi ini, dakwah mengalami perkembangan yang cukup pesat. Seluruh umat Islam selain menjadi objek kegiatan dakwah, tetapi juga bertugas sebagai subjek dalam melaksanakan kegiatan dakwah.¹ Metode dakwah yang bisa digunakan dalam mensyiarkan kajian Islami seperti melalui media sosial Instagram, Facebook, Youtube dan media-media yang lain. Metode dakwah yang memanfaatkan kemajuan teknologi diharapkan dapat memberikan dampak dan efektifitas dalam penyampaian pesan dakwahnya.

Secara lebih spesifik, media adalah perantara fisik yang dapat memaparkan isi pesan mengenai edukasi.² Melalui pemanfaatan media

¹ Yusuf Afandi, "Implementasi Dakwah Struktural di Kecamatan Timpeh Kabupaten Dharmasraya," *Sebatik* 26, no. 1 (1 Juni 2022): 131.

² Samsul Munir Amin, *Ilmu dakwah*, 1 ed. (Jakarta: Amzah, 2009), 113.

komunikasi massa, informasi atau pesan dapat dengan cepat menyebar serta dengan mudah diakses oleh khalayak luas. Pola dakwah dengan memanfaatkan media begitu beragam, baik media elektronik maupun media cetak. Seperti halnya melalui radio, televisi, internet, buku-buku dan lain sebagainya.

Salah satu contoh pola dakwah menggunakan film sebagai media penyampaian pesan dakwah kepada khalayak. Film merupakan media komunikasi yang dapat dipergunakan dalam kegiatan dakwah. Film juga merupakan karya seni yang sebagian besar berupa tampilan audio visual yang memiliki alur cerita yang telah disusun. Hingga sampai sekarang pengemasan sebuah pesan dakwah ke dalam suatu film guna memberi warna ke dalam film yang diproduksi agar dapat dinikmati.

Pesan dakwah adalah suatu isi atau materi dakwah yang dapat berupa gambar, teks, lukisan, maupun lain-lainnya. Pesan dakwah diharapkan memberikan dampak yang positif, dari perubahan perilaku sampai sikap objek dakwah. Film sebagai media audiovisual yang memiliki dampak pada perilaku seseorang mengikuti apa yang disaksikannya. Alur cerita maupun pesan yang dimuat dalam film yang diangkat mampu menjangkau psikologis penonton.

Dakwah dalam prosesnya, jika menggunakan tulisan maka tulisan tersebut merupakan pesan dakwah. Ketika dakwah bersifat verbal, maka yang dikatakan adalah pesan dakwah. Namun apabila penyampaian dakwah dengan tindakan, maka pesan dakwahnya ialah perbuatan tersebut. Pada prinsipnya

pesan dakwah dapat berupa materi apa saja, selama yang disampaikan sesuai dengan sumbernya Al-Qur'an dan Hadits.³

Genre film mengalami perkembangan dikarenakan majunya teknologi yang berkembang pesat. Menurut Pratista, film memiliki macam-macam kategori genre seperti drama, komedi, *action*, dokumenter, horor dan animasi. Di setiap genre film memiliki durasi yang beragam serta pengemasan film yang beragam, maka dampak yang diterima oleh penonton pun juga beragam di setiap filmnya.⁴

“Nussa” merupakan animasi karya anak bangsa yang sangat digemari anak-anak. Animasi “Nussa” juga menjadi pelopor serial film animasi pertama di Indonesia. Dalam penelitian Nuzela Wikrama, film animasi “Nussa” salah satu film yang mengandung nilai pesan pembelajaran dalam alur ceritanya. Hadirnya film animasi layar lebar pertama yang terdapat unsur agama Islam di Indonesia khususnya “Nussa *The Movie*” menjadi patokan dalam mengembangkan kualitas pembelajaran akhlak terkhusus di lingkup keluarga.⁵

Film “Nussa” menceritakan tokoh Nussa sebagai anak yang memiliki prestasi juara dan berbakat di sekolahnya. Pada perlombaan *science fair* Nussa selalu menjadi juara dengan roket rancangannya dari barang-barang bekas. Namun, dalam eksperimen roketnya Nussa mengalami kegagalan untuk lomba *science fair* selanjutnya. Selain itu, datanglah Jonni anak baru di sekolahnya

³ Moh Ali Aziz, *Ilmu Dakwah* (Jakarta: Kencana, 2004), 318–19.

