

BAB IV

KOMODIFIKASI ANIMASI NUSSA

Animasi Nussa adalah sebuah konten digital animasi yang menceritakan keseharian anak-anak bernama Nussa yang dikemas dengan nuansa islami. Animasi Nussa hingga kini telah menjadi konten populer yang begitu digemari oleh masyarakat Indonesia sebagai tontonan edukasi anak islami. Kondisi ini yang kemudian menghadirkan perkembangan bagi Animasi Nussa dalam menyediakan berbagai konten yang tidak hanya tontonan gratis, melainkan juga bertambah pada produk-produk yang secara langsung bernilai komersial.

Pada bab ini, Animasi Nussa melalui produk-produknya berupa *Nussa Edutainment Series*; *Nussa Ukhuwah Show*; *Jelajah Nussa* dan produk-produk lainnya akan dianalisis melalui teori komodifikasi dan budaya populer. Melalui budaya populer, peneliti akan menjelaskan berbagai sisi dari animasi Nussa yang lebih mengedepankan tampilan yang sengaja dibangun (*kontruksi*) dan dibingkai (*framing*) dengan nuansa islami. Kontruksi dan *framing* yang dilakukan oleh animasi Nussa dengan nuansa islami yang menjadi kegemaran atau populer bagi masyarakat Indonesia yang mayoritas penduduknya beragama Islam.

Produk yang ditampilkan melalui animasi Nussa dapat dijadikan instrumen penelitian yang mengacu pada budaya populer dan komodifikasi. Peneliti membagi dua tahap penelitian yaitu budaya populer dibagi menjadi kontruksi citra, *framing* kesalahan dan representasi keimanan. Kemudian komodifikasi yang dibagi menjadi nilai guna dan nilai tukar serta fetisisme komoditas.

Pada tahap pertama, peneliti menganalisis bagaimana peranan animasi Nussa sebagai budaya populer di Indonesia, yang mengkonstruksikan citra berlandaskan citra Islami. Selanjutnya bagaimana animasi Nussa melakukan *framing* berdasarkan kesalehan melalui hal-hal yang baik, dijelaskan dengan berpakaian yang baik dan benar. Sehingga menarik untuk diikuti oleh kalangan orang dewasa maupun anak-anak.

Pada tahap kedua peneliti menganalisis nilai guna dan nilai tukar yaitu bagaimana animasi Nussa yang awalnya hanya sebagai tontonan lalu bertransformasi menjadi komoditas. Setelah menjadi komoditas akan muncul fetisisme komoditas dimana konsumen/penonton akan mengeluarkan uang untuk memenuhi keinginannya untuk memiliki barang apa saja yang dipakai animasi Nussa maupun produk yang akan diciptakan terus-menerus oleh animasi Nussa.

A. Kontruksi Citra Islami

Kontruksi citra islami dalam animasi Nussa adalah membangun suatu imaji yang memfokuskan pada kesalehan dan keimanan yang berdasarkan pada narasi Islami. Citra yang sudah terbentuk selanjutnya melalui sebuah proses panca indra yang dapat dilihat dan dimengerti lalu kemudian akan berubah menjadi persepsi dan akan membentuk citra, sehingga citra digambarkan melalui adegan, dialog serta simbol dalam film animasi. Hal ini dikarenakan media film animasi memiliki kekuatan lebih dibanding media yang lain dalam melakukan representasi terhadap kenyataan. Film animasi dapat membangun sebuah pesan menjadi sebuah citra kemudian citra itu akan berdampak menjadi sebuah ideologi terhadap

penontonnya. Media film animasi menjadi hal yang lebih perlu diperhatikan, karena dampak pesan yang disampaikan melalui film animasi akan lebih bersifat lama menjadi sebuah keyakinan dalam masyarakat.

Adapun hal dalam menyoroti citra Islami pada animasi Nussa dengan memfokuskan kepada imaji citra islami dan budaya populer. Pada beberapa tahun terakhir ini, pemajangan animasi Nussa di media sosial dan budaya populer Islam di Indonesia semakin meningkat yang dibarengi dengan meningkatnya produk konsumsi yang tidak hanya dikhususkan untuk anak-anak saja melainkan keluarga Islam di Indonesia, yang dijadikan suatu tontonan yang komersil.

