

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejak jaman dahulu, manusia yang disebut sebagai makhluk sosial mau tak mau pastilah akan berkomunikasi dengan manusia yang lainnya. Terlebih lagi saat ini, yaitu saat di mana komunikasi tidak hanya sekedar dilakukan langsung dari mulut ke mulut saja, tapi sudah dapat dilakukan dengan menggunakan media perantara internet. Sebuah proses komunikasi akan terjadi disebabkan karena adanya penyampaian suatu pesan dari penyampai (komunikator) kepada penerima (komunikan). Pesan adalah keseluruhan dari apa yang disampaikan oleh komunikator. Pesan yang disampaikan komunikator ialah pernyataan untuk panduan, pemikiran, dan juga perasaan, dapat berupa gagasan, informasi, keluhan, keyakinan, imbauan, anjuran dan lain sebagainya.¹ Seorang komunikator bisa saja menyampaikan pesan yang dimaksud kepada komunikan melalui berbagai macam cara dan metode, baik itu melalui kalimat-kalimat tertulis, gambar, simbol, video, ataupun dengan ucapan lisan. Namun, hal yang sangat penting untuk dapat diperhatikan ialah bagaimana pesan yang disampaikan tersebut dapat dengan mudah dicerna dan lantas dimengerti oleh komunikan.

Dakwah adalah sebuah kata yang diambil dari salah satu kosakata bahasa arab “*Da’wah*” yang memiliki makna mengundang, memanggil, minta tolong, menyuruh

¹ Ning Pujiyati, “Pesan–Pesan Dakwah Dalam Syair Kubrosiswo” (Doctoral dissertation, IAIN Walisongo, Semarang, 2012), h. 40

datang, mendorong, mendatangkan, menyebabkan, meminta, mendoakan, menangi, dan juga meratapi.²

Berdakwah dan berkomunikasi, dua hal tersebut adalah kegiatan yang mirip dan memiliki keterkaitan. Di mana saat seorang dai berdakwah, maka saat itu pula sebenarnya dia sedang mempraktikkan cara berkomunikasi baik secara langsung maupun juga tidak langsung. Metode dakwah yang dapat diterapkan saat ini sangat beragam, tidak hanya khutbah dari masjid ke masjid ataupun ceramah dari mimbar ke mimbar lainnya. Akan tetapi, dimanapun kita semua berada saat ini kita bisa saja berdakwah sesuai kemampuan kita, dan mendengarkan dakwah kapanpun di manapun melalui berbagai tandamedia. Hal ini karena perkembangan media saat ini yang juga memiliki pengaruh sangat besar terhadap perkembangan dakwah yang ada, salah satunya media audiovisual berupa anime yang akhir-akhir ini marak ditonton dan diperbincangkan oleh berbagai kalangan, khususnya kawula muda.

Anime merupakan hasil perolehan dari buah pikiran seseorang yang diapresiasi ke dalam bentuk karya yang mana dapat dinikmati oleh khalayak luas. Anime juga dapat diartikan sebagai sebuah karya sastra yang mana disajikan dalam wujud audiovisual yang bergerak dan dapat ditonton. Secara bahasa, anime adalah kata serapan dari *animasi* atau dari bahasa latin *anima* yang mana memiliki arti hidup, atau *animare* yang itu artinya meniupkan kehidupan di dalamnya. Yang mana lalu istilah tersebut dialih bahasakan ke dalam bahasa inggris yaitu *animate* yang artinya memberikan kehidupan (*To give life to*), atau *animation* yang artinya adalah ilusi

² Moh. Ali Aziz, *Ilmu Dakwah: Edisi Revisi* (Jakarta: Kencana, 2017), h. 5

daripada gerakan atau kehidupan. Saat ini *animation* sudah lazim digunakan sebagai istilah untuk pembuatan film kartun.³

Pada masa awal-awal perkembangan ilmu teknologinya, Jepang langsung menggebrak dunia audiovisual dengan melahirkan anime-anime yang memiliki beragam genre mulai dari *Slice of life* yang mengisahkan tentang kejadian-kejadian ringan dalam kehidupan nyata yang dilalui umumnya oleh tiap orang secara ringan, lalu muncul selanjutnya adalah anime yang bercerita tentang teknologi robotik berpadu dengan cerita fantasi yang mana pada saat itu menarik minat tonton anak-anak karena anime tersebut memberikan mereka sebuah tampilan luar biasa yang selama ini hanya ada di dalam imajinasi mereka saja. Sesuai dengan perkembangan jaman, alur cerita yang disajikan pun makin beragam hingga saat ini.