⁴ Handi Oktavianus, “Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksoris di dalam Film Conjuring,” *Jurnal e-Komunikasi* 3, no. 2 (2015): 3.

⁵ Nuzela Wikrama, “Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak dalam Film Nussa The Movie,” *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia* 7, no. 6 (2022): 8789.

sekaligus menjadi rival bagi Nussa karena memiliki roket canggih. Gagal dalam eksperimen roket, teman-teman Nussa beralih memperhatikan dari kecanggihan roket milik Jonni. Nussa merasa kecewa, sedih dan merasa tersaingi oleh Jonni. Ditambah lagi, Nussa yang terpukul setelah mendapat kabar tentang Abba yang tidak bisa pulang untuk memberi semangat kepadanya. Meski demikian, Nussa tetap termotivasi untuk dapat menjadi yang terbaik lagi di sekolahnya.

Film “Nussa” merupakan proyek kolaborasi Visinema Pictures dan studio animasi “The Little Giantz”, yang tayang di Indonesia pada 14 Oktober 2021. Sebelum ditayangkan di Indonesia, film “Nussa” sudah lebih dulu ditayangkan di luar negeri. Pada 8 Juli 2021 lalu, film “Nussa” tayang di Negara Korea Selatan. Film “Nussa” terpilih sebagai film untuk kategori Family Section di Bucheon International Fantastic Film Festival (BIFAN) 2021. BIFAN merupakan festival film berskala internasional yang diselenggarakan pada setiap tahun di Kota Bucheon, Provinsi Gyeonggi. Festival ini sudah digelar sejak tahun 1996 silam hingga sekarang.⁶

“Nussa” merupakan pelopor film animasi Indonesia karya anak bangsa. *Movie* “Nussa” menjadi kebanggaan industri animasi Indonesia yang berkesempatan tayang di luar negeri. Film “Nussa” mendapatkan apresiasi dari

⁶ Visinema, “Film “Nussa” Garapan Visinema dan The Little Giantz World Premiere di Korea Selatan,” diakses 30 Juni 2022, <https://visinema.co/news/film-”Nussa”-garapan-visinema-dan-the-little-giantz-world-premiere-di-korea-selatan>.

penonton Asia sampai dunia. Hal tersebut menunjukkan potensi industri animasi Indonesia yang tak kalah bersaing dengan karya luar negeri.⁷

Film animasi “Nussa” sangat mendapat respon positif dari penonton. Antusias penonton dapat dilihat di hari penayangan perdananya di bioskop Indonesia dengan bukti tiket film ”Nussa” yang habis terjual. Film “Nussa” juga mendapatkan pencapaian lain dengan jumlah penonton terbanyak nomor 2 pada 2021 yaitu 446.482 penonton.⁸ Selain itu, film Film animasi “Nussa” juga berhasil mendapatkan penghargaan Piala Citra pada Malam Anugerah Festival Film Indonesia (FFI) untuk kategori film animasi terbaik 2021.⁹

Film “Nussa” dalam penggarapannya sangat berbeda dengan versi web *series* yang ada di *channel* Youtubenya. Salah satu upgrade yang ada di versi film menggunakan teknologi *hair system*. Selain itu, film “Nussa” juga terdapat sosok misterius yang belum di tampilkan di versi *series*, yakni tokoh Abba. Dalam proses produksi film animasi “Nussa”, studio animasi “The Little Giantz” berkolaborasi dengan Visinema Pictures. Hal ini berawal dari permintaan penonton versi *series* di Youtube yang mengharapkan “Nussa” diangkat ke layar lebar.¹⁰

⁷ Visinema, “Angkat “Nussa” Ke Layar Lebar, The Little Giantz Gandeng Visinema Pictures,” diakses 29 Juni 2022, <https://visinema.co/news/angkat-”Nussa”-ke-layar-lebar-the-little-giantz-gandeng-visinema-pictures>.