Hal ini menunjukkan bahwa, pada level permukaan hingga paling dalam yakni ideologi, animasi Nussa sedang mempresentasikan versi tertentu citra islami yang diidealkan melalui kontruksi teks dan visual animasi Nussa. Dari animasi Nussa akan ditunjukkan gambaran yang mempresentasikan bagaimana animasi Nussa yang dikonstruksikan oleh kapitalisme konsumsi yang mengukuhkan budaya populer Islam di Indonesia. Dengan mengkaji penggambaran atau imaji animasi Nussa dalam budaya populer.

Versi berbeda yang ditampilkan animasi Nussa adalah dengan penggambaran karakternya yang unik, serta dipadukan dengan budaya populer Islam. Sehingga ada istilah Nusantara yang berarti Nussa, Antta dan Rarra. Selain Nusantara menunjukkan kepanjangan dari nama para tokoh animasi, tetapi juga menunjukkan karakter ini berasal dari Indonesia.

Akan tetapi keunikan dari Nusantara pada tokoh animasi Nussa ditengah nama ketiga tokoh diselipkan tasydid yaitu Nussa, Antta dan Rarra yang mana hal itu berbau dengan Timur Tengah dan hal itu adalah salah satu kontruksi dari citra islami yang dibangun oleh animasi Nuspsa. Tak hanya itu keberislaman dibangun dari cara tokohnya berpakaian yang berbeda dengan keseharian anak-anak yang pada umumnya.

Gambar 7 Tokoh Nussa



Sumber gambar Google.com

Gambar 8 Tokoh Rarra



Sumber Gambar Google.com

Dari kedua gambar diatas dapat dilihat cara berpakaian tokoh yaitu Nussa dan Rarra yang nampak berbeda pada kartun yang lainnya karena mereka memakai pakaian muslim dan muslimah sejak kecil padahal untuk anak seumur mereka masih bebas dalam berpakaian akan tetapi melalui pakaian yang dikenakan oleh tokoh karakter maka animasi Nussa berhasil menampilkan kontruksi citra islami pada penokohnya.

Gambar 9 Episode Pilihan Halalku



Sumber gambar asli Screenshot Youtube.com

Pada episode pilihan halal ku yang berdurasi 4.00 menit, dimulai Nussa dan Rarra yang ingin mengaji lalu di suruh mandi oleh umma dan diperkenalkan produk mandi anak oleh umma dan pada menit 1.13 detik umma menjelaskan bahwa produk yang dipakai untuk membersihkan diri harus halal. Bukan hanya makanan yang harus halal tapi alat untuk membersihkan diri harus halal dan terhindar dari najis.

Pada menit 1.53 detik Umma juga menjelaskan bahwa produk anak yang digunakan Nussa dan Rarra adalah produk yang higienis dan sudah bersertifikat halal dari MUI serta sesuai untuk anak-anak, jadi tidak ada keraguan lagi dalam memilih alat mandi untuk anak karena terjamin kehalalannya. Jadi dalam *scene* animasi Nussa mengkontruksi citra islami melalui pilihan halal yang wajib digunakan untuk semua umat muslim bukan hanya dilihat dari halalnya saja akan tetapi manfaatnya untuk membersihkan tubuh.

Gambar 10 Episode Ayo Berdzikir



gambar asli Screenshot Youtube.com

Pada episode Ayo berdzikir yang berdurasi 6.00 menit memperlihatkan Rarra yang sudah selesai berdo'a memperhatikan Ummanya membaca kalimat dzikir lalu Nussa mengajak Rarra berdzikir dan memberi tahu kalimat dzikir beserta hitungannya. Akan tetapi pada menit 2.11 detik Rarra bingung bagaimana cara menghitungnya lalu Rarra memanggil Antta sehingga membuat Nussa lupa berapa hitungannya.

Lalu pada menit 2.45 detik setelah selesai sholat Rarra bertanya apa saja yang dibaca oleh Umma, lalu pada menit 3.55 detik umma menjelaskan hitungan dzikir yang berjumlah 33 kali serta mengajarkan Nussa dan Rarra yang bingung bagaimana cara menghitungnya yaitu dimulai dari ruas pertama jari tangan kanan. Setelah itu Nussa dan Rarra bisa menghitung dzikirnya. *Scene* diatas mengkontruksikan citra islami bahwa dengan berdzikir akan membawa kebaikan dan memberikan ketenangan hati serta dijauhkan dari bisikan setan.

