

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah lembaga yang didalamnya terdapat usaha-usaha pembangunan, membentuk bangsa yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Proses belajar yang merupakan bagian dari isi pendidikan tidak memandang usia dan tempat. Pada hakikatnya manusia selalu dihadapkan kepada hal-hal yang belum pernah diketahui, belum dimengerti, dan belum pernah dialaminya. Proses tersebut akan terus berlangsung seiring pertambahan usia. Inilah yang ditempuh manusia sepanjang hayatnya (Purwanto, 2014: 139-150).

Proses yang berlangsung sepanjang hayat ini sejalan dengan perkataan yang menyatakan "*carilah ilmu sejak bayi hingga ke liang kubur*". Hal ini menunjukkan bahwa tidak adanya konsep terlalu tua untuk belajar. Proses pendidikan harus berlangsung secara berkelanjutan dan terus menerus serta dilakukan sepanjang hayat. Proses dan waktu pendidikan berlangsung seumur hidup sejak dalam kandungan hingga manusia meninggal (Izzan & Saehudin, 2016: 27).

Menurut Logworth dan Davies dalam Yuhety, Miarso, & Baslemah, (*Jurnal Ilmiah VISI PTK-PNF*, Vol. 3, No. 2, 2008: 159) pendidikan sebagai pengembangan potensi manusia melalui proses yang mendukung secara terus menerus yang menstimulasi dan memberdayakan individu untuk memperoleh berbagai kemampuan yang nantinya diterapkan dalam lingkungan.

Pendidikan menjadi tempat bagi individu dan masyarakat untuk meraih kesejahteraan dan kemajuan. Memasuki abad 21 dunia kerja menuntut perubahan kompetensi. Kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah (*problem solving*), dan berkolaborasi, menjadi kompetensi penting dalam memasuki kehidupan abad 21. Piramida pekerjaan dimasa datang menunjukkan adanya pergeseran pekerjaan. Jenis pekerjaan tertinggi adalah

pekerjaan kreatif, sedangkan pekerjaan rutin akan diambil alih oleh teknologi robot dan otomatisasi (Daryanto & Karim, 2017: 1).

Kemajuan yang dicapai oleh manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi menjadikan ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri berkembang semakin pesat. Pola hidup manusia dengan kemajuan ilmu dan teknologi mempunyai hubungan erat, pendidikan mungkin wadah paling menonjol dalam rangka kemajuan teknologi tersebut (Danim, 1994: 17). Sehingga menimbulkan perubahan luar biasa dalam berbagai aspek kehidupan. Pada satu sisi perubahan yang dihasilkannya dapat memperluas wawasan yang terbuka dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Akan tetapi di sisi lain dapat menimbulkan tantangan yang cukup berat dan mendasar dalam sendi-sendi kehidupan manusia (Rasyid, *Jurnal Ta'dib*, Vol. 2, No. 2, Agustus 2002: 178).

Dewasa ini ketergantungan masyarakat terhadap teknologi modern begitu kuat dan tanpa perlu adanya permintaan (*reserve*). Hal ini menjadi indikasi adanya pergeseran nilai-nilai esensial, yang akan mengubah pola pikir dan pola hidup masyarakat. Pemandangan seperti itu menjadi bagian dari tayangan film maupun sinetron. Kondisi demikian sangat berpengaruh terhadap sistem dan proses pendidikan (Kosim & Faturrohman, 2018:10).

Salah satu inovasi teknologi informasi yang menampilkan berbagai tayangan berbentuk video saat ini adalah *YouTube*. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh *YouTube*, 92% pengguna internet Indonesia menyatakan *YouTube* adalah tujuan pertama mereka ketika mencari video. Dari segi kuantitas penonton, *YouTube* sudah menyaingi televisi sebagai sarana media yang paling sering di akses orang Indonesia. Dari 1.500 responden yang terlibat dalam penelitian, 53% menyatakan mengakses *YouTube* setiap hari, dan 57% menyatakan menonton televisi setiap hari (Setiadi, Azmi & Indrawadi, *Jurnal Civic Education*, Vol. 2, No. 4, 2019: 314).

Adanya *YouTube* akan memberikan paradigma baru dalam mencari sumber belajar. Akan tetapi, pengguna *YouTube* memiliki kecenderungan

untuk membuka situs selain mencari sumber belajar. Fenomena yang ada saat ini, hal yang porno, aneh, lucu justru lebih banyak memberi kesan dibandingkan dengan hal yang datar, serius dan penuh nilai atau agama. Adegan kekerasan lebih terkesan di benak anak-anak dibandingkan dengan petuah agama. Tugas pendidikan diharapkan mampu memberi pengetahuan nilai positif dan bermanfaat untuk ditiru dan diadopsi, bukan malah menghindarinya (Indra, 2016: 74-76).

