

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

*Riko The Series* adalah animasi dalam banyak serial yang sengaja diciptakan agar menjadi tontonan positif dengan target utamanya adalah anak-anak sekaligus bermuatan edukasi dan media pembelajaran yang bermanfaat. Diproduseri oleh Garis Sepuluh, *Riko The Series* merupakan film animasi hasil kerjasama ketiga pendirinya. Ketiga pendiri tersebut adalah Rumah Cerita, Roundbox Animation, dan Garis Sepuluh sebagai pendiri utama animasi ini. Mereka berkolaborasi untuk tujuan yang sama, yakni mendirikan animasi sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

Animasi berbentuk serial *Riko The Series* dibuat oleh Garis Sepuluh, mereka bekerja sama dengan mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi Institut Teknologi Bandung (ITB). Diresmikan pada tanggal 9 Februari 2020 oleh tiga pendirinya, yakni Yuda Wirafianto, Teuku Wisnu, dan Arie Untung. Arie Untung mengungkapkan keinginannya untuk masa depan film animasi *Riko The Series* pada acara *Grand Launching Serial Animasi Riko The Series*. Mereka bertujuan program animasi Indonesia dengan media serial animasi untuk anak bisa merangsang rasa ingin tahu kepada ilmu pengetahuan dan ilmu agama.

Film animasi pada kanal Youtube dengan judul *Riko The Series* adalah film animasi bernafas islami yang tak sekadar menyuguhkan pesan-pesan islami, namun juga menyajikan pembelajaran yang mudah dipahami anak-anak dengan penyampaian yang asyik. Animasi ini juga tak sekadar mempertunjukkan hiburan

bagi anak, tetapi menyampaikan juga hal yang bermanfaat, seperti edukasi, sains, inspirasi, ilmu keagamaan, dan akhlak. Film animasi ini ditujukan bagi anak mulai balita hingga lima belas tahun.<sup>1</sup>

Dalam penelitian Lutffieah Hazizah, disebutkan bahwa tujuan dari dibuatnya animasi *Riko The Series* adalah untuk memberikan contoh kebaikan dalam kehidupan melalui animasi dengan cerita yang tidak membosankan, kebaikan yang diajarkan juga termasuk nilai moral dan akhlak. Selain untuk menghibur, juga dapat mengajarkan kebaikan dan sarat pesan moral yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>2</sup> Teuku Wisnu, sebagai pendiri serial animasi *Riko The Series*, menerangkan alasannya menggeluti bisnis animasi. Wisnu tidak memungkiri konten-konten animasi di berbagai media ada yang kurang cocok bagi anak-anak, sehingga dia bergerak untuk memberikan konten-konten yang berisi hal-hal mendidik sekaligus menghibur bagi anak-anak. Hal ini berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh Liputan 6 berikut ini:

Terkadang kita bingung, bagaimana solusinya? Karena di satu sisi menonton itu terkadang sangat susah kita hilangkan dari kehidupan anak-anak. Kalau bagi kami, untuk menghilangkan tontonan yang tidak mendidik itu sangat susah, jadi kalau guru kami bilang, harus cari solusinya. Solusinya adalah ketika kita takut anak-anak kita menonton tayangan yang tidak bermanfaat, maka dikasih tayangan yang bermanfaat.<sup>3</sup>

---

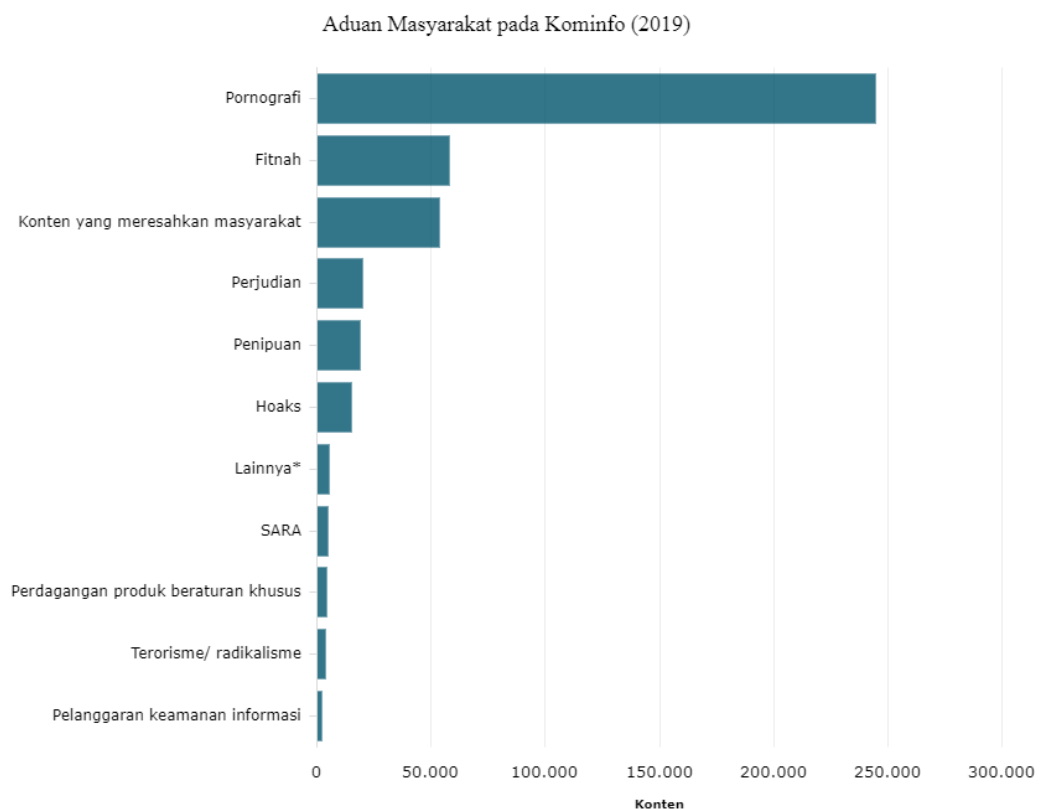
<sup>1</sup> Rizqy Dwi Rahmayanti dan R Panji Hermoyo, "Pendidikan Karakter Dalam Film Animasi *Riko The Series* Produksi Garis Sepuluh" 7, no. 1 (2021): 161.

<sup>2</sup> Lutffieah Hazizah, Ana Fitriana, dan Flori Mardiani Lubis, "Analisis Pesan Moral pada Tayangan Animasi *Riko The Series* 'Episode 1-10 Season 2' untuk Mengedukasi Anak-Anak (Analisis Semiotika Roland Barthes)" 5 (2021): 5343.

<sup>3</sup> Liputan6.com, "Teuku Wisnu Berikan Tayangan Bermanfaat dengan *Riko The Series*," liputan6.com, 10 Februari 2020, <https://www.liputan6.com/showbiz/read/4175825/teuku-wisnu-berikan-tayangan-bermanfaat-dengan-riko-the-series>.

Pendapat Wisnu tersebut dikuatkan oleh data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) yang mendapatkan 431.065 laporan dari masyarakat Indonesia tentang tayangan yang buruk selama tahun 2019. Pengaduan negatif paling sering dilaporkan adalah pornografi, yaitu 244.738 konten. Laporan tentang fitnah 57.984 konten dan konten meresahkan masyarakat 53.455 konten. Lebih lanjut, laporan sepanjang tahun 2019 juga menyangkut hal lain, yaitu terorisme, SARA, dan kekerasan pada anak-anak, seperti terlihat dalam gambar 1.1.<sup>4</sup>

**Gambar 1.1 Pornografi Mendominasi Konten Pengaduan Sepanjang Tahun 2019**



 katadata.co.id

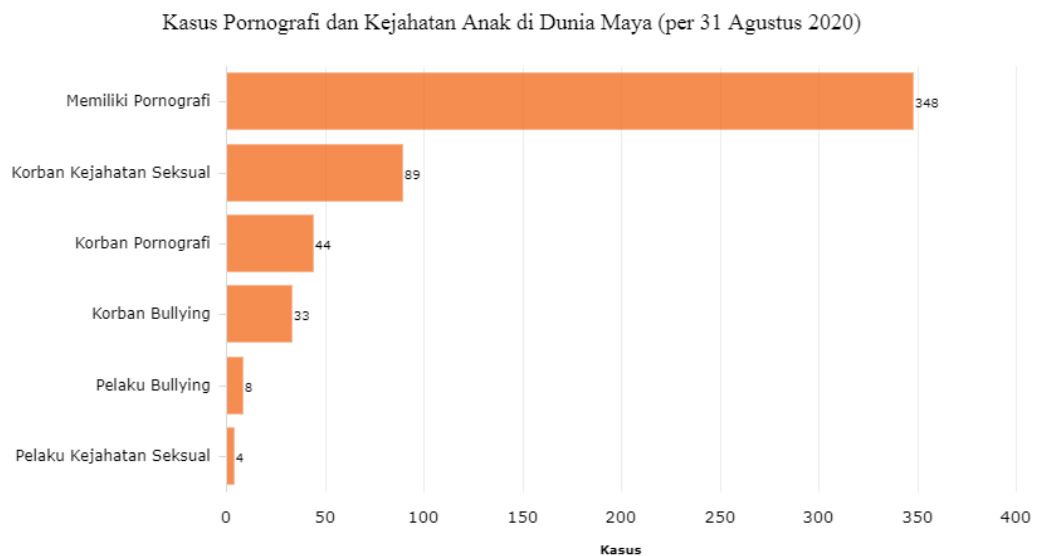
 databoks

(Sumber: Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), 8 Januari 2020)

<sup>4</sup> Yosepha Pusparisa, “Pornografi Dominasi Konten Aduan Sepanjang 2019 | Databoks,” diakses 23 Oktober 2021, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/01/23/pornografi-dominasi-konten-aduan-sepanjang-2019>.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mendapat data bahwa 526 laporan anak tersangkut pornografi dan *cyber crime* sampai bulan Agustus 2020. Masalah terbesar yang didapati pada anak tentang mempunyai konten pornografi ditemukan 348 laporan. Aduan ini naik mulai tahun 2019 ke tahun 2020, yaitu 94 kasus. Kasus anak menjadi korban sasaran kejahatan *sexual* terdapat 89 kasus. Laporan anak menjadi korban media sosial dan korban pornografi, yaitu 44 kasus. Korban di media sosial masalah penindasan (*bullying*) sebanyak 33 kasus. Anak sebagai pelaku penindasan terdapat delapan kejadian. Pelaku kejahatan *sexual* terdapat empat kasus.<sup>5</sup> Fakta tersebut terlihat jelas pada gambar 1.2.