Gambar 11 Episode Adab Menguap



Sumber gambar asli Screenshot Youtube.com

Pada episode adab menguap yang berdurasi 4.37 detik, menceritakan Nussa dan Rarra sedang makan di meja makan, lalu pada 0.41 detik Rarra bersendawa dan Nussa menegur Rarra dengan mengucap *astaghfirullah* serta umma menegur kalo bersendawa harus ditahan dulu. Pada menit 1.22 detik Selesai makan Nussa dan Rarra di duduk sambil menonton televisi Nussa menguap dan Rarra menutup tangan Rarra, lalu mereka berantem dan umma beristighfar sambil menegur Nussa dan Rarra bahwa mereka sama-sama melakukan kesalahan.

Pada menit 2.14 detik Umma menjelaskan tentang sendawa kepada Rarra, bahwa sendawa itu tidak boleh berbunyi nyaring. Umma menjelaskan Hadist Riwayat Tarmuji yang mengatakan karena orang paling kenyang di dunia, maka dia akan menjadi orang yang lapar di akhirat. Menguap itu berasal dari setan, cara menahan menguap yaitu dengan cara kantupkan kedua bibir kalau bisa ditutup

dengan tangan jangan sampai ada suara, karena setan akan menertawakan orang yang menguap.

Secene diatas menjelaskan bahwa semua yang ada dalam agama Islam tidak terlepas dari aturan yang detail baik itu adab bersendawa, menguap dan lain-lain. Semua penjelasannya dibantu dengan hadist, karena akhlak manusia bisa dilihat dengan bagaimana cara dia menerapkan aturan serta memiliki adab yang baik.

Dari gambar diatas kontruksi citra Islami membangun sesuatu yang menampilkan cara keberislaman versi animasi Nussa yang didefinisikan dari sudut cara berpakaian dan narasi keislaman. Cara berpakaian yang juga diterjemahkan ke dalam model pakain tokoh animasi dan tatanan simbolis. Yang mendefinisikan superioritas animasi Nussa menjadi hal yang alamiah (*naturalized*). Dengan cara ini, sosok tokoh animasi Nussa mempresentasikan tentang keberislaman Indonesia yang dipadukan dengan budaya arab secara simbolis sebagai kesopanan, keimanan yang sesuai dengan narasi keislaman yang diinginkan oleh animasi Nussa.

B. Framing Kesalehan

Representasi tentang tokoh animasi Nussa dan budaya populer Islam di Indonesia dikonstruksi lewat cara berpakaian, jelas menggambarkan beberapa *framing* kesalehan yang ideal, setidaknya “ideal” menurut pembuat atau produser animasi Nussa tersebut. Berbeda dengan penggambaran animasi lain pada umumnya dalam animasi populer di Indonesia, yang memperlihatkan ciri khas anak-anak yang tidak mengenakan kerudung, baju koko, celana gantung dan peci, dalam animasi Nussa, sosok tokoh kartun digambarkan adalah anak laki-laki yang bernama Nussa mengenakan peci, baju koko dan celana gantung. Sedangkan anak perempuan yang bernama Rarra menggunakan baju gamis dan memakai kerudung.

Imaji animasi Nussa dengan ciri khas yang digunakannya memiliki cara berpakaian yang ideal menurut versi kartun animasi Nussa. Visualisasi tokoh animasi Nussa yang kesalehannya digambarkan dalam setiap *scene* nya adalah *framing* kesalehan kapitalis atau imaji wajah anak-anak yang soleh dan polos dengan cara berpakaian yang menarik minat para penontonnya.

Dengan memahami animasi Nussa yang menonjolkan kesalehan. Animasi Nussa juga bisa memberikan contoh yang baik bagi semua penontonnya, tidak hanya ditunjukkan pada anak-anak saja, melainkan bisa ditunjukkan kepada remaja, orang dewasa maupun orang tua lewat tayangan animasi Nussa. Dari imaji kesalehan animasi Nussa tersebut mulai banyaknya minat orang tua yang memberikan tontonan yang baik kepada anak-anak, sebagai alternatif sekaligus belajar tentang agama lalu menjadi *framing* kesalehan.

Jadi yang dimaksud dengan *framing* kesalahan adalah proses mengemas atau membingkai apapun yang dikategorikan baik. Versi “kesalahan” yang dikonstruksi dan dikomodifikasikan dalam animasi Nussa adalah mengandalkan cara berpakaian yang menarik dan berbeda dari kartun animasi anak yang lain dan pada akhirnya disubordinasikan oleh kepentingan kapital.