Tuntutan masyarakat yang makin besar terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat pendidikan tidak mungkin lagi dikelola hanya dengan melalui pola tradisional, disamping cara ini tidak sesuai lagi dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat, cara belajar anak juga mempengaruhi dirumuskannya kebijakan untuk memanfaatkan teknologi dalam pengelolaan pendidikan (Miarso, 2011: 2).

Berkaitan dengan hal tersebut, Johann Pestalozzi seorang pendidik Swiss menyatakan:

Sekolah tradisional yang membosankan dengan hanya menekankan pada pengulangan dan penghafalan. Sekolah tradisional harus dirombak; perombakan ini akan mampu menjembatani perubahan sosial. Belajar terjadi karena adanya rangsangan penginderaan. Pembelajaran juga harus mengikuti perkembangan alamiah: konkret ke abstrak, lingkungan dekat ke jauh, mudah ke sukar, gradual dan kumulatif (Miarso, 2011: 128).

Penyelenggaraan pendidikan yang efektif dan efisien dituntut kajian (*analysis*) yang sistematis, ilmiah dan rasional seperti yang dikehendaki oleh teknologi pendidikan (*educational technology*) dan media pendidikan (*educational media*) merupakan kebutuhan mendesak, lebih-lebih di masa datang. Dalam hal ini diperlukan desain percobaan (*experiment*) dengan cara memberikan perlakuan (*treatment*) berupa rangsangan stimulus visual, audio, dan kinestetik yang bisa dikemas dalam bentuk pembelajaran berbasis komputer (Nofrion, 2016: 2).

Dikutip dari Demillah (*Jurnal Interaksi*, Vol. 3, No. 2, Juli 2019: 110), Harrison dan Hummell menyatakan bahwa film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar.

Film dapat dikatakan sebagai media belajar karena film merupakan salah satu bentuk perwujudan yang bersifat teknis dari metode cerita.

Menurut Iqbal, ketika mendengarkan audio maka otak kiri akan bekerja, dan ketika melihat gambar-gambar otak kanan bekerja menerjemahkan simbol-simbol yang ditampilkan. Dalam pembelajaran dengan animasi, fenomena kerja belahan otak kiri dan kanan bekerja saling melengkapi dan simultan. Artinya jika otak kiri bekerja maka otak kanan juga bekerja, demikian juga sebaliknya. Hal ini terjadi terutama ketika siswa diberi stimulus oleh pesan yang dikemas dalam bentuk animasi, baik itu objek, benda atau teks yang bergerak tidak terlalu cepat atau tidak terlalu lambat, tetapi sesuai dengan inti atau tampilan yang selayaknya (Nofrion, 2016: 132).

Idealnya film yang disajikan mengandung unsur pendidikan, budaya, budi pekerti, hiburan sehat, apresiasi estetika dan mendorong rasa ingin tahu mengenai lingkungan. Sebagaimana yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2014 Tentang Lembaga Sensor Film pasal 33 butir ketiga. Selain itu, idealnya film dapat mencerminkan bagaimana identitas budaya dan kebesaran peradaban yang dimiliki bangsa Indonesia, karena film merupakan bagian dari produk peradaban (Shofiyah, Afrianti & Anwar, *Jurnal Ta'lim*, Vol. 15, No. 2, 2014: 101).

Berbagai warisan ilmu pengetahuan yang telah diolah, disegarkan, di dialektika, diberikan semangat (*spirit*) dan jiwa sesuai dengan karakter ajaran Islam yang memadukan antara iman, ilmu, dan amal; material dan spiritual; transedental dan *profane*; kebutuhan individu dan masyarakat, keterbukaan, objektivitas, berbasis riset dan penalaran dapat dikemas menarik dalam sebuah film pendidikan (Nata, 2009: 258).

Dikutip dari Watson (2003: iv), Newsom Report merekomendasikan film di kelas, akan tetapi digunakan sebagai semacam stimulus untuk diskusi, atau sebagai bahan ilustrasi. Shihab (2016: 243) juga menyatakan bahwa metode pembelajaran melalui film dapat menjadi

metode yang menarik bagi anak-anak. Kemudian dapat menjadi alternatif bagi guru. Pada dasarnya, dalam satu film dapat diambil pelajaran yang berbeda-beda, tergantung pada perspektif yang digunakan dan bagian yang dipakai.

Film memiliki pengaruh positif dan negatif. Pengaruh positif yang disampaikan dapat berupa penanaman nilai-nilai pendidikan, kebudayaan, moral dan sebagainya. Sedangkan film yang memiliki pengaruh negatif tidak memiliki manfaat dengan memberikan pesan yang cenderung mengarah pada kemerosotan moral.