**Gambar 1.2 KPAI Menerima 526 Pengaduan Kasus Pornografi Anak dan Cybercrime**

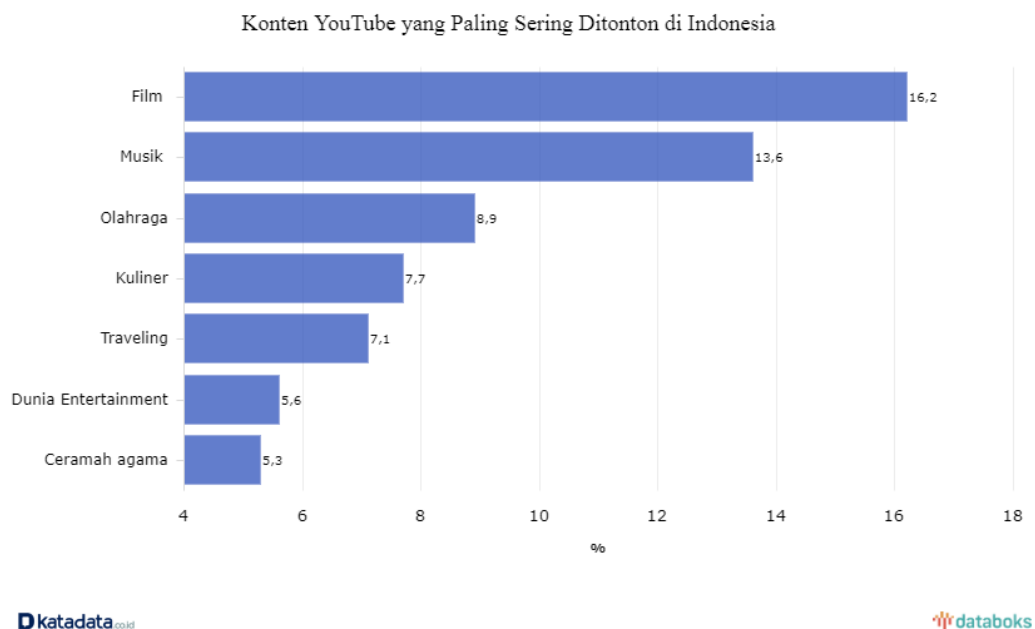


(Sumber: Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), 31 Agustus 2020, 18.00 WIB)

<sup>5</sup> Dwi Hadya Jayani, "KPAI Terima 526 Pengaduan Kasus Pornografi dan Kejahatan Anak di Dunia Maya | Databoks," diakses 23 Oktober 2021, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/04/19/kpai-terima-526-pengaduan-kasus-pornografi-dan-kejahatan-anak-di-dunia-maya>.

Fakta selanjutnya berdasarkan hasil riset yang dilakukan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII), dirilis pada November 2020 menunjukkan bahwa film adalah konten Youtube yang paling diminati oleh masyarakat di Indonesia, yaitu 16,2%. Riset ini dilaksanakan pada tanggal 2 sampai 25 Juni 2020 kepada 7.000 responden dengan menggunakan metode wawancara kuesioner.<sup>6</sup> Fakta ini dapat dilihat pada gambar 1.3.

**Gambar 1.3 Jenis Konten yang Paling Banyak Ditonton di Youtube**



(Sumber: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), 9 November 2020)

Berdasarkan data-data yang telah dipaparkan di atas, diketahui bahwa kemajuan teknologi seperti internet dan media sosial menyebabkan anak-anak dan remaja dengan mudah mengakses informasi yang negatif seperti pornografi dan lainnya. Namun, internet dan media sosial juga bisa menjadi peluang sarana edukasi

<sup>6</sup> Cindy Mutia Annur, "Jenis Konten yang Paling Banyak Ditonton di YouTube | Databoks," diakses 23 Oktober 2021, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/11/11/jenis-konten-yang-paling-banyak-ditonton-di-youtube>.

dan dakwah. Manusia cenderung mengerjakan akhlak baik atau buruk. Namun, itu termasuk bentuk dari proses. Proses ini yang menjadi peran penting dalam membentuk perilaku akhir dari kecenderungan manusia. Proses rangkaian akhlak baik dan buruk inilah yang digunakan oleh para ahli pendidikan untuk menciptakan sebuah cara agar seseorang tetap mengambil akhlak baik, yaitu melalui pendidikan. Pendidikan akhlak inilah yang menjadi hal penting untuk didapatkan anak-anak. Era digital yang di dalamnya banyak gempuran maksiat di berbagai media ini, dapat ditangani dengan cara yang paling efektif adalah pendidikan anak sejak usia dini, agar terwujud generasi yang berakhlak mulia.<sup>7</sup>

Hasil penelitian Rohner didapatkan hasil bahwa pengalaman seseorang saat masih kecil sangat memengaruhi perkembangan kepribadian.<sup>8</sup> Berdasarkan *hadits* yang artinya “Saya mendengar (Anas bin Malik) dari Rasulullah saw., beliau bersabda: "Muliakanlah anak-anak kalian dan perbaikilah tingkah laku mereka." (HR Ibnu Majah). Namun, peran orang tua sekaligus tanggung jawabnya sebagai pemberi contoh, membimbing, mengawasi, dan membina juga menjadi hal yang sangat krusial dalam pembinaan akhlak anak melalui internet dan media sosial, karena orang tua adalah orang pertama dan senantiasa bersama anak.<sup>9</sup>

Peneliti telah melakukan pengamatan awal bahwa film animasi *Riko The Series* yang berfokus pada episode “Adab Sebelum Ilmu” membahas pentingnya adab, yang lebih penting daripada ilmu. Episode tersebut sesuai dengan tema yang dibahas pada penelitian ini, yaitu tentang akhlak. Kajian yang meneliti objek film

---

<sup>7</sup> S. Suhartono dan Nur Rahma Yulieta, “Pendidikan Akhlak Anak Di Era Digital,” *AT-TUROTS: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (1 Desember 2019): 41.

<sup>8</sup> *Ibid.*, 43.

<sup>9</sup> Cucu Komariah dkk., “Peran Orang Tua Dalam Pembinaan Akhlak Anak Melalui Media Internet,” *JURNAL ILMIAH EDUKATIF* 7, no. 1 (7 Mei 2021): 35.

animasi *Riko The Series* saat penelitian ini ditulis tidak kurang dari 13 judul, sedangkan kajian khusus tentang akhlak pada film ini masih jarang.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, perlu dilakukan penelitian mendalam terhadap film animasi *Riko The Series* untuk mengetahui pesan akhlak yang terkandung di dalamnya. Hal ini terkait pertimbangan bahwa film animasi tersebut merupakan konten bermuatan dakwah yang memanfaatkan media sosial Youtube sebagai media publikasi. Oleh karena itu, penulis mengambil judul penelitian “Pesan Akhlak dalam Film Animasi pada Kanal Youtube *Riko The Series*” Episode “Adab Sebelum Ilmu”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Pesan-pesan akhlak apa saja yang terdapat dalam film animasi *Riko The Series* episode “Adab Sebelum Ilmu”?
2. Apa makna pesan akhlak dalam film animasi *Riko The Series* episode “Adab Sebelum Ilmu” menurut analisis semiotika Roland Barthes?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pesan-pesan akhlak yang terdapat dalam film animasi *Riko The Series* episode “Adab Sebelum Ilmu”.
2. Untuk mengetahui makna pesan akhlak dalam film animasi *Riko The Series* episode “Adab Sebelum Ilmu” menurut analisis semiotika Roland Barthes.

## D. Kegunaan Penelitian

### 1. Manfaat Teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah di bidang Komunikasi Penyiaran Islam, khususnya dalam kajian pesan akhlak melalui media sosial.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi *content creator*, diharapkan dapat membuat konten yang bersifat edukasi yang bermanfaat dan menghindari membuat konten yang menyebabkan keburukan.
- b. Bagi masyarakat, diharapkan dapat memilih konten yang baik, sarat edukasi, dan informasi yang jelas sumbernya.

## E. Telaah Pustaka

1. Skripsi yang berjudul “Pesan Akhlak dalam Komik Strip Islami di Instagram (Analisis Semiotik Roland Barthes pada Akun @Si Bedil)” oleh Fibi Aulia Aseghaf, Institut Agama Islam Negeri Salatiga (2020).

Penelitian ini bertujuan untuk memahami beberapa pesan akhlak yang terdapat pada akun @Si\_Bedil dan mengklasifikasikan tema yang diterapkan untuk cara penyampaian pesan akhlak yang digunakan dalam komik Si Bedil. Menggunakan penelitian kualitatif. Metode analisis yang digunakan adalah analisis semiotika Roland Barthes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahap konotasi yang sudah periset jalani menciptakan sesuatu penemuan tentang komik Si Bedil yang memiliki banyak ciri dan mempunyai makna yang dalam apabila dicermati



secara seksama. Isyarat tersebut muncul serta digambarkan dengan kisah sehari-hari Si Bedil, tetapi tidak menampilkan kepribadian Si Bedil saja dalam komik ini, ada banyak kepribadian yang mendukung komik ini. Mereka adalah Joe, Dul, Melly, Takdjil, dan Ustadz Thor-X yang ikut mengisi suka cita dalam komik Si Bedil. Komik Si Bedil tidak hanya menceritakan kehidupan Si Bedil, tetapi juga dikreasikan model puitis dan indah dengan mengangkat isu yang sedang viral di media massa maupun masyarakat.

Skripsi Fibi Aulia Aseghaf ini memiliki keterkaitan dengan penelitian penulis, yakni sama-sama menganalisis pesan akhlak dan menggunakan analisis teori semiotika Roland Barthes. Perbedaannya adalah objek yang diteliti pada akun Instagram @Si\_Bedil, sedangkan objek yang diteliti penulis adalah film animasi *Riko The Series* dengan media Youtube.

2. Skripsi yang berjudul “Nilai Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini dalam Film Nussa” oleh Siti Nurnahayatun, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto (2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam tentang nilai-nilai pendidikan karakter untuk anak usia dini dalam film Nussa episode 7, 9, dan 10 yang berjudul “Sudah Adzan, Jangan Berisik!!!”, “Belajar Ikhlas”, dan “Siapa Kita?”. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Teknik yang digunakan adalah jenis analisis isi. Kemudian memberikan gambaran dan penafsiran serta uraian tentang data yang telah terkumpul, atau disebut interpretasi secara deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi dalam menyampaikan nilai-nilai pembelajaran dalam film Nussa dengan menampilkan contoh kehidupan yang dilakukan oleh Nussa dan Rara. Tidak hanya itu, tersirat juga dalam pesan-pesan verbal serta nonverbal dalam tiap episodenya, semacam contoh kisah-kisah teladan, tata cara bertutur yang santun, serta penampilan para tokohnya yang islami serta santun, disajikan dengan sederhana sehingga gampang dimengerti oleh anak-anak.

Skripsi Siti Nurnahayatun memiliki kesamaan dengan penelitian penulis, yakni sama meneliti isi yang terkandung dalam film animasi islami karya anak bangsa, dengan teknik penelitian kepustakaan. Perbedaannya adalah penelitian Siti Nurnahayatun menggunakan teknik analisis isi atau *content analysis* sedangkan peneliti menerapkan semiotika Roland Barthes.

3. Skripsi berjudul “Analisis Pesan Dakwah dalam Program Animasi Islami Indonesia Serial *Riko The Series* (Episode Lebih Baik Memaafkan di Akun Youtube *Riko The Series*)” oleh Fitri Handayani, Institut Agama Islam Negeri Salatiga (2020).