Dalam hal ini, animasi Nussa membingkai (*frame*) suatu kesalahan yang bukan hanya berasal dari akhlak. Akan tetapi pakaian tokoh animasi Nussa juga bisa menjadi *framing* versi kesalahan, yang dimaksudkan untuk menjual produk dengan memanipulasi dan sekaligus memperbanyak atribut yang dipakai oleh tokoh animasi Nussa. Bukan hanya disukai oleh anak-anak saja melainkan semua kalangan usia yang jatuh cinta kepada animasi Nussa maupun kepada produknya.

Adapun proses yang dikemas melalui kesalahan dalam animasi Nussa adalah bagaimana di awal video terdapat *tagline* “yuk jadi bagian dari bagian kebaikan dengan mendukung Nussa official store”. *Tagline* tersebut menjelaskan bagaimana mempromosikan animasi Nussa dengan cara yang unik yaitu dengan membuat *tagline* di awal yang dikemas dengan kata-kata kebaikan agar para peminatnya tertarik mendukung dan berbelanja keperluan anak-anak di *platform* Nussa Official Store.

Gambar 12 Episode Tolong dan Terima Kasih



Sumber gambar asli Screenshot Youtube.com

Pada episode tolong dan terima kasih yang berdurasi 5.37 detik, menceritakan Nussa sedang mengerjakan soal, lalu meminta Rarra mengambilkan kertas HVS ternyata yang diberikan oleh Rarra adalah 1 rim. Pada menit 1.17 detik Nussa marah karena terlambat mengirimkan tugas, disebabkan Rarra yang kebingungan mengambil berapa banyak kertas untuk Nussa. Setelah itu, Nussa meminta kepada Rarra untuk mengambilkan air minum ke dapur.

Pada menit 2.35 detik setibanya didapur Rarra protes dan didengar oleh Umma lalu Nussa memanggil Rarra lalu digantikan oleh umma untuk mengantarkan air minum, lalu Nussa kaget yang membawakan minumannya adalah umma dan pada menit 4.01 detik umma menjelaskan bahwa mengucapkan tolong dan terima kasih itu penting. Dari *scene* ini meringkaskan kesalahan tentang pentingnya makna tolong dan terima kasih baik itu anggota keluarga maupun orang lain, agar tetap menjaga hubungan baik dengan sesama manusia.

Gambar 13 Episode Baik itu Mudah



Sumber gambar asli Screenshot Youtube.com

Pada episode baik itu mudah yang berdurasi 6.53 detik menceritakan Rarra baru pulang sekolah dengan ceria yang juga disambut umma dengan wajah yang bahagia lalu umma menanyakan Rarra dan Rarra menanyakan umma kembali dengan sebutan sayang, ternyata pada 0.58 detik Rarra mempunyai maksud untuk dibelikan tas kelinci oleh umma. Pada menit 1.32 detik umma menjelaskan kepada Rarra selagi barang itu bisa dipakai maka tidak perlu membeli barang yang lain.

Lalu umma dan Nussa menanyakan kepada Rarra apakah masih puasa sampai sore lalu Nussa memberikan uang untuk Rarra tabung lalu Rarra bertanya kepada Nussa apakah uangnya halal dan Nussa menjawab rezekinya halal dari Allah karena berasal dari barang pada menit 2.50 detik plastik yang dikumpulkan Nussa. Kemudian Nussa dan Rarra mengumpulkan botol bekas untuk dijual setelah mereka mendapatkan uang,

Pada menit 4.31 detik Rarra menyerahkannya pada umma untuk membelikan kerudung baru tapi umma menolak dan menyuruh Rarra menabung uangnya. Ternyata pada menit 5.03 detik Rarra mendapatkan surat dan kejutan digantikan tas baru oleh abba. Scene ini membingkai tidak sulit untuk berbuat kebaikan dalam hal sekecil apapun yang dibarengi dengan do'a serta usaha agar kebaikan itu kembali kepada diri kita sendiri.

Gambar 14 Episode Belajar Jujur



Sumber gambar asli Screenshot Youtube.com

Pada episode belajar jujur yang berdurasi 4.51 detik menceritakan tentang Nussa yang sedang melakukan sekolah online melalui aplikasi *zoom*, lalu pak guru mengadakan kuis matematika dalam waktu 15 menit dan Abdul mendapat nilai tertinggi. Setelah itu pak guru membagikan tugas kelompok menghitung barang-barang yang ada dirumah lalu diubah menjadi kilogram atau ons.