⁸ Film Indonesia, “15 Film Indonesia peringkat teratas dalam perolehan jumlah penonton pada tahun 2021 berdasarkan tahun edar film”, diakses 28 September 2022, <http://filmindonesia.or.id/movie/viewer/2021#.YzR6E3ZBxPY>.

⁹ Bayu Indra Permana, “Film “Nussa” Raih Penghargaan Film Animasi Panjang Terbaik di FFI 2021,” [Tribunnews.com](https://www.tribunnews.com), diakses 30 Juni 2022, <https://www.tribunnews.com/seleb/2021/11/10/film-”Nussa”-raih-penghargaan-film-animasi-panjang-terbaik-di-ffi-2021>.

¹⁰ Visinema, “Angkat “Nussa” Ke Layar Lebar, The Little Giantz Gandeng Visinema Pictures.”

Bony Wirasmono menjelaskan bahwa film “Nussa” bukan hanya menjawab masalah perpindahan segemntasi *series* ke *movie*. Namun, film “Nussa” juga memperluas *range* umur penonton yang dapat diterima oleh semua kalangan masyarakat termasuk orang tua. “Nussa” mengangkat dengan alur cerita yang *relatable* di kehidupan sehari-hari. Film “Nussa” juga mampu memajukan animasi anak di Indonesia dan tidak hanya bergantung kepada film animasi produksi luar. Selain menjadi sarana tontonan dan hiburan, film animasi harus memberikan edukasi atau pesan informasi yang disampaikan kepada penontonnya.¹¹

Dari pendapat Bony tersebut, pendidikan moral, etika, dan karakter anak bangsa merupakan suatu hal yang penting dilaksanakan. Apalagi diperkuat data dari Kominfo mengenai banyak menyebarnya konten-konten dengan muatan negatif. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), mencatat telah melakukan penanganan terhadap 238.226 konten negatif selama periode 1 Januari-31 Desember 2022. Berdasarkan data statistik penanganan konten internet negatif pada situs juga mencatat total pemblokiran konten negatif yang telah dilakukan Kementerian Kominfo mencapai 437.741 konten.

¹¹ Visinema Pictures Official

**Gambar 1.1 Data Pemblokiran Konten Negatif
2022**



(Sumber: Indonesiabaik.id)

Berdasarkan urutan paling banyak, contoh konten negatif yang diblokir yaitu terkait perjudian atau judi online menempati posisi teratas, yakni sebanyak 182.802, disusul konten pornografi sebanyak 49.889, konten HKI sebanyak 2.258, konten penipuan sebanyak 1.913, konten negatif yang direkomendasikan instansi sektor sebanyak 1.348. Kemudian, ada juga konten kekerasan atau kekerasan pada anak ada tujuh, konten berita bohong atau hoaks ada tiga, konten perdagangan produk dengan aturan khusus ada dua, konten SARA ada satu, konten separatisme atau organisasi terlarang ada satu, konten pelanggaran keamanan Informasi ada satu, dan konten terorisme atau radikalisme ada satu.¹²

¹² Yuli Nurhanisah, "Yuk! Adukan Bersama Konten Negatif | Indonesia Baik," diakses 13 Juli 2023, <https://indonesiabaik.id/infografis/yuk-adukan-bersama-konten-negatif>.