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana pesan dakwah yang terdapat di dalam animasi *Riko The Series* episode “Lebih Baik Memaafkan”. Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian kualitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yakni pendekatan semiotika Roland Barthes.

Hasilnya adalah terdapat sebagian pesan dakwah yang bisa diamalkan untuk kehidupan sehari-hari oleh anak. Islam mengajarkan agar kita memaafkan kesalahan orang lain tanpa harus diminta, karena dendam

bukanlah ajaran dalam Islam. Mematuhi dan menaati orang tua adalah hal yang wajib dilakukan anak. Agama Islam mengajarkan agar kita menjalin kasih sayang kepada sesama sahabat atau sesama saudara. Ikhlas dalam memaafkan kesalahan orang lain karena ikhlas adalah ciri orang yang beriman kepada Allah dan hari akhir. Menurut penelitian, memaafkan dapat membuat seseorang menjadi lebih merasa bahagia dan secara emosional tidak terbebani oleh apapun.

Terdapat beberapa kesamaan penelitian Fitri Handayani dengan penelitian penulis. Teknik analisis data yang digunakan adalah pendekatan semiotika Roland Barthes dan objek yang diteliti adalah film animasi di Youtube yang juga sama, *Riko The Series*. Perbedaannya adalah penelitian di atas meneliti pesan dakwah, sedangkan yang diteliti penulis adalah pesan akhlak. Penelitian Fitri Handayani memilih episode Lebih Baik Memaafkan sedangkan penulis memilih episode “Adab Sebelum Ilmu”.

4. Skripsi berjudul “Pesan Dakwah dalam Film Animasi Nussa (Analisis Semiotika Roland Barthes)” oleh Nureta Dwika Handayani, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (2020).

Penelitian Nureta bertujuan untuk mengetahui pesan dakwah dalam film animasi Nussa. Menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Menggunakan metodologi analisis semiotik dengan pendekatan semiotika Roland Barthes.

Hasil analisis Nureta menemukan bahwa film animasi Nussa memiliki beberapa kategori pesan dakwah, yakni pesan dakwah Akhlak, Syariah, dan Aqidah. Kesamaan dengan penelitian ini bersifat analisis

sehingga tidak memiliki lokasi penelitian yang tetap. Juga, sama-sama menggunakan metode analisis data semiotika Roland Barthes. Namun, perbedaannya fokus penelitian Nureta adalah pesan dakwah dengan objek penelitian film animasi Nussa, sedangkan fokus penelitian penulis adalah pesan akhlak dengan objek penelitian film *Riko The Series*.

5. Jurnal yang berjudul “Pendidikan Karakter dalam Film Animasi *Riko The Series* Produksi Garis Sepuluh” oleh Rizqy Dwi Rahmayanti dkk., Universitas Muhammadiyah Surabaya (2021).

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis, dan mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan karakter dalam film animasi *Riko The Series*, produksi Garis Sepuluh. Penelitian deskriptif kualitatif ini menggunakan teknik analisis konten atau isi (*content analysis*). Sumber data berupa film animasi *Riko The Series* Produksi Garis Sepuluh yang ditayangkan di platform Youtube. Data dikumpulkan dengan teknik simak catat. Analisis data menggunakan konsep Miles dan Huberman dengan tiga tahap. Pertama, reduksi data yang meliputi langkah menyeleksi, meringkas, dan mengklasifikasi data. Kedua, penyajian data sesuai dengan klasifikasi fokus penelitian. Ketiga, pembuatan simpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan sesuai dengan fokus penelitian.

Hasil dari analisis penelitian ini menunjukkan bahwa Riko memiliki karakter unggul atau baik (*good character*). Karakter tersebut adalah tanggung jawab, menghargai prestasi, mandiri, kreatif, kerja keras, rasa ingin tahu yang tinggi, dan religius. Beberapa karakter yang telah disebutkan tadi sangat membantu dalam proses penguatan karakter yang

bermanfaat bagi anak-anak pada masa pandemi Covid-19. Mendidik anak memerlukan waktu yang cukup lama untuk memberikan pengetahuan, contoh, dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari.

Kesamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama objek penelitiannya film animasi *Riko The Series* Produksi Garis Sepuluh yang ditayangkan di platform Youtube dan ada keterkaitan antara akhlak dengan karakter. Perbedaannya, penelitian Rizqy menggunakan teknik analisis konten sedangkan penelitian penulis menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.

6. Jurnal yang berjudul “Nilai-Nilai Akhlak dalam Seri Komik Islami Dunia Sementara Tertawalah Seperlunya (Analisis Semiotik)” oleh Raisa Maya Agustin, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (2018).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan nilai-nilai akhlak yang terdapat dalam seri komik islami *Dunia Sementara Tertawalah Seperlunya*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian analisis isi. Analisis data menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce yang berfokus pada *triangle of meaning* untuk menganalisis isi dari subjek penelitian. Pengumpulan data menggunakan dokumentasi.

Hasil penelitian dalam komik ini memuat lima nilai akhlak, yaitu akhlak terhadap Allah Swt., akhlak terhadap Rasulullah saw., akhlak bermasyarakat, akhlak dalam keluarga, dan akhlak pribadi. Kesamaan dengan yang penulis teliti adalah sama mencari pesan atau nilai akhlak dan menggunakan pendekatan kualitatif. Perbedaannya, penelitian Raisa

menggunakan semiotika model Charles Sanders Peirce yang berfokus pada *triangle of meaning* untuk menganalisis isi dari subjek penelitian yang berupa komik, sedangkan penelitian penulis menggunakan analisis semiotika Roland Barthes dengan subjek penelitian film animasi.

7. Jurnal yang berjudul “*Riko The Series: Kombinasi Media Pembelajaran Islam, Negosiasi Identitas Muslim dan Praktik Dakwah Kekinian*” oleh Fathayatul Husna, UIN Ar-Raniry Banda Aceh (2021).

Tujuan utama dalam penulisan penelitian ini adalah menjawab bagaimana kartun *Riko The Series* dijadikan sebagai media pembelajaran islami bagi masyarakat. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penulis menggunakan teori *The Communication Theory of Identity* sebagai landasan teori utama dalam artikel untuk menganalisis kemunculan tayangan *Riko The Series* di kanal Youtube.

Melalui *Riko The Series*, penulis menyimpulkan bahwa ada tiga wahana penting di dalamnya, yaitu sebagai bentuk strategi praktik dakwah Islam kontemporer, bentuk negosiasi identitas, dan media pembelajaran islami. *Riko The Series* berupaya untuk memberikan pengajaran dengan sasaran ditujukan untuk anak-anak dengan cara yang lebih asyik, pesan yang disampaikan adalah bidang sains dengan pendukungnya ayat Al-Qur’an dan hadis Rasulullah. Animasi *Riko The Series* mencoba untuk menyasar kalangan anak-anak agar bisa belajar dengan cara yang lebih asyik, yaitu terkait bidang sains dan didukung dengan potongan ayat Al-Quran dan hadis Rasulullah *saw*.

Kesamaan dengan penelitian ini adalah sama meneliti film animasi *Riko The Series*. Perbedaannya, penelitian Husna menggunakan teori *The Communication Theory of Identity* sebagai landasan teori utama untuk menganalisis kemunculan tayangan *Riko The Series* di kanal Youtube, sedangkan penelitian penulis menggunakan analisis Roland Barthes.

8. Jurnal yang berjudul “Analisis Pesan Moral pada Tayangan Animasi *Riko The Series* ‘Episode 1-10 Season 2’ untuk Mengedukasi Anak-Anak (Analisis Semiotika Roland Barthes)” oleh Lutffieah Hazizah, Universitas Singaperbangsa Karawang (2021).

Tujuan utama dalam penulisan penelitian ini adalah untuk mengetahui mitos pesan moral yang terkandung dalam tayangan animasi “*Riko The Series* Season 2 Episode 1-10”. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan pendekatan kualitatif yang menghasilkan data deskriptif dengan menggunakan pendekatan semiotika teori Roland Barthes. Teknik pengumpulan data melalui dokumentasi untuk mencari data penelitian melalui scene (script film, gambar, atau pun film) dari kartun animasi *Riko The Series* pada episode 1-10 Season 2.

Hasil penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa animasi *Riko The Series* episode “1-10 Season 2” terdapat beragam pesan moral. Pesan moral tersebut adalah berani, berdoa, berbakti kepada orang tua, sabar, pantang menyerah, kerja sama, tolong menolong, kebaikan, tanggung jawab, kepedulian, dan bijaksana. Pesan moral yang ditemukan mengacu pada pembagian beberapa adegan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes untuk menemukan makna pesan moral di dalam animasi ini.

Kesamaan dengan penelitian ini adalah sama meneliti film animasi *Riko The Series*. Perbedaannya, penelitian Lutfieah mengambil episode 1-10, sedangkan penelitian penulis mengambil episode “Adab Sebelum Ilmu”.

9. Jurnal yang berjudul “Pesan Dakwah Akhlak Dalam Animasi Serial Nusa dan Rara Pada Episode Toleransi di Media Youtube; Analisa Semiotik Roland Barthes” oleh Deva Ristianto dkk., Institut Agama Islam Tribakti Kediri (2020).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pesan-pesan dakwah akhlak yang dapat dilihat secara langsung maupun tidak langsung dengan teori semiotika Roland Barthes. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif analisis, dengan data-data yang berupa dokumen. Pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teori yang dijadikan landasan adalah teori semiotik Roland Barthes yang berfokus pada pemaknaan secara denotatif maupun konotatif.

Hasil penelitian ditemukan makna pesan dakwah akhlak secara denotatif adalah selalu mengucapkan kalimat *thayyibah* sesuai dengan kondisi yang sedang terjadi, memberikan kasih sayang kepada anak-anak, memberikan kesempatan kepada anak untuk berbuat baik, cara menolak sebuah pemberian atau ajakan dengan baik, selalu ikhlas dalam memberikan bantuan, membiasakan mengucapkan terimakasih setelah menerima bantuan, dan memiliki sikap saling menolong. Makna pesan dakwah akhlak secara konotatif yang ditemukan adalah mendidik anak-anak agar mudah dalam berbuat baik kepada siapapun tanpa melihat agama dan status



sosialnya, animasi Nusa dan Rara ingin mematahkan sudut pandang orang yang mengatakan bahwa orang yang beragama islam memiliki sifat yang sangat kaku dan menjauhi interaksi antar sesama, menunjukkan bahwa agama islam adalah agama yang mempunyai toleransi tinggi, suka menolong, rahmat bagi seluruh alam, dan agama yang lembut.

Kesamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mencari pesan akhlak menggunakan semiotika Roland Barthes. Perbedaannya, penelitian Deva mengambil animasi Nusa dan Rara, sedangkan penulis mengambil animasi *Riko The Series*.