Tepatnya pada tanggal 20 November 2018 bertepatan dengan peringatan Maulid Nabi Muhammad Saw., film animasi produk kreatif pemuda tanah air dirilis. Sebuah film edukasi yang memberikan kesan dan pesan moral tentang kehidupan yang disertai dengan nilai-nilai pendidikan Islam. Film animasi bertema Islami dengan judul Nussa dan Rara yang dirilis di *channel YouTube Nussa official*, menjadi suatu inovasi baru bagi dunia animasi Indonesia yang mengenalkan agama pada anak dengan cara menghibur. Animasi ini merupakan produk rumah animasi *The Little Giantz* yang juga berkolaborasi dengan *4 Stripe Production* (Ikhwantoro, Jalil & Faisol, *Jurnal Vicratina*, Vol. 4, No. 2, 2019: 56).

Dibuatnya film animasi Nussa dan Rara dilatarbelakangi oleh kondisi konten film anak-anak yang memprihatinkan. Serta keinginan orang tua agar anaknya mendapatkan tayangan atau konten yang positif. Di sisi lain disebabkan oleh kecemasan orang tua terhadap tontonan anak yang jarang sekali menawarkan kebaikan, terutama yang sarat akan nilai-nilai Islami (Manoppo, Agustus 31, 2019).

Pengajaran dan pengetahuan ajaran Islam pada film Nussa dan Rara dapat diperoleh pada setiap episodanya, meski tidak sedikit episode yang hanya berupa gerak dan lagu, akan tetapi masih menampilkan pesan-pesan berbentuk nasehat dan mengandung unsur ajaran Islam yang ditampilkan setiap episodanya, termasuk pada bagian akhir film. Episode dalam film animasi Nussa dan Rara menyangkan kebiasaan atau aktivitas sehari-hari

yang dilakukan berdasarkan ajaran Islam. Diantaranya, akhlak terhadap orang yang lebih tua, adab ketika makan, optimisme pada ketentuan Allah, dan hal-hal lainnya yang ditunjukkan dari penyampaian karakter tokoh, sehingga mudah dipahami oleh penonton.

Wawasan ke-Islaman yang disajikan secara sederhana namun komunikatif dan mendidik dengan nilai-nilai, norma-norma, dan perilaku yang terkandung, serta beberapa episode yang hanya berbentuk lagu, dengan durasi yang cukup pendek pada setiap episodenya, terkadang tidak banyak orang yang menyadari hal-hal implisit dalam film tersebut. Hal ini menjadikan penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Analisis Nilai-nilai Pendidikan Islam Dalam Film Animasi Nussa Dan Rara Edisi Tayang 1-40.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana relevansi film animasi Nussa dan Rara terhadap Pendidikan Islam?
2. Apa nilai-nilai pendidikan Islam yang terkandung dalam film animasi Nussa dan Rara Edisi Tayang 1-40?
3. Bagaimana internalisasi nilai-nilai Pendidikan Islam yang terkandung dalam film animasi Nussa dan Rara Edisi Tayang 1-40?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui relevansi film animasi Nussa dan Rara terhadap Pendidikan Islam.
2. Mengetahui nilai-nilai pendidikan Islam yang terkandung dalam film animasi Nussa dan Rara Edisi Tayang 1-40.
3. Mengetahui internalisasi nilai-nilai Pendidikan Islam yang terkandung dalam film animasi Nussa dan Rara Edisi Tayang 1-40.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat secara teoretis maupun praktis.

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penelitian selanjutnya dan menjadi tambahan referensi karya ilmiah yang bermanfaat.

2. Secara Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pemahaman dari pesan yang disampaikan oleh sebuah film.

- b. Penelitian ini dapat menjadi masukan dan pertimbangan dalam pendidikan Islam yang dapat dilakukan melalui film.

E. Definisi Operasional

Agar tidak menimbulkan kesalahpahaman dalam menafsirkan judul dalam skripsi ini. Penulis akan menjelaskan istilah-istilah yang ada pada judul skripsi berikut ini:

1. Nilai

Nilai adalah norma, etika, peraturan, undang-undang, adat kebiasaan, aturan agama dan rujukan lainnya yang memiliki harga dan dirasakan berharga bagi seseorang. Nilai bersifat abstrak, berada dibalik fakta, memunculkan tindakan, terdapat dalam moral seseorang, muncul sebagai ujung proses psikologis, dan berkembang kearah yang lebih kompleks (Mulyadi, 2006: 5).

Max Scheler berpendapat bahwa nilai merupakan suatu kenyataan yang tersembunyi dibalik kenyataan lain. Kenyataan lain merupakan pengembangan nilai. Nilai merupakan kualitas yang keberadaannya tidak tergantung pada pengembangannya. Suatu objek atau suatu perbuatan sudah cukup memadai untuk menangkap nilai yang terkandung di dalamnya. Semua pengalaman yang berhubungan dengan baik dan buruk mengasumsikan dasar maupun pengetahuan yang sebelumnya tentang baik dan buruk. Nilai-nilai moral tidak tersembunyi di balik perbuatan yang pada dirinya sendiri

baik, tetapi perbuatan baik tersebut yang mewujudkan nilai-nilai. Memahami nilai adalah dengan hati dan bukan dengan akal budi (Jirzanah, *Jurnal Filsafat*, Vol. 18, No. 1, April 2008: 93-94).