Pada keesokan harinya Nussa satu kelompok dengan Syifa dan Abdul. Nussa dan Syifa sudah selesai menghitung tetapi Abdul masih kebingungan dalam

mengubah massa lalu Nussa mendatangi Abdul dan bertanya karena Abdul kebingungan, ternyata Abdul jujur tidak bisa mengerjakan tugas matematikanya. Pada menit 2.27 detik Nussa memberi penjelasan kepada Abdul bahwa jujur itu membuat hati tenang dan tidak jujur itu membuat hati gelisah.

Scene ini membingkai, bahwa jujur itu penting selain membuat hati tenang tetapi juga bisa menahan dari segala hal yang buruk. Karena sekecil apapun kebohongan akan berdampak tidak baik, pada masa yang akan datang. Sekecil apapun suatu kejujuran, akan mempermudah dan melancarkan sesuatu yang sulit.

Dari gambar di atas menunjukkan bahwa *framing* kesalahan menampilkan kesalahan versi animasi Nussa yang didefinisikan dari tata cara berbicara, bersikap, dan berpikir yang sebenarnya jarang dilakukan oleh anak-anak usia Nussa. Tetapi Animasi Nussa berhasil membingkai kesalahan yang diinginkan oleh produsernya, selain untuk menarik minat penonton tetapi juga sambil memberikan penjelasan yang ringan serta seru untuk anak-anak.

C. Nilai Guna dan Nilai Tukar

Nilai mewujudkan dirinya hanya ketika komoditas memasuki hubungan pertukaran dengan komoditas lain atau dengan kata lain melalui hubungan sosial. Nilai tukar adalah perwujudan nilai untuk mengungkap suatu nilai komoditas maka harus membandingkan komoditas satu dengan komoditas lainnya. Dalam

pertukaran menurut Marx setiap komoditas menyanggah dua bentuk nilai yaitu nilai relatif dan nilai penyetara.¹

Harga komoditas tidak hanya ditentukan oleh waktu kerja yang diperlukan untuk memproduksinya, melainkan juga dari apakah komoditas itu laku di pasar atau tidak. Tetapi yang menentukan adalah tetap nilai tukar komoditas, karena nilai tukar merupakan poros dimana di sekitarnya harga kadang-kadang naik dan juga kadang-kadang turun. Apabila pasar seimbang, harga komoditas hampir identik dengan nilai tukarnya.

Nilai guna dan nilai tukar bukanlah semata-mata soal suatu produk atau benda saja, melainkan juga sebuah animasi islami. Animasi Nussa tidak hanya berfokus pada nilai guna saja yaitu nilai-nilai pengajaran kepada anak tentang pendidikan akhlak, nilai keindahan dan nilai islami lainnya, yang ditayangkan dalam bentuk animasi. Akan tetapi, dari animasi tersebut dapat menimbulkan rasa keinginan seseorang untuk meniru gaya berpakaian karakter yang ada dalam animasi Nussa. Animasi Nussa berhasil dipresentasikan dengan baik oleh produsernya, yang tidak hanya dilihat dari segi berpakaian para tokoh animasinya. Melainkan juga dari nilai pendidikan agama Islam, yang di tampilkan di layar kaca sehingga membuat anak-anak menyukainya dan menjadi tontonan edukatif untuk keluarga di Indonesia.

Bukan hanya itu tetapi juga peluang tersebut memunculkan inovasi untuk menciptakan berbagai macam produk untuk lebih menarik perhatian penonton

¹Dede Mulyanto, *Antropologi Marx: Karl Marx Tentang Masyarakat dan Kebudayaan*, (Bandung : Ultim, 2011), 161-162.

bukan hanya sekedar menonton tetapi juga bisa mendapatkan produk yang berhubungan dengan animasi tersebut. Tujuannya untuk mendapatkan profit yang menguntungkan bukan hanya dari animasinya saja melainkan dari berbagai macam produknya juga.

Gambar 15 Mengenal Ka'bah



Sumber gambar asli Screenshot Youtube.com

Episode animasi Nussa Mengenal ka'bah yang bedurasi 6.18 detik. Menceritakan Syifa yang sedang berkunjung kerumah Nussa dan Rarra untuk mengantarkan oleh-oleh dari Mamah dan Papahnya yang baru pulang umrah, lalu Nussa menyuruh Syifa duduk dan memberikan Rarra coklat. Nussa takjub karena mendapatkan miniatur ka'bah dari Syifa, lalu Rarra bertanya apakah ka'bah adalah kiblat seluruh umat muslim? Pada menit 1.42 detik Syifa menjelaskan pada Rarra, bahwa ka'bah adalah kiblat umat muslim diseluruh dunia dan ka'bah juga tempat para jama'ah haji melakukan tawaf.