## **F. Kajian Teoretis**

### **1. Dakwah di Era Digital**

#### **a. Pengertian Dakwah**

Dakwah menurut bahasa berasal dari kata bahasa arab bentuk masdar *da'a*, *yad'u*, *da'watan*, artinya adalah mengundang, memanggil, mendorong, menyeru, dan mengajak. Menurut terminologis, dakwah dapat diartikan sebagai suatu usaha dalam mengajak orang lain agar tidak tersesat dari jalan Allah dan kembali ke jalan yang lurus, jalan yang diridai Allah Swt. dengan cara menyuruh kepada kebaikan dan melarang perbuatan *munkar*. Masdar Helmy berpendapat bahwa dakwah dalam islam adalah menyeru dan menggerakkan manusia agar lebih bertakwa, yakni mengerjakan kebaikan dan menjauhi keburukan, melaksanakan perintah

Allah dengan menjalankan amalan yang telah diajarkan oleh Allah, menjauhi larangannya agar selamat di dunia dan akhirat.<sup>10</sup>

Menurut Ropingi, dakwah adalah seruan yang pelaksanaannya tidak hanya dilakukan oleh mubalig atau dai, namun juga semua orang islam agar mengajak orang lain melakukan kebaikan, menjauhi keburukan, dan menuju jalan yang diridai Allah Swt. Supaya jauh dari dosa dan siksa Allah Swt. Dakwah dapat juga diartikan sebagai kegiatan menyampaikan pesan yang isinya adalah hukum, norma, dan nilai dalam agama Islam kepada masyarakat, kelompok, atau individu yang disebut objek agar dapat menjalankan agama dengan penuh kesadaran untuk mewujudkan sistem kehidupan sosial yang damai dan harmonis kemudian mendatangkan kebahagiaan dunia dan kehidupan setelah kematian.<sup>11</sup>

## b. Dasar Hukum Dakwah

### 1) Hukum Dakwah Adalah Fardlu Kifayah

Pendapat ini berlandaskan ayat al-Qur'an surat Ali Imran ayat 104:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ ۗ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

Artinya: “Dan hendaklah di antara kamu ada segolongan orang yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar. Dan mereka itulah orang-orang yang beruntung”.<sup>12</sup>

<sup>10</sup> Muslimin Ritonga, “Komunikasi Dakwah Zaman Milenial,” *Jurnal Komunikasi Islam Dan Kehumasan (JKPI)* 3, no. 1 (21 Oktober 2019): 63.

<sup>11</sup> Ropingi el Ishaq, *Pengantar Ilmu Dakwah : Studi Komprehensif Dakwah dari Teori ke Praktik* (Malang: Madani, 2016), 10.

<sup>12</sup> QS. Ali Imran (3): 104.

Jika dipahami, maka ayat ini menekankan kata “*minkum*” yang berarti sebagian, sehingga tidak seluruh umat Islam memikul tanggung jawab dalam berdakwah. Redaksi “*minkum*” juga menegaskan bahwa dakwah adalah kewajiban sebagian orang yang memiliki kemampuan. Bagi para ulama, ahli ilmu, mubaligh, dan guru, mereka wajib berdakwah sesuai sasaran dakwah mereka.

## 2) Hukum Dakwah Adalah *Fardlu ‘Ain*

Pendapat ini didasarkan pada ayat al-Qur’an surat An-Nahl ayat 125.

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ  
أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.”<sup>13</sup>

Setiap orang islam mempunyai kewajiban untuk melaksanakan dakwah sesuai kesanggupannya. Setiap orang mempunyai kemampuan dakwah dan sasaran dakwahnya masing-masing. Dalam surah An-Nahl ayat 125 ini dipahami bahwa Allah mengajarkan kepada manusia, terutama bagi orang mukmin sebagai pengemban dakwah agar mengajak manusia ke jalan Allah dengan cara yang baik dan cerdas, berdebat dengan cara yang baik, musyawarah, mengajak mereka berpikir agar pemahaman ketuhanan semakin mantap.<sup>14</sup>

<sup>13</sup> QS. An Nahl (16): 125.

<sup>14</sup> Ishaq, *Pengantar Ilmu Dakwah : Studi Komprehensif Dakwah dari Teori ke Praktik*, 26–28.

### c. Tantangan Dakwah di Era Digital

Beberapa studi tentang generasi milenial menemukan bahwa para remaja yang masuk dalam kategori milenial (generasi yang lahir pada tahun 1980 – 1990-an) lebih banyak berkomunikasi menggunakan teknologi komunikasi cepat seperti Whatsapp, Instagram, Path, Line, Facebook, dan Twitter. Generasi milenial juga menyukai *game online*, mereka suka membuang-buang waktu di media sosial, lebih banyak hidup di dunia maya, melakukan berbagai aktivitas melalui teknologi komunikasi modern, mulai dari belanja *online*, mencari informasi, mencari uang, dan aktivitas lainnya, inilah yang menjadi tantangan sekaligus peluang dakwah yang harus dimanfaatkan dengan baik, agar sesuatu yang tidak dikehendaki tidak terjadi.

Untuk mengatasi hal yang terjadi pada anak dan remaja era milenial saat ini, ada dua hal yang bisa dilakukan. Pertama, masalah media dakwah, penggunaan gadget dan media sosial tidak mungkin ditinggalkan. Lebih tepat jika gadget dan media sosial digunakan sebagai sarana dakwah. Dakwah akan lebih diminati remaja kekinian jika dikemas dengan menarik, tidak harus berupa tulisan, bisa dengan *soundcloud*, vlog, meme kemudian diunggah di media Youtube, Instagram, Facebook, dan teknologi komunikasi lainnya. Kedua, cara mengemas isi dakwah hendaknya dengan cara yang menarik, sebab sebagus apapun materi dakwah jika tidak disampaikan dengan menarik, akan mudah ditinggalkan khalayak.

Dakwah milenial masih ada kaitannya dakwah pada zaman dahulu. Pada waktu itu para Walisongo di Jawa berdakwah melalui seni, cara cerdas yang beliau lakukan adalah dengan menyebarkan dakwah melalui sastra, teater, dan wayang dalam penerapan strategi dan metode dakwahnya. Sekarang di era yang baru ini dengan menggunakan strategi melalui media sosial dan internet sebagai *new media*. Sekarang adalah tanggung jawab pengguna media modern terutama pelaku dakwah dalam memanfaatkan teknologi komunikasi untuk tujuan dakwah yang santun dan efektif.<sup>15</sup>

Media adalah salah satu institusi sosial yang efektif untuk menyampaikan pesan dakwah. Media ini mencakup media massa maupun media sosial. Media massa, elektronik maupun cetak mempunyai posisi yang strategis. Media massa sekarang sudah menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dari budaya massa. Media sosial juga memegang peranan yang sangat penting di era global. Setiap kegiatan manusia bersinggungan dengan media massa ataupun media sosial. Peran sentral media yang sebagai alat kontrol politik dan sosial dan menjadi pilar keempat dalam konsep demokrasi menjadi institusi yang tidak boleh ditinggalkan dalam proses berdakwah.<sup>16</sup>

Dengan memanfaatkan media yang ada, dakwah tidak kehilangan momen dan kesempatan. Islam tidak akan cerabut dari masyarakat jika disuguhkan melalui media komunikasi modern. Namun, pemaknaan dan penafsiran konsep Islam secara berangsur dan hati-hati harus diperbarui

---

<sup>15</sup> Ritonga, "Komunikasi Dakwah Zaman Milenial," 74–75.

<sup>16</sup> Ishaq, *Pengantar Ilmu Dakwah : Studi Komprehensif Dakwah dari Teori ke Praktik*, 68.

agar menjadi agama yang memberi sumber inspirasi dan solusi bagi permasalahan umat.<sup>17</sup>

#### **d. Etika Digital Dalam Konten Film Animasi yang Memuat Literasi Dakwah**

Berdasarkan rumusan dari Siberkreasi, etika digital adalah kemampuan individu dalam menyadari, mencontohkan, menyesuaikan diri, merasionalkan, mempertimbangkan dan mengembangkan tata kelola etika digital (*netiquet*) dalam kehidupan sehari-hari. Dalam memakai media digital semestinya diarahkan kepada niat, sikap, dan perilaku yang benar untuk kebaikan bersama dan memajukan nilai kemanusiaan. Kondisi yang multikultur di Indonesia sangat cocok untuk mempraktekkan dan memahami etika digital.<sup>18</sup>

Film animasi digunakan untuk memenuhi kebutuhan umum, yaitu mengomunikasikan suatu kenyataan, pesan, atau gagasan. Karena uniknya dimensi dalam animasi dan ciri khas hiburan di dalamnya, film animasi diterima di seluruh dunia sebagai suatu media audio visual yang paling populer dan digemari. Karena itu, animasi menjadi media yang paling efektif dalam menyampaikan pesan.<sup>19</sup> Pesan yang disampaikan bisa baik atau buruk, pesan tersebut sangat efektif tersampaikan kepada penonton, sehingga penonton harus pandai menyesuaikan untuk memilih konten animasi dakwah dengan isi konten yang terpercaya.

---

<sup>17</sup> Ibid., 178.

<sup>18</sup> Frida Kusumastuti, Santi Indra Astuti, dan Yanti Dwi Astuti, *Etis Bermedia Digital*, 1 ed. (Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2021), 2–3.

<sup>19</sup> Deni Rahman Pratama, “Pembuatan Film Animasi Sebagai Media Pendidikan Literasi Bagi Anak Sekolah Dasar” 7, no. 2 (2018): 3.

## 2. Akhlak dan Masalah Akhlak di Era Digital

### a. Pengertian Akhlak

Kata “*akhlaq*” berasal dari bahasa Arab, yaitu jama’ dari kata “*khuluqun*” kemudian secara linguistik dapat diartikan sebagai sopan santun, adab, tindakan, tata krama, tabiat atau tingkah laku, perangai, dan budi pekerti. Kata “*akhlak*” ini berasal juga dari kata “*khalaqa*” atau “*khalqun*”, artinya kejadian, erat juga hubungannya dengan “*Khaliq*”, yang berarti menciptakan, perbuatan atau tindakan, sebagaimana kata “*al-khaliq*”, yang berarti pencipta dan juga “*makhluk*”, yang diciptakan.<sup>20</sup>

Menurut Imam Al-Ghazali (1015-1111 M), yang dijuluki Hujjatul Islam (pembela Islam), menuturkan bahwa akhlak adalah sifat yang telah tertanam dalam jiwa yang dapat menimbulkan macam-macam perbuatan yang dengan cepat tanpa menggunakan banyak pemikiran dan pertimbangan.<sup>21</sup> Imam Al-Ghazali menjelaskan konsep pendidikan akhlak, yaitu meningkatkan kualitas moral serta mengatasi degradasi akhlak atau degradasi moral manusia yang semakin hari semakin menurun.<sup>22</sup> Kenyataan yang terjadi di era digital ini menunjukkan bahwa awal mula atau gejala terjadinya kemerosotan akhlak adalah banyaknya berita yang diterima oleh remaja dan anak yang bersifat kriminal dan merebaknya video berbau porno secara bebas yang kemudian diterima oleh anak yang belum dapat membedakan baik dan buruk. Hal ini menjadi masalah di masyarakat

<sup>20</sup> Beni Ahmad Saebani dan Abdul Hamid, *Ilmu Akhlak* (Bandung: Pustaka Setia, 2010), 13.