Dari data tersebut diperkuat *statement* Bambang Soesatyo Ketua MPR Republik Indonesia menyampaikan terutama dalam menghadapi arus globalisasi dan kemajuan teknologi yang berkembang pesat. Pendidikan karakter sangat penting sebagai tameng untuk menghindari degradasi moral dan pemanfaatan perkembangan teknologi yang negatif oleh generasi Indonesia. Bambang Soesatyo mengatakan bahwa moralitas generasi muda Indonesia merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan.

Berdasarkan hasil survei Good news from Indonesia (GNFI) Bersama kelompok kajian dan Diskusi Opini Publik Indonesia (KedaiKOPI) pada Juli 2022. Diketahui bahwa pelecehan seksual 13,7%, Penyebaran berita hoaks 9,5 persen, dan degradasi moral serta Ideologi mencapai 8,4%. Mantan komisi III DPR RI bidang Hukum, HAM, dan Keamanan itu mengatakan bahwa penurunan nilai atupun norma dari sekian banyak persoalan yang sering terjadi disebabkan oleh adanya pengaruh perkembangan zaman.

Adanya degradasi moral ini muncul di berbagai sisi mulai dari kemerosotan etika, hilangnya adab sopan santun, serta penurunan nilai budaya bangsa seperti mulai mudarnya sikap gotong royong, tolong menolong, dan sebagainya. Maka dari itu untuk mengatasi adanya degradasi moral yakni dengan menanamkan pendidikan karakter, baik itu di lingkungan keluarga, sekolah, maupun di masyarakat, serta menciptakan lingkungan pergaulan yang sehat guna untuk menjunjung tinggi nilai moral dan kepribadian yang baik.¹³

¹³ Sugiannur, "Generasi Muda Indonesia Mengalami Degradasi Moral, Ketua MPR : Pentingnya Pendidikan Karakter," diakses 13 Juli 2023, <https://semarangku.pikiran-rakyat.com/nasional/pr-316302640/generasi-muda-indonesia-mengalami-degradasi-moral-ketua-mpr-pentingnya-pendidikan-karakter>.

Memanfaatkan teknologi dan digitalisasi, kehadiran film “Nussa” tersebut diharapkan dapat menjadi alternatif konten edukasi menarik bagi anak-anak. “Nussa” adalah film yang memiliki sisi edukasi, namun juga tidak menghilangkan fungsionalitas film sebagai media hiburan. Film “Nussa” menampilkan pesan, pelajaran dan nilai-nilai agama Islam, moral dan etika. Dengan pengemasan dan pengaruh yang baik, hal ini menjadi sarana tontonan yang edukatif yang digemari masyarakat khususnya anak-anak.

Era digital juga memiliki unsur kemudahan kepada orangtua dalam membentuk karakter anak, salah satunya melalui tokoh animasi edukatif. Animasi dapat dimanfaatkan sebagai medium untuk menanamkan dan mengajarkan si Kecil agar memiliki karakter dan perilaku yang baik. Menurut Putu Andani, Ketika anak memasuki masa *middle childhood*, yakni 6 sampai 12 tahun, faktor yang memengaruhi pembentukan karakter semakin meluas. Tidak hanya orangtua, teman, dan guru, tetapi konten atau hiburan yang dikonsumsi juga dapat mempengaruhi. Anak-anak menghabiskan rata-rata dua hingga tiga jam per hari untuk menonton konten digital, baik melalui televisi maupun internet.¹⁴

Bony juga menjelaskan bahwa film “Nussa” berbeda dengan versi *series* yang tayang di Youtube. Dalam *movie* “Nussa”, lebih menekankan kepada *character building* seorang anak. Produser pendamping, Ryan Adriandy, menambahkan bahwa *movie* “Nussa” lebih memfokuskan pada

¹⁴ Rona, “Konten Animasi dapat Membentuk Karakter Anak,” diakses 13 Juli 2023, <https://www.medcom.id/rona/keluarga/9K5r30yN-karakter-animasi-menjadi-media-menciptakan-perilaku-anak>.