Umma menyuguhkan minuman kepada Nussa, Rarra dan Syifa pada menit 2.17 detik umma bercerita dan menjelaskan tentang ka'bah kepada mereka, lalu Rarra bertanya lagi kepada Umma selain untuk sholat ka'bah untuk apa, pada menit 3.18 detik umma menjelaskan ka'bah juga untuk umat Islam melaksanakan Tawaf. Lalu diakhir cerita Rarra menghabiskan air zam-zam dan tidak

menyisakannya untuk Nussa, umma mengingatkan kepada Rarra apakah Rarra sudah berdo'a sebelum meminum air. Ternyata Rarra lupa berdo'a.

Pada menit 4.41 detik Umma mengajarkan do'a sebelum minum air zam-zam, lalu Syifa berkata berdo'a saat meminum air zam-zam do'anya mustajab. Scene ini memberikan penjelasan nilai guna tentang pentingnya nilai edukasi keislaman sejak dini diajarkan kepada anak dengan pengenalan ka'bah dan do'anya. Lalu menjadi nilai tukar dengan cara bekerja sama kelas bimbingan belajar agar orang lain semakin tertarik untuk belajar.

Gambar 16 Episode Puasa perama Rarra



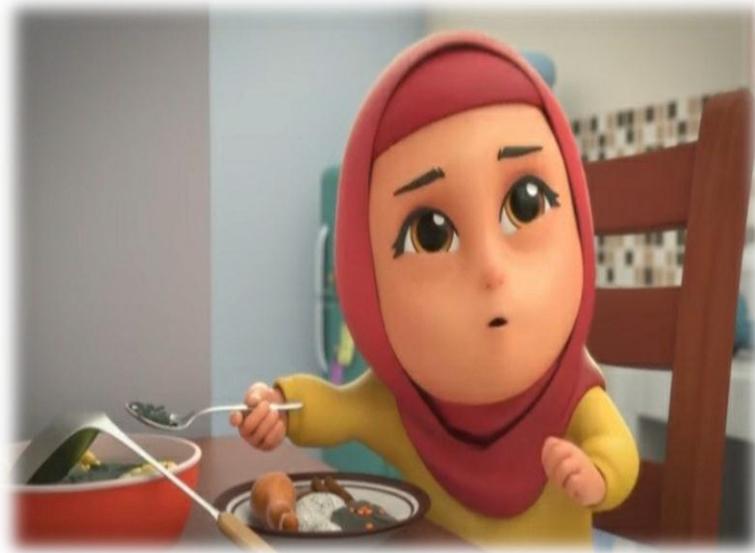
Sumber gambar asli Screenshot Youtube.com

Episode animasi Nussa yang berdurasi 3.41 detik. Berawal dari Nussa dan Rarra selesai bersahur lalu diingatkan umma sebentar lagi adzan subuh akan dimulai. Umma juga tidak lupa menyuruh Rarra dan Nussa siat gigi agar mulut tetap bersih, tapi Rarra menyempatkan makan *snack* dan Nussa memperingatkan Rarra agar makan secukupnya. Pada detik 58 Rarra mengatakan karena hari pertama puasanya jadi dia harus banyak makan, lalu Nussa mengingatkan Rarra bahwa sebentar lagi akan memasuki adzan subuh.

Rarra tidak mau sikat gigi tapi Nussa menjelaskan tentang pentingnya sikat gigi agar gigi terbebas dari kuman. Lalu Rarra bertanya kepada Nussa kapan waktu yang baik untuk sikat gigi Nussa menjawab 2 kali sehari sebelum tidur dan sesudah makan, Nussa juga mengingatkan menggunakan pasta gigi berfluoride, makan makanan bergizi, dan pergi ke dokter setiap 6 bulan sekali agar gigi tetap sehat.

Secene diatas menjelaskan nilai guna dan nilai tukar dimana nilai gunanya adalah mengedukasi keluarga dan anak-anak betapa pentingnya menjaga kesehatan gigi dan mulut agar terhindar dari penyakit mulut, bau mulut dan gigi berlubang serta harus rutin merawat gigi dengan baik. Nilai tukarnya adalah Nussa dan Rarra menggunakan pasta gigi yang mereka pakai diakhir video.