<sup>21</sup> *Ibid.*, 14.

<sup>22</sup> Abdulloh Sadjad, “Pendidikan Akhlak Perspektif Al-Imam Al-Ghazali,” *Transformasi : Jurnal Studi Agama Islam* 13, no. 1 (2 Februari 2020): 124.

luas, perilaku yang tidak manusiawi menurut ajaran islam kerap terjadi, tontonan yang diterima remaja dan anak tadi menyebabkan dorongan bagi mereka untuk melakukan hal yang sangat tidak pantas untuk dilakukan.<sup>23</sup>

Bahasan masalah akhlak sangatlah luas, sebab akhlak melingkupi sesuatu yang baik atau buruk, yang pantas dan yang tidak pantas, juga hal yang dirasakan dalam pergaulan sesama. Kata akhlak berasal dari bahasa arab, *jama'nya* adalah *khuluq* dalam bahasa indonesia menjadi budi pekerti, tabiat, perangai, atau tingkah laku.<sup>24</sup> Secara umum, akhlak terdiri atas dua macam, yaitu:

- 1) Akhlak terpuji atau akhlak mulia, atau disebut dengan *al-akhlaq al-mahmudah* atau *al-akhlaq al-karimah*.
- 2) Akhlak tercela atau akhlak yang dibenci, atau disebut dengan *akhlaq al-mazmumah*.

Akhlak yang terpuji adalah ajaran akhlak yang telah diridai oleh Allah dan Rasulullah yang telah memberikan contoh. Ini adalah akhlak orang-orang yang beriman dan bertakwa. Akhlak tercela yaitu akhlak yang dibenci oleh Allah Swt., ini adalah akhlak orang munafik, musyrik, dan orang-orang kafir.<sup>25</sup>

Akhlak manusia dapat dipengaruhi faktor dari dalam maupun faktor dari luar. Pengaruh internal berasal dari dalam diri manusia. Ada yang berpendapat bahwa faktor internal adalah watak, yaitu sifat yang telah

---

<sup>23</sup> Raisa Maya Agustin, "Nilai-Nilai Akhlak Dalam Seri Komik Islami Dunia Sementara Tertawalah Seperlunya (Analisis Semiotik)," *Al-Mishbah: Jurnal Ilmu Dakwah Dan Komunikasi* 14, no. 1 (31 Desember 2018): 37, <https://doi.org/10.24239/al-mishbah.Vol14.Iss1.107>.

<sup>24</sup> Ishaq, *Pengantar Ilmu Dakwah : Studi Komprehensif Dakwah dari Teori ke Praktik*, 80.

<sup>25</sup> Saebani dan Hamid, *Ilmu Akhlak*, 200.



dibawa manusia sejak dilahirkan. Namun, pengaruh eksternal juga dapat menjadi pembentuk watak tertentu. Pergaulan sehari-hari dengan teman sebaya, makanan dan minuman, lingkungan, mata pencaharian, suami atau istri, dan apapun yang terjadi selama kehidupannya secara terus menerus akan menjadi sekaligus membentuk watak manusia. Beberapa ahli juga berpendapat jika faktor ekonomi, kondisi sosial, pendidikan, situasi, geografis, bahkan kebudayaan pun bisa membentuk watak. Oleh sebab itu, watak manusia bisa terbentuk oleh dua faktor tadi, dari dalam maupun dari luar.<sup>26</sup> Imam Al-Ghazali Rahimahullah berpendapat bahwa induk akhlak dan pokoknya ada empat, yaitu:

- 1) *Al-Hikmah*, yaitu tingkah laku jiwa, sehingga antara yang benar dan yang salah dapat diketahui tentang semua perbuatan yang dilakukan tanpa paksaan.
- 2) *Asy-Syaja'ah*, yaitu tunduknya kekuatan amarah pada akal dalam menentukan tindakan maju atau mundur.
- 3) *Al-Iffah*, berlatihnya kekuatan syahwat oleh pimpinan akal dan syara.
- 4) *Al-'Adl*, tingkah laku dan kekuatan jiwa yang membuat seseorang untuk mengendalikan syahwat dan amarah dan mengalihkannya pada tujuan yang baik.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Ibid., 233.

<sup>27</sup> Ahmad Muhammad Al-Hufiy, *Keteladanan Akhlak Nabi Muhammad SAW*, trans. oleh K.H. Abdullah Zakiy Al-Kaaf (Bandung: CV Pustaka Setia, 2000), 23–24.

## **b. Pendidikan Akhlak dan Macam-Macam Akhlak**

Akhlak manusia yang pertama kali harus dibangun manusia adalah akhlak bersilaturahmi, yaitu menjaga ikatan dan interaksi antar sesama manusia, agar dapat saling berkomunikasi, bekerja sama, gotong royong dalam membangun masyarakat. Allah menerangkan bahwa pertama kali akhlak yang harus dibangun yaitu akhlak antar lawan jenis, karena hubungan antara laki-laki dengan perempuan, manusia dapat berkembang biak. Oleh karena itu, pergaulan antar kedua gender harus dijaga baik-baik dan harus diatur oleh norma sosial dan norma agama yang telah ditetapkan Tuhan. Jika pergaulan antara laki-laki dan perempuan tidak ada aturan, maka akan terbangun masyarakat dengan akhlak binatang.<sup>28</sup>

Dalam ilmu akhlak, perkembangan kejiwaan anak selalu memerlukan bimbingan dari orang tua. Orang tua adalah guru pertama bagi anak-anaknya. Orang tua harus melakukan tugas pentingnya sebagai pembimbing anak sebagai berikut:

- 1) Mencontohkan teladan yang baik
- 2) Selalu membiasakan agar anak bersikap baik
- 3) Memberikan kisah-kisah yang baik
- 4) Menerangkan segala hal yang baik
- 5) Menumbuhkan daya kreatif anak
- 6) Mengontrol, membimbing, dan mengawasi, perilaku anak dengan baik

---

<sup>28</sup> Saebani dan Hamid, *Ilmu Akhlak*, 156.

- 7) Memberi sanksi yang bernilai pelajaran dengan baik jika anak berbuat salah
- 8) Mendoakan anak agar menjadi anak yang saleh

Orangtua adalah model pertama bagi anak yang langsung ditiru. Seluruh gerak dan kata dari orangtua akan menjadi tindakan imitatif dari sang anak. Pembentukan perilaku terjadi karena adanya proses peneladanan dari orang yang disenangi atau dicintai, kemudian menjadi model bagi orang terdekat.<sup>29</sup> Menurut Muhammad Al-Hufiy, akhlak Nabi Muhammad terbagi 18 macam. Berikut ini adalah macam akhlak Nabi Muhammad:

- 1) Ar-Rahmah (Kasih Sayang)
- 2) Al-Karam (Pemurah)
- 3) Asy-Syaja'ah (Keberanian)
- 4) Al-Adlu (Adil)
- 5) Perdamaian
- 6) Al-Iffah (Memelihara dari Hal yang Tidak Boleh Dilakukan)
- 7) Ash-Shidqu (Jujur/Benar)
- 8) Al-Amaanah (Memegang Janji)
- 9) Ash-Shabru (Sabar)
- 10) Al-Hilmu (Lapang Hati)
- 11) Al-Afwu (Kepemaafan)
- 12) Al-Afwa (Kesetiaan)
- 13) Al-Hayaa (Malu)

---

<sup>29</sup> Ibid., 169.

- 14) Az-Zuhdu (Zuhud)
- 15) At-Tawadhu (Rendah Hati)
- 16) Asy-Syura (Musyawarah)
- 17) Thibul Isyrah (Kebaikan Pergaulan)
- 18) Hubbul Amal (Cinta Bekerja)<sup>30</sup>

Dari berbagai macam akhlak yang telah dicontohkan oleh nabi, akan lebih mudah untuk menentukan jenis akhlak jika dibuat beberapa bagian. Untuk memudahkan pembagian akhlak, menurut Samsul dibuat enam kategori. Berdasarkan objek yang dituju, akhlak terpuji dapat dikategorikan sebagai berikut.<sup>31</sup>

#### 1) Akhlak terhadap Allah

Manusia sebagai hamba Allah Swt. sudah sepantasnya mempunyai akhlak yang baik kepada Allah. Manusia telah menerima nikmat dari Allah yang tidak dapat dihitung. Quraish Shihab mengatakan, bahwa titik tolak akhlak terhadap Allah adalah pengakuan dan kesadaran bahwa tiada Tuhan selain Allah.<sup>32</sup> Akhlak terhadap Allah terbagi menjadi: menauhidkan Allah, tobat, *husnuzhan* (baik sangka), *tadharru* (merendahkan diri kepada Allah), tawakal, dan *dzikrullah*.

---

<sup>30</sup> Al-Hufiy, *Keteladanan Akhlak Nabi Muhammad SAW*, 90–561.

<sup>31</sup> Samsul Munir Amin, *Ilmu Akhlak* (Jakarta: Amzah, 2016), 182.

<sup>32</sup> M. Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak dalam Perspektif Alquran* (Jakarta: Amzah, 2007), 200.

2) Akhlak terhadap Rasulullah

Pribadi Nabi Muhammad adalah teladan yang baik bagi pemeluk agama Islam. Umat islam wajib mencontoh akhlak yang ada pada diri Nabi. Umat islam juga dilarang meninggalkan ajarannya, walaupun Nabi sudah tiada.<sup>33</sup> Akhlak terhadap Rasulullah terbagi menjadi: mengucapkan *shalawat* dan salam kepada Rasulullah, mengikuti dan menaati Rasulullah, mencintai Rasulullah.

3) Akhlak terhadap diri sendiri

Pemeluk agama islam diperintahkan untuk menunaikan hak-hak pribadinya dan berlaku adil terhadap dirinya. Namun, dalam pemenuhan hak-hak pribadinya, tidak boleh merugikan hak-hak orang lain. Akhlak terhadap diri sendiri terbagi menjadi: ihsan (berbuat baik), *iffah* (memelihara kesucian diri), *al-haya* (malu), syukur, amanat, sabar, *shidqu* (jujur), *wafa'* (menepati janji).

4) Akhlak dalam keluarga: bersikap baik kepada saudara, *birrul walidain* (berbakti kepada orangtua), memelihara keturunan, membina dan mendidik keluarga.

5) Akhlak terhadap masyarakat

Islam mengajarkan keseimbangan antara hak-hak pribadi, hak orang lain, dan hak masyarakat agar tidak muncul pertentangan. Semuanya harus bekerja sama dalam melaksanakan hukum

---

<sup>33</sup> Ibid., 211.

Allah.<sup>34</sup> Akhlak terhadap masyarakat terdiri dari: saling kasih sayang, silaturahmi dengan kerabat, berbuat baik kepada tetangga, hormat kepada teman dan sahabat, *ta'awun* (saling menolong), *tawadhu* (merendahkan diri terhadap sesama).