nilai-nilai pesan dalam lingkup keluarga, cita-cita, persahabatan yang *universal*.¹⁵ Berdasarkan apa yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap film animasi “Nussa” tentang nilai pesan dakwah yang terdapat dalam alur ceritanya. Dengan menggunakan analisis semiotika, diharapkan dapat mengidentifikasi pesan dakwah di balik simbol atau tanda yang terdapat dalam film animasi “Nussa”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah diuraikan di atas, peneliti dapat menentukan fokus penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana tanda-tanda yang menunjukkan pesan dakwah yang terdapat dalam film animasi “Nussa” Karya Bony Wirasmono?
2. Bagaimana makna pesan dakwah yang terdapat dalam film animasi “Nussa” Karya Bony Wirasmono menurut analisis semiotika Roland Barthes?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah diuraikan di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengidentifikasi tanda-tanda yang menunjukkan pesan dakwah yang terdapat dalam film animasi “Nussa” Karya Bony Wirasmono.

¹⁵ Visinema Pictures Official

2. Untuk mengkaji makna pesan dakwah yang terdapat dalam film animasi “Nussa” Karya Bony Wirasmono menurut analisis semiotika Roland Barthes.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat ke depannya, baik manfaat maupun manfaat praktis antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian yang dilakukan menambah wawasan dan pengetahuan serta peran serta dalam studi ilmiah terkait bidang ilmu komunikasi dan penyiaran Islam, sehingga dapat memperbanyak literatur khususnya mengenai kajian dalam ilmu komunikasi dan dakwah.

2. Manfaat Praktis

- a. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dari pemaparan nilai pesan dakwah dalam film animasi. Selain itu juga dapat menambah wawasan baru mengenai penerapan film animasi sebagai media menyampaikan pesan dakwah dan memberikan masukan dalam pemanfaatan film sebagai media edukasi untuk menyebarkan nilai-nilai pesan dakwah.
- b. Dari hasil penelitian yang dilakukan, diharapkan juga dapat menjadi bahan rujukan dalam penelitian-penelitian selanjutnya yang masih berkaitan mengenai kajian film animasi maupun pesan dakwah dengan menggunakan unit analisis berbeda.

E. Definisi Konsep

1. Pesan Dakwah

Pesan merupakan sesuatu yang disampaikan dari pengirim kepada penerima, sedangkan dakwah berarti suatu seruan, panggilan atau ajakan. Merujuk dari itu, pesan dakwah ialah materi maupun isi pesan dalam proses komunikasi kepada penerima dakwah yang berkaitan dengan kajian keIslaman.

2. Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan suatu proses komunikasi dengan menggunakan media massa seperti media cetak maupun media digital. Dari proses komunikasi menggunakan media massa, dapat menghasilkan suatu informasi atau pesan komunikasi yang ditujukan kepada khalayak luas.¹⁶

3. Film Animasi

Film animasi adalah hasil dari proses produksi gambar yang akan menjadikan gambar tersebut dapat bergerak. Film animasi terdapat 2 jenis yaitu film animasi 2 dimensi (2D) dan film animasi 3 dimensi (3D).

4. Film “Nussa”

Film animasi “Nussa” adalah film animasi hasil karya anak bangsa dan diproduksi oleh kolaborasi “The Little Giantz” dengan Visinema Pictures. Film “Nussa” merupakan proses pengaplikasian ke media yang lebih besar dari *series* “Nussa” yang tayang di Youtube “Nussa” *Official*.

¹⁶ Winda Kustiawan dkk., “Komunikasi Massa” 11, no. 1 (20 September 2022): 3.