Gambar 17 Episode Jadi Suka Makan Sayur



Sumber gambar asli Screenshot Youtube.com

Pada episode jadi suka makan sayur yang berdurasi 5. 10 detik. Berawal dari umma memanggil Nussa dan Rarra untuk makan, setelah duduk di meja makan umma menyuruh Nussa dan Rarra berdo'a. umma menyuruh Nussa dan Rarra menghabiskan makan sayur yang sudah disediakan umma.

Ternyata Rarra tidak suka makan sayur, pada saat ingin Memberikan ke Antta Rarra ketahuan umma dan Rarra beralasan ingin menambah sayur, lalu Rarra menyuapkan ke dalam mulut ternyata dia menyukainya. Umma memberikan penjelasan tentang pentingnya makan buah dan sayur agar mencerdasakn otak dan membuat badan sehat.

Scene tersebut nilai guna dan nilai tukar. Nilai guna pada scene tersebut tentang pentingnya mengkonsumsi sayur agar badan tidak kekurangan vitamin dan memberikan nutrisi pada otak. Nilai tukar adalah pada awal dan diakhir iklan terdapat *e-commerce* yang bekerja sama dengan animasi Nussa dan diakhir video

Nussa memberikan kode voucher untuk mendapatkan *cashback* dan kebaikan di aplikasi Buka Lapak.

Dari gambar diatas menjelaskan nilai guna dan nilai tukar dalam animasi Nussa tidak hanya semata-mata memberikan sebuah konten edukasi untuk keluarga Indonesia, melainkan juga dari konten edukasi tersebut ada sebuah nilai yang berubah yaitu nilai tukar yang menawarkan sebuah produk melalui episode yang sudah disepakati oleh produsen maupun sponsor.

D. Fetisme Komoditas Pada Animasi Nussa

Berdasarkan kepada konsep fetisme komoditas dimaksudkan untuk menjelaskan fakta bahwa masyarakat kapitalis menampak ke kesadaran anggotanya sebagai hal-ihwal yang sama sekali berbeda dengan yang aslinya, meskipun kesadaran tersebut sekilas telah menggambarkan bentuk masyarakat yang terlihat di permukaan dan diibaratkan sebelumnya. Fetisme memberikan benda mati sifat kehidupan, otonomi, kekuasaan dan bahkan donasi serta

mensyaratkan pengalihan semua kualitas dari pelaku manusia yang awalnya berperan sebagai pemberi kualitas-kualitas tersebut.²

Nilai sosial dari barang dan jasa tampak menjadi sifat alami dari komoditas, sedangkan pasar nampak seolah mandiri (oleh adanya fluktuasi pasokan barang dan permintaan konsumen), karena dalam mengejar keuntungan konsumen berhenti untuk memahami kerjasama antar kapitalis dalam pasar komoditas.

Nilai Objektivikasi adalah nilai yang berasal dari sebuah kapasitas intelektual dan pandangan manusia (subjektif) yang secara langsung dan sadar menganggap nilai penting dari komoditas, barang dan jasa yang diproduksi oleh kaum pekerja. Oleh karena itu dalam rangka transaksi ekonomi (jual-beli) yang telah menjelma melalui pasar, orang menganggap nilai-nilai subjektif dari komoditas (barang dan jasa) yang dianggap sebagai nilai-nilai objektif oleh penjual dan pembeli sebagai patokan harga dari komoditas.

Jika dikembalikan kepada fungsi dasarnya, komoditas bukanlah hal yang menarik untuk dibahas akan tetapi komoditas menjadi menarik ketika sekelompok orang memberikan makna terhadap komoditas tersebut. Menurut Marx *we do not buy clothes just for the use value, but we value object that stands "in relation to other commodities", and gains its value through this relation*. Relasi yang dibentuk disini adalah relasi antara produk, dengan para karakter animasi nussa dan penonton (konsumen). Penonton mempercayai bahwa produk tertentu

²Bridget O'Laughlin, Claude Meillassoux, Eric R. Wolf, Joel S. Khan, Maurice Godelier, Michael Taussig, *Marx Kapital & Antropologi: Kumpulan Tulisan Terpilih Antropologi Marxis*, 195-196.

memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan produk yang lainnya karena adanya relasi antara produk tersebut dengan para tokoh animasi Nussa dan fetis yang dimilikinya. Secara tidak langsung fetisisme budaya populer terhadap animasi Nussa juga menciptakan fetisisme komoditas yang mengakibatkan penonton memiliki keharusan untuk menggunakan produk serupa terlepas apakah produk tersebut benar-benar merupakan suatu kebutuhan dasar yang harus dipenuhi.