Jika seluruh pribadi terlibat pada nilai yang diyakini, otak dan hati, maka nilai akan mengantar orang pada keputusan dan tindakan. Jelas dengan begitu, nilai-nilai adalah penggerak utama dalam hidup kita karena nilai dapat memberi kepastian arah dan dorongan (*impetus*) untuk bertindak. Singkatnya, nilai tidak hanya sesuatu yang kita percayai, tetapi juga kenyataan yang kita pilih dan kemudian kita laksanakan. Nilai hakiki bercirikan kultural (cara bertindak) dan rohani, seperti kebenaran, keadilan, persaudaraan, dan lain sebagainya. Juga bercirikan suci, yang melahirkan rasa hormat dan misteri dalam hidup (Darminta, 2006: 23).

Dapat diartikan nilai sebagai daya pendorong dalam hidup, yang memberi makna pada tindakan seseorang. Nilai itu muncul sebab adanya kehidupan bermasyarakat.

2. Pendidikan Islam

An-Nahlawi mengatakan bahwa kata pendidikan berasal dari bahasa Arab yaitu dari akar kata *raba-yarbu-tarbiyah*, yang artinya adalah 'bertambah' dan 'berkembang', atau *rabia-yarba*, yang dibandingkan dengan kata *khafiya-yakhfa*. Arti yang terkandung dalam *raba-yarbu* adalah tambahan dan berkembang, dan *raba-yarubbu* yang dibandingkan dengan kata *madda-yamuddu* berarti memperbaiki, mengurus kepentingan, mengatur, menjaga, dan memperhatikan. Istilah lain dari pendidikan dalam bahasa Arab disebut *at-ta'lim*, kata ini merupakan asal kata (*masdar*) dari 'alama yang memiliki arti sebagai pengajaran yang bersifat pemberian atau penyampaian pengertian, dan keterampilan (Izzan & Saehudin, 2016: 33-34).

Perbedaan yang mendasar antara pengertian keduanya adalah bahwa istilah *tarbiyah* lebih cenderung memelihara fitrah anak,

menumbuhkan seluruh bakat dan kesiapannya, mengarahkan seluruh fitrah dan bakat agar menjadi baik dan sempurna, dan bertahap dalam prosesnya. Sehingga menghasilkan sesuatu yang bersifat fisik dan material dari pembinaan intelektual dan moralnya. Sedangkan *ta'lim* proses pembelajaran terus menerus sejak manusia lahir melalui fungsi pendengaran, dan penglihatan. Sehingga ruang lingkup pencapaiannya meliputi domain kognisi, psikomotor dan afeksi.

Berhubungan dengan konsep *tarbiyah*, diantaranya adalah hadis yang diriwayatkan oleh Bukhari dari Ibn Abbas yaitu:

كُنُوزًا ثَانِيْنَ حُلَمَاءَ فُقَهَاءَ عُلَمَاءَ وَيُقَالُ الرَّبَائِي الَّذِي يُرَبِّي النَّاسَ بِصِغَارِ الْعِلْمِ
قَبْلَ كِبَرِهِ (رواه البخارى)

Jadilah kamu para pendidik yang penyantun, ahli fiqih, dan berilmu pengetahuan. Dan disebut pendidikan apabila seseorang telah mendidik manusia dengan ilmu pengetahuan, dari sekecil-kecilnya sampai menuju pada yang tinggi. (HR. Bukhari)

Hadis di atas memiliki arti sebagai proses transformasi ilmu pengetahuan dari tingkat dasar menuju tingkat selanjutnya dengan didasari semangat tinggi dalam memahami dan menyadari kehidupannya sehingga dapat meningkatkan ketakwaan, budi pekerti dan pribadi yang luhur (Izzan & Saehudin, 2016: 33-34).

Pendidikan Islam sebagai sebuah proses penyiapan generasi berikutnya untuk mengisi peranan, memindahkan tidak hanya pengetahuan tapi juga nilai-nilai Islam yang diselaraskan dengan fungsi manusia untuk beribadah di dunia dan memetik hasilnya di akhirat (Langgulung, 2003: 27).

Sehingga definisi terkait pendidikan Islam yang digunakan dalam penelitian adalah cenderung pada penggunaan istilah *tarbiyah*

yang tidak hanya pemberian pengetahuan yang serta merta, akan tetapi memperhatikan tahap perkembangan dan tahap materi yang diajarkan.

3. Nilai-Nilai Pendidikan Islam

Nilai-nilai pendidikan Islam merupakan nilai-nilai yang akan mampu membawa manusia pada kebahagiaan, kesejahteraan dan keselamatan manusia baik dalam kehidupan di dunia maupun kehidupan di akhirat kelak. Nilai-nilai pendidikan Islam merupakan pengembangan pikiran manusia dan penataan tingkah laku serta emosinya berdasarkan ajaran agama Islam (Munawarah, Skripsi, 2018: 32).