- 6) Akhlak terhadap lingkungan : cinta kepada tanah air dan negara, menjaga lingkungan alam dan sekitar.

### **c. Masalah Akhlak Era Digital**

Realitas yang terjadi saat ini adalah masalah demi masalah yang dihadapi manusia dari hari ke hari semakin beragam dan terus berubah. Ilmu pengetahuan dan teknologi juga turut berkembang, membentuk akhlak manusia yang terus berevolusi. Ilmu pengetahuan menjadikan cara berpikir manusia lebih dinamis yang juga otomatis memengaruhi manusia untuk bertindak. Akhlak manusia bukan hanya masalah tata krama pergaulan hidup dan interaksi sosial yang sifatnya umum. Perilaku manusia begitu kompleks dan saling berkaitan, berhubungan dengan seluruh kebutuhan yang dihadapi manusia, masalah ekonomi, sosial, kebudayaan, hukum, politik, dan agama berhubungan langsung dengan akhlak manusia.<sup>35</sup>

---

<sup>34</sup> Ibid., 212.

<sup>35</sup> Saebani dan Hamid, *Ilmu Akhlak*, 118.

### 3. Film Animasi dan Teknik Sinematografi

#### a. Film

Saat di tingkatan penanda, film adalah susunan teks yang di dalamnya terdapat rangkaian citra fotografi kemudian susunan foto tersebut diputar dengan cepat sehingga menciptakan ilusi gerak dan perbuatan layaknya yang terjadi di kehidupan nyata. Saat di tingkatan petanda, film adalah cermin kehidupan metaforis. Maka pembahasan film adalah hal yang termasuk penting dalam semiotika media, sebab di dalamnya terdapat sistem signifikasi yang oleh khalayak saat ini ditanggapi sebagai sarana mencari wawasan, inspirasi, dan rekreasi pada tingkat *interpretant*.<sup>36</sup>

Ada tiga kategori utama dalam film, yaitu film animasi yang biasa disebut dengan film kartun, film dokumentasi, dan film fitur. Film fitur adalah karya fiksi, jalan cerita yang ditempuh selalu berupa narasi dan dibuat dalam tiga tahap. Film dokumenter adalah jenis film nonfiksi yang menggambarkan keadaan apa adanya. Setiap individu mengungkapkan perasaan dan pengalaman sesuai kenyataan, langsung pada kamera atau pewawancara, tanpa persiapan, dan situasi apa adanya.<sup>37</sup> Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ada dua pengertian. Film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop). Bisa juga berarti lakon (cerita) gambar hidup.<sup>38</sup>

---

<sup>36</sup> Marcel Danesi dan A. Gunawan Admiranto, *Pengantar Memahami Semiotika Media* (Jalasutra, 2010), 134.

<sup>37</sup> Ibid.

<sup>38</sup> Tim penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2004), 242.

## b. Animasi

Animasi adalah teknik penggunaan film yang menciptakan ilusi gerakan dari serangkaian gambar dua dimensi atau tiga dimensi. Dalam membuat animasi secara tradisional, pergerakan gambar senantiasa dimulai dengan dibuatnya *storyboard* secara bersamaan, *storyboard* adalah rangkaian sketsa yang menjadi dasar cerita dan dianggap penting. Sketsa tambahan kemudian dipersiapkan untuk menambahkan karakter tokohnya, tampilan, dekorasi, dan ilustrasi latar belakang. Di zaman sekarang film animasi hampir semua dibuat dengan cara digital menggunakan komputer.<sup>39</sup>

Film animasi mendapatkan popularitas yang luar biasa pada masa keemasan. Walt Disney membuat kartun animasi pertama yang disinkronisasi dengan suara, *Steamboat Willie*, tahun 1928, dan itu adalah film ketiga yang memunculkan karakter populer, yaitu Mickey Mouse. Disney sekaligus juga menjadi pionir untuk film animasi, memproduksi *Flowers and Trees* (1932), film pertama yang menggunakan proses tiga-warna *Technicolor*. Disney mulai membuat film animasi fitur-panjang berwarna dengan diproduksinya *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937).<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Danesi dan Admiranto, *Pengantar Memahami Semiotika Media*, 134–35.

<sup>40</sup> *Ibid.*, 143.



### c. Teknik Pengambilan Gambar

- 1) *Long Shot* (LS), cara mengambil gambar dari sudut pandang secara keseluruhan. Apabila objek yang diambil berupa manusia, seluruh tubuh dan latar belakangnya akan tampak semua. Maknanya adalah menunjukkan situasi dan kondisi yang terjadi di suatu tempat agar diketahui penonton maksud yang akan disampaikan.
- 2) *Wide Shot/Angle* (WS/WA), hampir sama dengan *Long Shot*, namun perbedaannya adalah bagian tepinya yang terlihat lebih melengkung, seolah-olah cembung. Maknanya adalah menunjukkan situasi dan kondisi yang terjadi dan penekanan gambar lebih fokus kepada objek utama secara keseluruhan.
- 3) *Medium Long Shot* (MLS), atau disebut *Knee Shot*, karena jika objeknya adalah manusia, yang ditampilkan mulai dari kepala sampai lutut. Bagian-bagian yang ditampilkan sebagai *background* terlihat lebih rinci. Maknanya tidak menunjukkan situasi, kondisi, termasuk tempat objek berada, namun lebih pada pergerakan objek.
- 4) *Medium Shot* (MS) disebut juga *Waist Shot*. Dinamakan demikian karena bila objeknya berupa manusia yang diambil hanya mulai kepala sampai pinggang, sedangkan jika objeknya benda akan ditampilkan seluruhnya. Bermakna menunjukkan aktivitas objek terhadap gerakannya pada suatu benda.

- 5) *Medium Close /Shot* (MCU/MCS) atau sering disebut *Chest/Bust Shot*. Untuk objek orang tampak kepala sampai dada atas. Jika objeknya adalah benda, tampak seluruh bagiannya. Maknanya menunjukkan situasi dan kondisi emosi yang terfokus pada objek.
- 6) *Close Up/Shot* (CU/CS) untuk objek orang hanya tampak wajahnya sedangkan untuk benda tampak jelas bagian-bagiannya. Bermakna menunjukkan situasi dan kondisi emosi yang lebih terfokus pada objek.
- 7) *Big Close Up/Shot* (BCU/BCS) atau sering disebut *Very Close Shot* (VCS) bila objeknya orang hanya tampak bagian tertentu, seperti mata dan bagian-bagian yang terlihat jelas. Bermakna emosi, dramatik, momen penting.
- 8) *Group Shot* (*Group S*) pengambilan gambar untuk sekelompok orang (bila objeknya gambar orang). Maknanya menunjukkan situasi dan kondisi pada aktivitas sekumpulan orang atau objek.
- 9) *Two Shot* (*2-Shot/2S*) apabila objeknya berupa manusia, pengambilan difokuskan kepada dua orang yang sedang melakukan interaksi. Bermakna menunjukkan aktivitas apa yang dilakukan dua objek secara jelas karena diambil dari depan. Selain itu, dapat pula menunjukkan suatu hubungan kedekatan antara kedua objek.
- 10) *Over Shoulder Shot* (OSS) biasanya digunakan untuk meliput dua orang yang sedang bercakap-cakap. Pengambilannya melalui belakang bahu orang (membelakangi kamera) secara bergantian. Maknanya menunjukkan aktivitas dengan fokus pada dua objek

yang sedang bercakap-cakap secara bergantian. Apabila objek pertama sedang berbicara, maka pengambilan gambar akan lebih difokuskan kepadanya.<sup>41</sup>

#### **d. Elemen-Elemen dalam Gambar**

Teknik yang dipakai dalam pengambilan gambar bertujuan untuk dua hal. Pertama, menghasilkan kualitas, mutu, dan keindahan gambar. Kedua, memperkuat pesan, kesan, dan adegan. Teknik pengambilan gambar adalah penanda (*signifier*), ia menghasilkan petanda, yaitu makna yang ditangkap oleh siapapun yang melihat dengan cara yang berbeda-beda setiap orang, sebab mereka memiliki latar belakang budaya dan pengalaman yang berbeda-beda. Walaupun begitu, secara umum makna dari teknik pengambilan gambar telah menjadi standar bagi pelaku industri film.<sup>42</sup> Lebih jelas dapat dipetakan dalam Tabel 1.1:

---

<sup>41</sup> Sri Wahyuningsih, *Film Dan Dakwah: Memahami Representasi Pesan-Pesan Dakwah Dalam Film Melalui Analisis Semiotik* (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019), 16–21.

<sup>42</sup> *Ibid.*, 25.

Tabel 1.1 Elemen-Elemen dalam Gambar

<b>Penanda (<i>Signifier</i>)</b>	<b>Petanda (<i>Signified</i>)</b>
Pengambilan Gambar	Kesan, Pesan, Adegan
<i>Big Close Up</i>	Emosi, dramatik, momen penting
<i>Close Up</i>	Intim, dekat
<i>Medium Shot</i>	Hubungan personal dengan subyek
<i>Long Shot</i>	Konteks, perbedaan publik
<b>Sudut Pandang (<i>Angle</i>) Pengambilan Gambar</b>	
<i>High</i>	Dominasi, kekuasaan, otoritas
<i>Eye Level</i>	Kesejajaran, kesamaan, sederajat
<i>Low</i>	Didominasi, dikuasai, kurang otoritas
<b><i>Focus</i></b>	
<i>Selective Focus</i>	Meminta perhatian (lihat yang ini saja)
<i>Soft Focus</i>	Romantis, nostalgia
<i>Deep Focus</i>	Semua unsur adalah penting (lihat semuanya!)

(Sumber: Keith Selby dan Ron Cowdery)

#### 4. Analisis Semiotika

##### a. Pengertian Semiotika

Istilah semiotik secara etimologis berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti tanda. Tanda sendiri diartikan sebagai atas dasar konvensi sosial yang telah terbangun sebelumnya, dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain.<sup>43</sup> Ilmu semiotik mempunyai beberapa cabang aliran, yang paling terkenal adalah aliran semiotik konotasi milik Roland Barthes, kemudian aliran semiotik behavioris yang dipelopori oleh Morris,

<sup>43</sup> Alex Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), 95.

yang terakhir adalah aliran semiotik yang dicetuskan oleh Julia Kristeva, dikenal dengan aliran semiotik ekspansionis.<sup>44</sup>

Semiotika termasuk model dari ilmu pengetahuan sosial, yang memahami tentang hakikat dunia sebagai suatu sistem hubungan yang memiliki unit dasar dengan “tanda”. Oleh sebab itu, semiotika mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda.<sup>45</sup> Semiotik melihat teks media sebagai suatu struktur secara keseluruhan. Ia mencari makna yang konotatif. Hampir semua semiotik menggunakan pendekatan kualitatif, sangat jarang dengan sifat kuantitatif.<sup>46</sup>

Semiotik memiliki beberapa kelebihan dibanding analisis lain yang interpretatif dalam khazanah linguistik komunikasi, yaitu seperti *framing* atau *discourse*, kelebihanannya adalah semiotik mampu menelisik lekuk liku teks secara lebih detail dan merasakan getaran-getaran halus dari sinyal-sinyal tersembunyi.<sup>47</sup>

Secara terminologis, maka ilmu semiotika dapat diidentifikasi sebagai suatu ilmu yang mempelajari dari seluruh kebudayaan, peristiwa-peristiwa, sederetan yang luas objek-objek sebagai tanda.<sup>48</sup> Semiotik juga disebut sebagai ilmu tentang tanda-tanda. Mempelajari tanda dan segala yang berhubungan dengan tanda, cara berfungsi, hubungan dengan tanda lain, pengiriman dan penerimaannya oleh mereka yang menggunakannya. Menurut Preminger (2001), ilmu ini menganggap bahwa yang terjadi

---

<sup>44</sup> Ibid., 102.