5. Semiotika Roland Barthes

Semiotika adalah metode analisis dalam meneliti sebuah tanda-tanda. Tanda menjadi suatu alat atau perantara yang digunakan dalam penyampaian pesan komunikator kepada komunikan. Semiotika dalam pandangan Roland Barthes yakni sebagai hubungan di antara tanda yang terstruktur dengan penggunaan tanda denotasi dan tanda konotasi.¹⁷

F. Telaah Pustaka

1. Artikel jurnal yang berjudul “Dakwah Melalui Film Analisis Pesan Dakwah dalam Film “Sang Kiai” Karya Rako Prijanto oleh Haris Supandi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta(2020)

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana dakwah melalui film dalam film “Sang Kiai” karya Rako Prijanto dengan menggunakan analisis semiotik Roland Barthes. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Analisis semiotika Barthes digunakan untuk menganalisis tanda-tanda verbal maupun tanda nonverbal pesan dakwah dalam film “Sang Kiai”.

Hasil yang didapatkan dalam penelitian tersebut adalah pesan dakwah terkait sebagaimana santri pondok pesantren Tebu Ireng, sahabat dan keluarga yang terpesona dengan suri teladan kiai Hasyim Asyari. Terdapat tiga pesan dakwah yang terdapat dalam film ini yakni; akidah, akhlak dan syariat. Pengemasan yang baik dalam menyampaikan dakwah

¹⁷ Kurniawan, *Semiologi Roland Barthes* (Magelang: Indonesia Tera, 2001), 53.

dengan menunjukkan karakter dialog yang berkaitan dengan hubungan antar sesama manusia dan Allah SWT serta tidak lepas dari nilai nasionalisme. Selain itu, dari film menunjukkan juga tanda-tanda yang mempunyai kaidah Islami baik dari cara berbusana, sikap, tutur kata yang baik, hormat terhadap orang tua dan guru, menjalankan ibadah dan berjuang di jalan Allah SWT.

Persamaan penelitian yang dilakukan Haris Supiandi dengan penelitian ini yakni sama-sama mengkaji pesan dakwah dalam film menggunakan semiotika Roland Barthes. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu objek penelitiannya film “Sang Kiai”, sedangkan objek penelitian ini adalah dari film animasi “Nussa”.

2. Artikel jurnal yang berjudul “Nilai-Nilai Dakwah dalam Film Animasi Adit Sopo Jarwo Episode 61-63 (Analisis Semiotika Roland Barthes)” oleh Aniq Fitriyah, Institut Agama Islam Negeri Madura (2020).

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui nilai dakwah yang terdapat dalam film animasi “Adit Sopo Jarwo” episode 61-63 dengan menggunakan analisis semiotik Roland Barthes. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Analisis semiotika Barthes digunakan untuk mengidentifikasi nilai-nilai dakwah dalam film.

Hasil yang didapatkan dalam penelitian tersebut adalah film “Adit Sopo Jarwo” terdapat nilai dakwah seperti aqidah, akhlakul karimah, dan syariah. Dari analisis yang menyeluruh dengan dua tanda semiotika

Barthes memudahkan dalam mengidentifikasi makna denotasi, konotasi serta mitos yang berhubungan dalam film animasi “Adit Sopo Jarwo” episode 61-63.

Persamaan penelitian yang dilakukan Aniq Fitriyah dengan penelitian ini yakni sama meneliti nilai dakwah film kartun atau animasi dan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu objek penelitiannya meneliti dari film animasi “Adit Sopo Jarwo”, sedangkan objek penelitian ini mengkaji dari film animasi “Nussa”.

3. Artikel jurnal yang berjudul “Analisis Nilai-Nilai Moral dan Agama Anak Usia Dini dalam Tayangan Film Kartun Nusa dan Rara” oleh Fitri Ramadhini, Institut Agama Islam Negeri Padangsidempuan (2021).

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui nilai-nilai moral dan agama yang terdapat dalam film kartun “Nusa dan Rara”. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Analisis isi (*content analysis*) digunakan untuk mengidentifikasi nilai-nilai moral yang terdapat dalam film kartun “Nussa” dan sampelnya dari judul “Nussa” episode *compilation* Vol.1.