Nilai pendidikan Islam adalah sejumlah sifat-sifat dan ide yang penting dan berguna bagi manusia yang didapatkan dari proses pengembangan pribadi melalui proses pengajaran, pelatihan, pengalaman, pewarisan, atau pembudayaan dari generasi ke generasi, sehingga terjadi perubahan sikap dan tingkah laku yang mendarah daging untuk melaksanakan perbuatan berdasarkan nilai-nilai dan dasar Islam yang terkandung dalam al-Qur'an dan Sunnah guna menggapai hakikat manusia (Shofiyah, Afriatin, & Anwar, *Jurnal Ta'lim*, Vol. 15, No. 2, 2014: 101).

Menurut Mohd. Labib Najihy, nilai yang menjadi dasar tujuan pendidikan diantaranya, nilai-nilai materi, sosial, kebenaran, akhlak, keindahan, dan keagamaan. Pada dasarnya pendidikan Islam memuat keseluruhan nilai tersebut, namun memberi perhatian lebih besar pada nilai-nilai religius dan akhlak untuk menghubungkan manusia dengan penciptanya serta menjadi sumber perasaan berkewajiban dan bertanggungjawab pada sesamanya (Junaedi, 2017:109).

Nilai-nilai normatif telah ada dalam al-Qur'an yang menjadi acuan dalam pendidikan Islam. Nilai tersebut terdiri atas tiga pilar

utama yaitu: *i'tiqadiyah*, *khuluqiyah*, dan *amaliyah* (Mujib & Mudzakir 2008: 36). Adapun penjabarannya sebagai berikut:

a. Nilai *I'tiqadiyah*

Nilai *i'tiqadiyah* yang tidak asing dengan istilah akidah, berkaitan erat dengan rukun iman atau percaya kepada Allah, malaikat, kitab, rasul, hari kiamat dan takdir yang bertujuan untuk menata kepercayaan individu. Akidah Islam bersifat sempurna (*syumuliyah*) karena mampu menginterpretasikan semua bagian besar, tidak menganggap adanya dua Tuhan (Tuhan kebaikan dan Tuhan kejahatan), bersandar pada akal, hati, dan kelengkapan manusia lainnya. Akidah yang benar yaitu akidah yang dapat dipahami oleh akal sehat dan diterima oleh hati karena sesuai dengan fitrah manusia (Makbulloh, 2011: 85-86).

b. Nilai *Khuluqiyah*

Nilai *khuluqiyah* adalah nilai yang berkaitan dengan akhlak. Berupa etika, kesusilaan, budi pekerti, adab, atau sopan santun yang bertujuan untuk membersihkan diri dari perilaku rendah dan menghiasi diri dengan perilaku terpuji. Perbuatan yang dianggap benar adalah perbuatan yang berpijak pada kebenaran yang telah ada dalam agama yang bersumber dari wahyu (Mujib & Mudzakir 2008: 36) (Zuhaini, 2004: 52).

c. Nilai *Amaliyah*

Nilai *amaliyah* (perbuatan), yang berkaitan dengan tingkah laku sehari-hari yang berkaitan dengan ibadah dan muamalah. Pendidikan ibadah, berkaitan dengan *hablumminallah*. Sedangkan pendidikan muamalah, berkaitan dengan *hablumminannas* (Mujib & Mudzakir 2008: 36).

Maka dapat dikatakan bahwa nilai-nilai pendidikan Islam memiliki dua orientasi. *Pertama*, nilai ketuhanan dengan rasa takwa dan pasrah pada Allah yang menciptakannya. *Kedua*, nilai

kemanusiaan yang menyangkut hubungan dengan sesama manusia, lingkungan, dan makhluk hidup lain. Keduanya dapat ditunjukkan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Film Animasi

Film merupakan gambar-gambar dalam beberapa *frame* yang diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis. Gambar bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu dan gambar terlihat hidup. Kemampuan film dalam melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri (Arsyad, 1997: 48).

Film memiliki realitas yang cukup kuat untuk menceritakan tentang realitas masyarakat. Film sebagai komunikasi masa merupakan gabungan dari berbagai teknologi seperti fotografi dan rekaman suara, kesenian baik seni rupa dan seni teater sastra dan arsitektur seni musik. Bahan baku dari film adalah *celluloid*, pita video, piringan video, dan bahan penemuan teknologi lainnya (Tanjua, Skripsi, 2018: 66).

Banyak hal yang dapat dijelaskan melalui film, antara lain tentang proses yang terjadi dalam tubuh kita atau dalam suatu industri, kejadian alam, kehidupan di negara asing, mengajarkan suatu keterampilan, sejarah kehidupan orang besar dan sebagainya (Usman, 2002: 95).