<sup>45</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 9.

<sup>46</sup> Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*, 145.

<sup>47</sup> Ibid., 5.

<sup>48</sup> Sobur, *Semiotika Komunikasi*, 7.

sebagai fenomena sosial dan kebudayaan itu adalah tanda-tanda. Semiotik mempelajari konvensi-konvensi, aturan-aturan, sistem-sistem yang memungkinkan itu memiliki arti.<sup>49</sup>

Tujuan dari analisis semiotik adalah untuk mencari makna tanda, sekalipun tersembunyi di balik tanda (berita, iklan, teks), karena sifat dari sistem tanda ini sangat kontekstual, subjektif, beragam dan sangat dipengaruhi pada pengguna tanda.<sup>50</sup> Manusia adalah makhluk berpikir. Manusia mengkomunikasikan apa yang ada dalam pikirannya lewat bahasa. Hubungan antara pikiran dengan bahasa sangatlah erat. Bahasa seseorang yang kacau menunjukkan jalan pikirannya yang juga kacau, sedangkan bentuk bahasa yang sederhana juga menunjukkan jalan pikiran orang yang menggunakan bahasa tersebut.<sup>51</sup>

Makna berasal dari dalam diri manusia, begitu kata DeVito, letak sebuah makna bukanlah terdapat pada kata-kata, namun di dalam diri manusia. Manusia menjadikan kata-kata untuk berusaha mengungkapkan makna yang ingin disampaikan, namun kata-kata itu tidaklah cukup sempurna untuk menggambarkan makna yang dimaksudkan.<sup>52</sup> Banyak jenis makna yang dijelaskan oleh para ahli, pada umumnya makna kata pertama kali dibedakan atas dua jenis, yakni makna yang bersifat *denotatif* dan makna yang bersifat *konotatif*. Kata yang tidak mengandung perasaan

---

<sup>49</sup> Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran* (Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri, 2014), 265.

<sup>50</sup> *Ibid.*, 266.

<sup>51</sup> Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*, 16.

<sup>52</sup> *Ibid.*, 20.

tambahan atau makna tambahan disebut *kata denotatif*. Makna kata yang mengandung nilai rasa, perasaan, dan arti tambahan tertentu di samping makna dasar yang umum disebut *makna konotasi* atau *konotatif*.<sup>53</sup>

## **b. Tokoh-Tokoh Semiotika**

### **1) Charles Sander Peirce**

Charles Sander Peirce dan Ferdinand De Saussure adalah tokoh yang berperan penting dalam pencetusan dasar dalam ilmu semiotika. Peirce lahir pada tahun 1839 di kalangan darah intelektual. Benyamin adalah ayahnya yang dikenal sebagai profesor matematika di Universitas Havard. Peirce pun menempuh pendidikan di Havard dan berkembang pesat di sana. Menerima gelar BA pada tahun 1859, M.A pada tahun 1862, dan B.Sc pada tahun 1863 dari Universitas Havard.<sup>54</sup>

Alur yang digunakan semiotika Pierce melalui tiga tahapan. Tahap pertama, penangkapan tanda, yakni menggunakan bentuk fisik yang dapat dirasakan oleh panca indera manusia dan termasuk sesuatu yang merujuk kepada sesuatu berbeda selain tanda itu sendiri. Tahap kedua, perujukan representamen pada objek atau yang disebut acuan tanda. Kemudian tahap ketiga, penafsiran tingkat lanjut oleh interpretan setelah dikaitkannya tanda dengan objek atau pemakai tanda.<sup>55</sup>

---

<sup>53</sup> Ibid., 26.

<sup>54</sup> Sobur, *Semiotika Komunikasi*, 17.

<sup>55</sup> Sembodo Ardi Widodo, *Semiotik Memahami Bahasa Melalui Sistem Tanda* (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2013), 15.

## 2) Ferdinand De Saussure

Ferdinand De Saussure adalah peletak dasar semiotika yang lebih terfokus pada semiotika linguistik. Dijuluki sebagai pendiri linguistik modern. Saussure lahir di Jenewa pada tahun 1857.<sup>56</sup>

Ada lima dari pandangan Saussure yang terkenal, yaitu (1) *signifier* (penanda) dan *Signified* (petanda); (2) *form* (bentuk) dan *content* (isi); (3) *langue* (bahasa) dan *parole* (tuturan/ujaran); (4) *synchronic* (sinkronis) dan *diachronik*; dan (5) *syntagmatic* dan *associative* atau paradigmatis.<sup>57</sup>

Saussure memang terkenal dengan sistem tanda dan penanda. Namun, semasa hidupnya dia tidak pernah menulis sebuah buku, namun setiap Saussure sedang mengajar di perkuliahan murid-muridnya mencatat yang kemudian catatan-catatan dari uraian diskusinya tersebut dijadikan sebuah outline. Salah satu karya yang telah terbit yaitu sebuah buku yang berjudul *Course in General linguistics*. Karya tersebut di bidang kebahasaan atau Linguistik menjadi karya yang sangat berpengaruh. Kemudian karya tersebut dinamakan dengan istilah “strukturalisme”.<sup>58</sup>

---

<sup>56</sup> Sobur, *Semiotika Komunikasi*, 19–20.

<sup>57</sup> Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*, 46–54.

<sup>58</sup> Ferdinand Saussure, *Pengantar Linguistik Umum*, trans. oleh Rahayu S. Hidayat (Yogyakarta: Gajah Mada Press, 1996), 374.



### 3) Roland Barthes

Roland Barthes (1915-1980) adalah ahli semiotika yang berhasil mengembangkan teori semiotika yang sebelumnya lebih kental strukturalisme kepada semiotika teks. Konsep baru Barthes adalah tentang konotasi dan denotasi sebagai kunci dari analisisnya. Versi yang digunakan Barthes jauh lebih sederhana tentang model *glossematic sign* (tanda-tanda *glossematic*). Membuang dimensi dari bentuk dan substansi, Barthes mengartikan sebuah tanda (*sign*) sebagai sebuah sistem yang terdiri dari (E) yaitu sebuah ekspresi atau *signifier* yang dalam hubungannya (R) dengan *content* (*primary sign system*) dapat menjadi sebuah elemen dari sebuah sistem tanda yang lebih lengkap dan mempunyai makna yang jauh berbeda dari semula.<sup>59</sup>

### 4) Umberto Eco

Umberto Eco dilahirkan pada 5 Januari 1932 di Alessandria, wilayah Piedmont Italia. Sebelum Eco menjadi pemikir di bidang semiotika, Eco mempelajari teori-teori estetika abad pertengahan. Di Universitas Turin, Eco menulis tesisnya tentang estetika Thomas Aquinas dan berhasil mendapatkan gelar doktor di bidang filsafat pada tahun 1954 saat Eko masih muda, 22 tahun. Eco menegaskan bahwa semiotika adalah teori dusta. Walaupun definisi tersebut sedikit aneh secara eksplisist menjelaskan betapa sentralnya konsep tentang dusta di dalam pembahasan semiotika, sehingga tampaknya dusta menjadi prinsip utama di dalam semiotika. Eco berpendapat bahwa tanda

---

<sup>59</sup> Sobur, *Semiotika Komunikasi*, 21.

mempunyai fungsi ganda, yakni untuk menyatakan kebenaran dan dalam waktu yang bersamaan untuk mengungkapkan kebohongan. Semiotika menempatkan segala sesuatu yang dapat diambil sebagai tanda. Suatu tanda adalah segala sesuatu yang bisa ditarik dan ditangkap sebagai penanda yang berguna untuk menggantikan sesuatu lain. Sesuatu yang lain tersebut sebenarnya tidak perlu harus ada, atau di suatu tempat pada suatu waktu tertentu tanda itu secara nyata ada. Semiotika pada prinsipnya adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari apa saja yang bisa digunakan untuk mengungkapkan suatu kebohongan. Jika sesuatu tersebut tidak bisa digunakan untuk menyatakan kebohongan, sebaliknya tidak dapat digunakan untuk mengatakan kebenaran.

### c. Semiotika Roland Barthes

Yang memperkenalkan semiotika sebelumnya disebut semiologi adalah Ferdinand de Saussure, bapak linguistik modern. Semiologi sering digunakan dalam analisis isi, analisis wacana, kritik sastra, dan menganalisis teks selain hermeneutik. Kemudian muncul lagi salah satu tokoh terpenting dalam semiologi, yaitu Roland Barthes. Saat pertama kali membaca buku Saussure, Barthes melihat kemungkinan untuk menerapkan semiologi untuk bidang yang lainnya. Namun, bertentangan dengan Saussure, Barthes memiliki anggapan bahwa semiologi termasuk bidang linguistik, bukan sebaliknya.<sup>60</sup> Versi yang digunakan Barthes jauh lebih

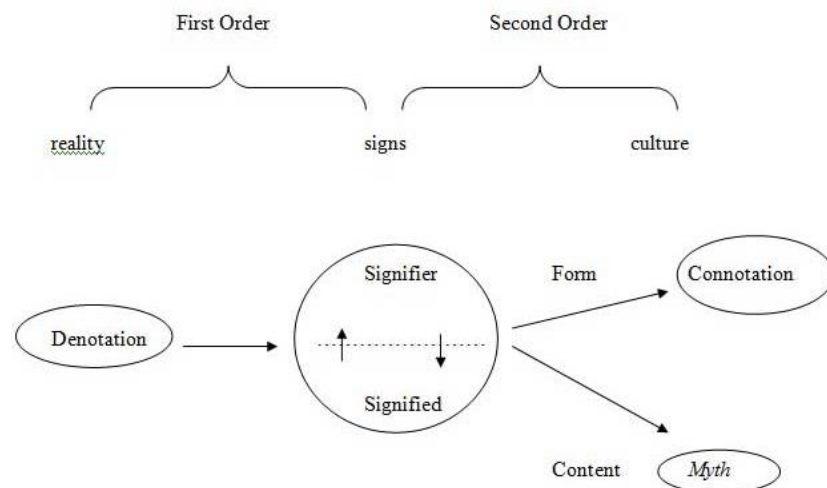
---

<sup>60</sup> Roland Barthes, *Elemen-elemen Semiologi: Sistem Tanda Bahasa, Hermeneutika dan Strukturalisme*, trans. oleh M. Ardiansyah (Jogjakarta: IRCiSOD, 2012), 9–11.

sederhana tentang model *glossematic sign* (tanda-tanda *glossematic*). Membuang dimensi dari bentuk dan substansi, Barthes mengartikan sebuah tanda (*sign*) sebagai sebuah sistem yang terdiri dari (E) yaitu sebuah ekspresi atau *signifier* yang dalam hubungannya (R) dengan content (*primary sign system*) dapat menjadi sebuah elemen dari sebuah sistem tanda yang lebih lengkap dan mempunyai makna yang jauh berbeda dari semula.<sup>61</sup>

Roland Barthes, seorang pengikut Saussure membuat sebuah model sistematis untuk menganalisis makna dan tanda-tanda. Fokus penelitian Barthes lebih tertuju pada gagasan tentang yang disebut signifikansi dua tahap (*two order of signification*).<sup>62</sup> Seperti terlihat pada gambar 1.4:

**Gambar 1.4 Signifikasi Dua Tahap Roland Barthes**



(Sumber : Mythologie Barthes)

<sup>61</sup> Sobur, *Semiotika Komunikasi*, 21.