Akan tetapi animasi Nussa juga dapat dilihat sebagai fenomena yang disengaja dalam sebuah produk komoditas yang untuk dihasilkan sebagai sebuah produk yang bisa dijadikan barang dagangan untuk mendapatkan suatu nilai komersil. Melalui animasi Nussa, apapun yang dikenakannya mulai menjamur di kalangan anak-anak maupun orang dewasa, lalu menjadi sebuah pasar bebas dimana keuangan data berkembang untuk memfasilitasi kebutuhan pembiayaan bagi mereka yang tidak dapat atau tidak ingin membiayai dirinya sendiri lebih tepatnya meraup keuntungan yang besar.

Animasi Nussa banyak menjalin kerja sama untuk mencari support melalui sponsor dan bekerja sama dengan para brand terkenal agar mendapatkan suatu dana untuk terus menjalankan projek pengerjaan animasi. Tidak hanya sampai disitu animasi Nussa mengeluarkan produk dan membangun store melalui platform sosial media dengan bekerja sama dengan berbagai pihak brand terkenal. Berikut table produk animasi Nussa store:

Produk Komodifikasi Animasi Nussa

No	Nama Perusahaan Kerjasama	Gambar Produk
1	Nussa X Doremi	
2	Nussa X Blueband	
3	Nussa X Choki-choki	

<p>4</p>	<p>Nussa X XL Home</p>	
<p>5</p>	<p>Nussa X Ruang Guru</p>	
<p>6</p>	<p>Nussa X Marzano</p>	

<p>7</p>	<p>Nussa X Gorila</p>	 <p>BATTUTA JELAJAHI PERJALANANMU nos x Gorila nussa official store</p>
<p>8</p>	<p>Nussa X TGof</p>	 <p>Nussa & The Gang of Fur #BelajarSeru nussa the gang of fur</p>
<p>9</p>	<p>Sujud X Nussa</p>	 <p>SUJUD x NUSSA NUSSA HIJAIYAH Pocket Size Kids: 17cm x 9,5cm Mat Size Kids: 86cm x 46cm Name Customized Available</p>

<p>10</p>	<p>Hijup X Nussa</p>	 <p>PRE-ORDER KOLEKSI MERCHANDISE EKSKLUSIF</p> <p>HIJUP X</p> <p>17 - 31 AGUSTUS 2019 Hanya di HIJUP.com, HIJUP mobile apps, dan HIJUP Store Seluruh Indonesia!</p>
<p>11</p>	<p>Nussa X Sakeena</p>	 <p>Promo Pre-Order "Semua Titipan Allah" -Nussa Rarra Series Project-</p> <p>Harga Sudah Termasuk PPN 10%</p> <p>Rp 149.000,- Rp 119.000,-</p>
<p>12</p>	<p>Nussa X KFC</p>	 <p>Dapatkan hadiahnya untuk 7 pemenang!</p> <p>@kfcindonesia</p>

13	IDP X Nussa	 <p> beta jar jadi lebih seru! Educard Wawasan Islam Rp. 80.000 </p> <ul style="list-style-type: none"> • Isi 50 kartu • 24 doa sehari-hari • 24 nama Nabi • Rukun Islam & Rukun Iman • 7,5 x 11cm
14	Nusa X Riseloka	

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa besarnya sebuah produk komoditas akan terus- menerus mendapatkan banyak keuntungan. Kemudian pada akhirnya akan menjadikan sebuah fetish bagi produsen untuk memperbanyak produk yang tidak hanya dikeluarkan oleh perusahaan sendiri, melainkan juga pemilik perusahaan akan bekerja sama dengan iklan-iklan komersil yang besar agar sama-sama mendapatkan keuntungan.

Bukan hanya itu, konsumen pun juga merasa terpuaskan dengan keinginan mereka untuk membeli suatu barang yang akan terus bertambah seiring sengan besarnya minat beli produk, apalagi yang berhubungan dengan animasi yang

sangat disukai. Maka minat mereka pun akan semakin besar dengan cara membeli produk yang akan di produksi lagi.