Menurut Andi, animasi berasal dari bahasa Yunani "*anima*" yang berarti memberi kehidupan. Animasi dibuat oleh seorang *animator* yang memiliki tugas memberikan "ilusi" bahwa benda-benda yang dianimasikan adalah benda yang hidup. Cara "menghidupkan" benda-benda yang semula "mati" atau tidak bergerak tersebut adalah dengan cara menggerakkannya satu per satu atau *frame by frame*. (Demillah, Skripsi, 2019: 29)

Dari berbagai pengertian film animasi diatas dapat disederhanakan bahwa film animasi adalah kumpulan gambar

bergerak berupa alat audio visual yang dapat digunakan untuk pembelajaran, penyuluhan maupun kegiatan lainnya.

F. Kerangka Pemikiran

Film animasi yang merupakan kumpulan gambar yang diberi efek dengan unsur utama gerak, memiliki makna dalam bentuk verbal maupun non-verbal, yang dapat diterjemahkan dalam film animasi tersebut. Sejatinnya dalam setiap karya seni selalu terdapat pesan tersirat maupun tersurat yang disampaikan seniman kepada penikmatnya, tidak terkecuali pada sebuah film animasi.

Kekuatan film dalam mempengaruhi khalayak terdapat dalam aspek audio visual yang terdapat di dalamnya, juga kemampuan sutradara dalam mengemas film tersebut sehingga tercipta sebuah cerita yang menarik dan membuat khalayak terpengaruh (Prasetyo, 2019: 28). Pengaruh tersebut tidak luput turut mempengaruhi anak-anak. Seperti halnya Leavis dan Thompdon dalam Watson (2003: 3) yang melihat film sebagai pengaruh berbahaya. Sebagian besar film menayangkan kepada anak-anak suatu pengaruh bahwa nilai tertinggi pada hidup adalah kekayaan, kekuatan, kemewahan dan pujian publik. Tidak mempermasalahkan cara memperolehnya dan cara penggunaan yang semena-mena. Salah satu dampak negatif dari hal tersebut adalah melahirkan karakter individualis dan konsumtif.

Idealnya film yang disajikan mengandung unsur pendidikan, budaya, budi pekerti, hiburan sehat, apresiasi estetika dan mendorong rasa ingin tahu mengenai lingkungan. Sebagaimana yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2014 Tentang Lembaga Sensor Film pasal 33 butir ketiga. Selain itu idealnya film dapat mencerminkan bagaimana identitas budaya dan kebesaran peradaban yang dimiliki bangsa Indonesia, karena film merupakan bagian dari produk peradaban (Shofiyah, Afrianti & Anwar, *Jurnal Ta'lim*, Vol. 15, No. 2, 2014: 101).

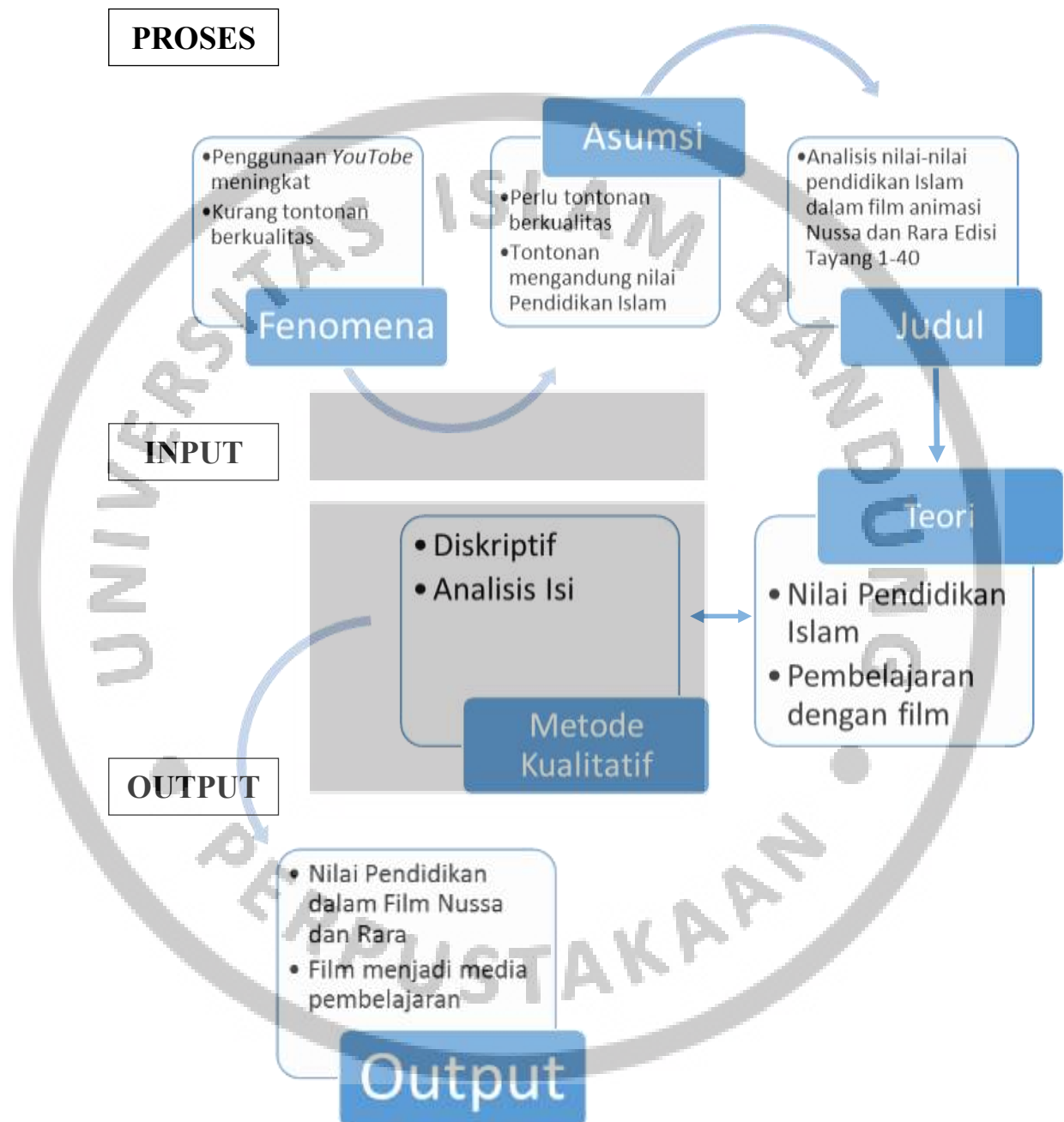
Film pendidikan dianggap efektif untuk digunakan sebagai alat bantu pengajaran. Terkandung didalamnya nilai tertentu, seperti pengalaman-pengalaman dasar, menumbuhkan inspirasi sebagai inovasi baru, menarik perhatian, mengandung nilai-nilai rekreasi, menjelaskan hal-hal abstrak dan sebagainya (Danim, 1994: 19).