<sup>62</sup> Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*, 127.

Roland Barthes adalah seorang penerus pemikiran Saussure. Saussure tertarik pada suatu cara kompleks pembentukan kalimat dan cara bentuk-bentuk kalimat dapat menentukan makna, namun kurang tertarik jika kalimat yang sama bisa saja menyampaikan makna yang berbeda pada orang yang situasinya berbeda. Roland Barthes meneruskan pemikiran Saussure dengan cara menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan juga kultural penggunanya, interaksi yang terjadi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diinginkan penggunanya. Kemudian gagasan Barthes dikenal dengan “*order of signification*”.

Tatanan Pertandaan (*order of signification*) terdiri dari:

1) Denotasi

Makna kamus dari sebuah kata atau terminologi atau objek.

2) Konotasi

Makna-makna kultural yang melekat pada sebuah terminologi.

3) Metafora

Mengomunikasikan dengan analogi.

4) Simile

Subkategori metafor dengan menggunakan kata-kata “seperti”.

5) Metonimi

Mengomunikasikan dengan asosiasi. Yaitu dengan cara menghubungkan sesuatu yang kita ketahui dengan sesuatu yang lain.

#### 6) Synecdoche

Subkategori metonimi yang mempunyai makna keseluruhan atau sebaliknya. Maksudnya sebuah bagian digunakan untuk mengasosiasikan keseluruhan bagian tersebut.

#### 7) Intertextual

Hubungan antarteks, yaitu tanda dan dipakai untuk memperlihatkan bagaimana teks saling bertukar yang satu dengan yang lain.<sup>63</sup>

### G. Metode Penelitian

#### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian kali ini adalah studi kepustakaan (*Library Research*). Studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoretis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Data diperoleh dari data yang relevan terhadap permasalahan yang akan diteliti dengan melakukan studi pustaka seperti buku, jurnal, artikel peneliti terdahulu.<sup>64</sup>

#### 2. Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah pesan akhlak yang terdapat dalam serial film animasi *Riko The Series* episode “Adab Sebelum Ilmu” yang diunggah pada kanal Youtube *Riko The Series*. Kajian terhadap film animasi *Riko The Series* tentang pesan akhlak dirasa sesuai dengan kondisi pembelajaran pada

---

<sup>63</sup> Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran*, 272–73.

<sup>64</sup> Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 291.

masa pandemi Covid-19 untuk melakukan penguatan akhlak melalui edukasi nonformal. Akhlak menjadi hal yang cenderung dianggap penting dalam tumbuh kembang anak.

### **3. Data dan Sumber Data**

#### **a. Data Primer**

Sumber data primer adalah sumber data yang utama untuk digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, data primer yang diambil penulis adalah film animasi dari Indonesia di Youtube dengan nama *Riko The Series* episode “Adab Sebelum Ilmu”. Data primer tersebut selanjutnya akan digunakan untuk meneliti pesan-pesan akhlak yang ada di dalam film animasi tersebut.

#### **b. Data Sekunder**

Data sekunder merupakan data tambahan yang akan mendukung dalam penelitian ini. Data ini berupa buku, jurnal, data dan beberapa situs internet yang berkaitan dan mendukung penelitian ini.

### **4. Metode Pengumpulan Data**

Dalam sebuah penelitian, metode pengumpulan data menjadi bagian yang penting dan menjadi langkah awal dalam menganalisis masalah. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **a. Observasi**

Observasi merupakan bagian dalam pengumpulan data.

Observasi berarti mengumpulkan data secara langsung dari lapangan.<sup>65</sup>

Di dalam penelitian ini, penulis akan melakukan observasi dengan

---

<sup>65</sup> Conny R Semiawan, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Grasindo, 2010), 112.

mengamati setiap dialog-dialog serta gambar-gambar yang ada di dalam film animasi *Riko The Series* episode “Adab Sebelum Ilmu”, sehingga nantinya peneliti akan lebih mudah menemukan pesan-pesan akhlak dalam film animasi tersebut.

#### **b. Dokumentasi**

Selain observasi, peneliti akan melakukan teknik dokumentasi pada penelitian ini. Teknik ini dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian yang akan dibahas. Dalam hal ini peneliti akan mengumpulkan dokumen berupa buku-buku, jurnal maupun data di internet yang berkaitan dengan film animasi *Riko The Series* episode “Adab Sebelum Ilmu”.

### **5. Analisis Data**

Teknik analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis semiotika. Dalam penelitian ini, penulis ingin melakukan pengamatan terhadap pesan akhlak yang ada dalam film animasi *Riko The Series* episode “Adab Sebelum Ilmu” menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Analisis ini ditandai dengan penggunaan tanda denotasi dan konotasi sebagai teorinya. Roland mengungkapkan adanya signifikasi dua tahap yang memadukan penanda dan petanda yang kemudian menghasilkan tanda.<sup>66</sup>

---

<sup>66</sup> Sobur, *Analisis Teks Media: Suatu Pengantar untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing*, 127.

Roland Barthes, dalam penjelasannya yang populer makna ada dua tingkatan penandaan, yaitu denotasi dan konotasi.<sup>67</sup> Denotasi adalah makna tingkat pertama yang sifatnya objektif (*first order*) yang menghubungkan lambang secara langsung dengan fenomena atau realitas yang ada dan berkaitan.<sup>68</sup> Denotasi juga berada di tingkat yang di dalamnya beroperasi makna secara tidak langsung, tidak eksplisit. Selain itu, Barthes juga mengungkapkan ada makna yang bersifat lebih konvensional dan lebih dalam tingkatannya, yaitu makna-makna yang berhubungan dengan mitos. Mitos menurut Barthes yaitu pengkodean makna dan nilai-nilai sosial (sebetulnya *arbiter* atau konotatif) sebagai sesuatu yang dianggap alamiah.<sup>69</sup> Denotasi merupakan sistem penanda tingkat pertama yang terdiri dari penanda (*signifier*) dan petanda (*Signified*) dengan realitas eksternal yang ada di sekitarnya. Konotasi digunakan untuk menunjukkan pada asosiasi-asosiasi sosial-kultural dan juga personal (emosi, ideologi dan sebagainya). Tanda konotasi ini sifatnya subjektif. Konotasi disebut juga sistem penanda tingkat kedua (*second order*) ketika penanda dan petanda pada tingkat denotasi menjadi penanda untuk petanda yang terdapat di wilayah budaya.<sup>70</sup> Agar lebih mudah, analisis semiotika Roland Barthes dipetakan seperti tabel 1.2:

---

<sup>67</sup> Pawito, *Penelitian Komunikasi Kualitatif* (Yogyakarta: LKIS, 2007), 163.

<sup>68</sup> *Ibid.*

<sup>69</sup> Sobur, *Semiotika Komunikasi*, viii.

<sup>70</sup> *Penelitian Komunikasi Kualitatif*, 163–64.



Tabel 1.2 Sistem Penandaan Roland Barthes

1. <i>Signifer</i> (Penanda)	2. <i>Signified</i> (Petanda)
3. <i>Denotatif Sign</i> (Tanda Denotatif)	
4. <i>Connotative Signifer</i> (Penanda Konotatif)	5. <i>Connotative Signified</i> (Petanda Konotatif)
6. <i>Connotative Sign</i> (Tanda Konotatif)	

(Sumber: Paul Cobley & Litza Jansz. 1999)

Pada tabel 1.2 terlihat bahwa tanda denotatif (3) terbagi atas penanda (1) dan petanda (2). Penanda (1) adalah semacam kata representasi yang berupa visual, yaitu terhadap apa yang dilakukan, ditulis dan yang dibaca, dan petanda (2) adalah gambaran konsep, namun pada saat yang bersamaan tanda denotatif adalah juga tanda konotatif (4). Dalam konsep Barthes, tanda konotatif bukan hanya memiliki makna tambahan saja, namun juga terkandung kedua tanda denotatif yang menjadi landasan keberadaannya. Denotasi yaitu apa yang digambarkan tanda pada suatu objek, sedangkan konotasi adalah bagaimana menguraikan tanda pada suatu objek.<sup>71</sup> Mitos adalah sebuah alat dan tempat ideologi berwujud. Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam.<sup>72</sup>

Analisis pesan akhlak akan diidentifikasi berdasarkan tanda-tanda yang terdapat pada film animasi *Riko The Series* episode “Adab Sebelum Ilmu” untuk mengetahui tanda yang ada. Tanda yang dimaksud dalam

<sup>71</sup> Sobur, *Semiotika Komunikasi*, 69.

<sup>72</sup> Indiwani Seto Wahjuwibowo, *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi Edisi 3* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018), 22.

penelitian ini adalah tanda verbal (kata-kata atau bahasa) dan tanda nonverbal (bukan kata-kata). Penelitian ini membahas pesan akhlak yang ditemukan pada film animasi *Riko The Series* episode “Adab Sebelum Ilmu” dengan menggunakan analisis semiotik Roland Barthes.

## **H. Definisi Istilah**

### **1. Akhlak**

Tingkah laku atau tabiat, budi pekerti, perangai, tata krama, tindakan, adab, dan sopan santun.

### **2. Film Animasi**

Film yang tercipta dari serangkaian banyak gambar dua dimensi atau tiga dimensi kemudian diputar secara cepat, sehingga memunculkan ilusi gerakan.

### **3. Kanal Youtube**

Sebuah alamat atau saluran pada akun Youtube yang dapat digunakan untuk mengunggah video dan berbagai aktivitas di Youtube seperti berkomentar atau menyukai video orang lain.

### **4. *Riko The Series***

Serial animasi anak tiga dimensi yang didirikan oleh Teuku Wisnu, Arie Untung, dan Yuda Wirafianto dengan genre hiburan pendidikan dan dianimasikan oleh Garis Sepuluh.