Hasil yang didapatkan dalam penelitian tersebut adalah nilai-nilai moral dan agama yang terdapat pada masing-masing film yang berjudul “Tidur Sendiri Gak Takut”, “Dahsyatnya Basmalah”, “Senyum itu Ibadah” dan “Viral”. Nilai-nilai yang terdapat dalam masing-masing judul film di antaranya adalah seperti membiasakan sikap serta perilaku anak dilandasi

nilai agama, membantu anak dalam proses tumbuh dan berkembang dengan memiliki kepribadian yang lebih bertakwa dan beriman kepada Tuhan-Nya, kreatif, tolong menolong, rendah hati, percaya diri, dan peduli lingkungan.

Persamaan penelitian yang dilakukan Fitri Ramadhini dengan penelitian ini yakni sama meneliti film animasi “Nussa”. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu meneliti nilai moral menggunakan analisis isi, sedangkan penelitian ini mengkaji nilai pesan dakwah dengan menggunakan analisis semiotika.

4. Artikel jurnal yang berjudul “Nilai Pendidikan dalam Film Animasi “Nussa *The Movie*” Produksi Bony Wirasmono” oleh Nidia Sulistyowati dkk, Institut Pertanian Bogor (2022)

Penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis pengetahuan-pengetahuan dan kepribadian yang dapat diteladani dalam film animasi “Nussa dan Rara : *The Movie*” baik yang tertulis maupun tersirat. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif. Metode ini dinilai lebih efektif dalam mengumpulkan data dari objek penelitian.

Hasil yang didapatkan dalam penelitian tersebut adalah bahwa literasi digital dapat meningkatkan tingkat kesadaran dalam membentuk pola pikir yang matang. Dalam penelitian tersebut juga ditemukan nilai pantang menyerah, nilai persahabatan, kejujuran, rela berkorban, budi pekerti, serta nilai-nilai yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Persamaan penelitian yang dilakukan Nidia Sulistyowati dkk dengan penelitian ini yakni sama meneliti film animasi “Nussa”. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu fokus penelitiannya terhadap nilai pendidikan, sedangkan penelitian ini berfokus mengkaji nilai pesan dakwah dari film animasi “Nussa”.

5. Artikel jurnal yang berjudul “Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak dalam Film “Nussa *The Movie*” oleh Nuzela Wikrama, Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka Jakarta (2022)

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui manfaat nilai-nilai pendidikan akhlak dalam film “Nussa *The Movie*” dan untuk mengetahui cara pandang masyarakat sebagai orang tua dalam mendidik anak-anak maupun remaja yang baik dan benar dalam film “Nussa *The Movie*”. Dalam penelitian yang dilakukan ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dan menggunakan analisis teks media dengan model semiotik Barthes. Analisis isi (*content analysis*) digunakan sebagai alat untuk mengidentifikasi nilai-nilai pendidikan dalam film.

Hasil yang didapatkan dalam penelitian tersebut adalah film animasi “Nussa *The Movie*” ini terdapat nilai pengajaran akhlak yang sudah merubah media pembelajaran akhlak ini yang berhubungan dengan pembelajaran atau media publisitas di arena publik, terkhusus di lingkup keluarga. Hadirnya film animasi layar lebar pertama yang terdapat unsur agama Islam di Indonesia khususnya “Nussa *The Movie*” menjadi patokan dalam mengembangkan kualitas pembelajaran akhlak.

Persamaan penelitian yang dilakukan Nuzela Wikrama dengan penelitian ini yakni sama-sama menggunakan objek penelitian film “Nussa”. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu lebih berfokus terhadap nilai-nilai pendidikan ahklak dengan menggunakan analisis isi, sedangkan penelitian ini mengkaji nilai pesan dakwah dengan menggunakan analisis semiotika.