Film dapat digunakan untuk melukiskan kejadian sebenarnya sehingga dapat dipakai teknik untuk menunjukkan beberapa fakta, kecakapan, sikap dan pemahaman. Film merupakan salah satu bentuk untuk mendidik masyarakat dalam bersikap dan berperilaku yang sesuai dengan tatanan norma dan nilai budaya masyarakat. Jadi, secara simbolis film berfungsi kritik dan kontrol sosial terhadap penyimpangan-penyimpangan yang terjadi dalam lingkungan masyarakat.

Menurut Irawanto, banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat, hubungan antara film dan masyarakat selalu dipahami secara linear. Artinya, film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) di baliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya. Kritik yang muncul terhadap perspektif ini didasarkan atas argumen bahwa film adalah potret dari masyarakat dimana film itu dibuat. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke layar (Sobur, 2013: 127).

Cara untuk memperoleh makna-makna dari sebuah film tersebut adalah dengan menganalisisnya. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan mengkaji tanda yang dikenal dengan istilah analisis konten. Analisis konten sebagai suatu model dari ilmu pengetahuan sosial, mempelajari hakikat tentang keberadaan suatu tanda.

Pendekatan analisis konten yang digunakan sebagai “pisau kajian” ini akan mengarahkan kita untuk menganalisis dan membuat kerangka berpikir agar terhindar dari terjadinya salah baca (*misreading*) atau salah dalam mengartikan makna suatu tanda. Untuk memperjelas kerangka pemikiran dalam penulisan ini dapat dilihat dalam bagan berikut:



G. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini penulis akan menggali Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam film animasi Nussa dan Rara Edisi Tayang 1-40. Sementara itu berdasarkan penelusuran dan pengamatan, penulis belum menemukan penelitian yang membahas tentang “Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Film Animasi Nussa dan Rara Edisi Tayang 1-40”. Namun telah ada beberapa jurnal dan skripsi yang berkaitan dengan penelitian yang penulis kaji.

Pertama, jurnal dengan judul “Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Film Animasi Nussa Dan Rara Karya Aditya Triantoro” oleh Moch. Eko Ikhwantoro, Abd. Jalil, dan Ach. Faisol, dari Universitas Islam Malang, pada tahun 2019. Penelitian ini menggunakan kajian pustaka sebagai tumpuannya, dengan hasil bahwa komponen pendidikan Islam yang termuat dalam film animasi Nussa dan Rara diantaranya ialah nilai pendidikan akidah, nilai pendidikan ibadah, dan nilai pendidikan akhlak. Penelitian tersebut serupa dengan penelitian yang dilakukan penulis, memiliki subjek yang sama-sama film animasi Nussa dan Rara, akan tetapi penulis membahas edisinya secara urut dan mengetahui tahap internalisasi nilai-nilainya. Sedangkan penelitian tersebut membahas edisi secara acak dan hanya terfokus pada nilainya saja.

Kedua dan *ketiga*, merupakan karya dari Ariani Demillah berupa jurnal dan skripsi dengan judul “Peran Film Animasi Nussa dan Rara Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Ajaran Islam Pada Pelajar SD” dan “Peran Film Animasi Nussa Dan Rara Di Channel Youtube Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Ajaran Islam Pada Pelajar SD Bagan Batu-Riau”, dari jurnal *Interaksi* dan skripsi dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara pada tahun 2019. Penelitian tersebut memiliki subjek yang sama-sama film animasi Nussa dan Rara, dengan bertujuan untuk mengetahui peran film animasi Nussa dan Rara dalam meningkatkan pemahaman tentang ajaran Islam di Sekolah Dasar.

Sedangkan penelitian yang penulis lakukan fokus pada nilai Pendidikan Islam dan tahap internalisasi tersebut.

Keempat, penelitian dengan judul “Nilai-Nilai Islam dalam Serial Animasi Nussa” oleh Lutfi Icke Anggraini, dari Institut Agama Islam Negeri Purwokerto pada tahun 2019. Penelitian tersebut menganalisis Islam yang terdapat dalam film, dengan menggunakan metode analisis narasi Tzvetan Todorov. Sehingga memperoleh hasil penelitian berupa nilai akhlak, nilai akidah dan nilai syari’ah dalam film animasi Nussa dan Rara. Penelitian tersebut sama dengan penelitian yang penulis lakukan, akan tetapi penulis menggunakan metode analisis isi, sedangkan Lutfi Icke menggunakan metode analisis narasi Tzvetan Todorov.

Kelima, skripsi oleh Anisa Dwi Kinasih, mahasiswi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Surakarta, dengan judul “Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Film Mencari Hilal Karya Ismail Baseth” pada tahun 2018. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui nilai Pendidikan Islam dalam film menggunakan analisis isi, dengan hasil penelitian berupa nilai *khuluqiyah*, nilai *i’tiqadiyah*, dan nilai *amaliyah*. Penelitian tersebut serupa dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu objek yang sama-sama meneliti tentang nilai Pendidikan Islam dalam film. Akan tetapi, penulis menggunakan film animasi Nussa dan Rara sebagai subjeknya sedangkan Anisa menggunakan Film Mencari Hilal Karya Ismail Baseth.

Persamaan, perbedaan dan originalitas penelitian ini dapat dilihat lebih jelas dengan tabel berikut:

Tabel 1.1 Tinjauan Pustaka

| No. | Nama Peneliti, Tahun, Judul, Bentuk | Persamaan | Perbedaan | Originalitas Penelitian |
|-----|--|--|--|--|
| 1. | Moch. Eko Ikhwantoro, Abd. Jalil, Ach. Faisol, 2019. Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Film Animasi Nussa Dan Rara Karya Aditya | Analisis Nilai-nilai Pendidikan Islam Film Animasi | Membahas sepuluh edisi dalam Film Animasi Nussa dan Rara, yaitu: | Fokus penelitian Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Film Animasi |

| | | | | |
|----|---|--|--|---|
| | Triantoro. Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam, Volume : 4, Nomor : 2. | Nussa dan Rara. | 1. Tidur Sendiri, Gak Takut!. 2. Makan Jangan Asal Makan. 3. Dahsyatnya Basmalah. 4. Senyum Itu Sedekah. 5. Sudah Adzan, Jangan Berisik!!!. 6. Belajar Ikhlas. 7. Siapa Kita?. 8. Jangan Boros. 9. Yaah.. Hujan!!. 10. Kak Nussa!!. | Nussa dan Rara Edisi Tayang 1-40. Fungsi media pembelajaran Pendidikan Agama Islam. |
| 2. | Airani Demillah, 2019. Peran Film Animasi Nussa dan Rara Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Ajaran Islam Pada Pelajar SD. Jurnal Interaksi, Volume: 3, Nomor: 2. | Objek yang diteliti (Film Animasi Nussa dan Rara). | Sudut pandang pemahaman anak SD terkait pesan yang ada dalam film animasi Nussa dan Rara. | |
| 3. | Airani Demillah, 2019, Peran Film Animasi Nussa Dan Rara Di Channel Youtube Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Ajaran Islam Pada Pelajar SD Bagan Batu, Riau, Skripsi (Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial | Objek yang diteliti (Film Animasi Nussa dan Rara). | Sudut pandang pemahaman anak SD terkait pesan yang ada dalam film animasi Nussa dan Rara. | |

| | | | |
|----|---|---|--|
| | Dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan). | | |
| 4. | Lutfi Icke Anggraini, 2019, Nilai-Nilai Islam dalam Serial Animasi Nussa, Skripsi (Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Purwokerto). | Analisis Nilai-Nilai Islam dalam Film. | Menggunakan metode analisis narasi Tzvetan Todorov. |
| 5. | Anisa Dwi Kinasih, 2018, Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Film Mencari Hilal Karya Ismail Baseth, Skripsi (Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Surakarta). | Analisis Nilai-Nilai Pendidikan dalam Film. | Terfokus pada nilai <i>khuluqiyah</i> , nilai <i>i'tiqadiyah</i> , dan nilai <i>amaliyah</i> . |