Anime yang disajikan berupa animasi saat ini memiliki stigma tersendiri dalam sudut pandang orang tua dan khalayak awam di Indonesia. Yang mana pada kebanyakan dari orang tua akan menganggap semua animasi dan kartun termasuk anime ini hanyalah sebuah tontonan yang kekanak-kanakkan yang bersifat menghibur semata dan tidak memiliki unsur-unsur dan nilai pendidikan di dalamnya. Padahal ada banyak sekali anime yang tidak hanya memiliki fungsi sebagai hiburan senggang saja, tapi juga sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang mendidik dan menambah wawasan ilmu pengetahuan. Bahkan saat ini telah muncul

³ Zakiah Purnamasari, "Analisis Semiotika Pada Film Anime Kimi No Na Wa" (Doctoral dissertation, Universitas Pasundan, Bandung, 2018), h. 2

anime yang mana turut membawa nilai-nilai dan unsur-unsur dakwah keislaman di dalamnya, baik secara langsung ataupun ditampilkan tidak langsung oleh pembuatnya.

Berdasarkan dari latar belakang yang ada, maka di sini peneliti akan meneliti sebuah anime hasil kerjasama antara Jepang dan Arab Saudi yang disutradarai oleh Shizuno Kobun sebagai subjek penelitian. Anime tersebut berjudul "*The Journey*" yang merupakan hasil garapan oleh rumah produksi Toei Animation dan juga Manga Productions yang ditayangkan secara resmi pada tanggal 25 Juni 2021 di Jepang. Anime ini berani tampil beda dengan membawakan cerita yang sangat berkaitan erat dengan kepercayaan umat Islam, yaitu menceritakan tentang peristiwa yang dikenal sebagai "Tahun Gajah". Karena menceritakan peristiwa tersebut, tak ayal anime yang turut mencoba menghadirkan karakter Abdul Muthalib yang nantinya akan menjadi kakek dari Rasulullah ini memiliki pesan-pesan yang sarat akan nilai-nilai keislaman dan juga nilai dakwah.

Secara umum, peneliti mengambil anime sebagai subjek penelitian dikarenakan saat ini anime sudah banyak digemari oleh berbagai kalangan khususnya anak muda yang menjadikan anime sebagai hiburan. Selain itu besarnya rasa penasaran terhadap berbagai jenis cerita yang disajikan pun menarik perhatian para pecinta dan orang yang masih mencoba mengenal anime. Sedangkan secara khusus, ide cerita dari anime *The Journey* yang berdasarkan sejarah Islam dan diberi bumbu fiksi sebagai pemanis, maka anime *The Journey* ini layak untuk dijadikan sebagai subjek penelitian.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan yang ada pada latar belakang masalah di atas, peneliti akan lebih memfokuskan topik pembahasan penelitian pada dua rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja pesan dakwah yang terkandung pada anime *The Journey*?
2. Bagaimana penyampaian pesan dakwah pada anime *The Journey*?

C. Tujuan dan Signifikansi Penelitian

Dilihat dari rumusan masalah yang disebutkan di atas, maka dapat ditarik apa saja tujuan dari penelitian yang akan dilakukan, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk dapat mengetahui apa saja pesan dakwah yang terkandung pada anime *The Journey*?
2. Untuk dapat mengetahui bagaimana penerapan analisis semiotika Charles Sanders Peirce pada anime *The Journey*?

Adapun signifikansi penelitian dari penelitian ini nantinya diharapkan akan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini maka peneliti dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan keilmuan bagi kalangan akademik. Lebih khususnya kepada kalangan mahasiswa yang mendalami program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

2. Kegunaan Praktis

- a. Peneliti berharap dengan hadirnya penelitian ini dapat memberikan pemahaman kepada khalayak terkait adanya pesan dakwah yang terkandung dalam anime *The Journey* tersebut, serta bagaimana analisis semiotik menemukan pesan-pesan tersebut.
- b. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini maka khalayak dapat menyikapi lebih bijak perkembangan dunia hiburan, terutama anime. Bahwa tidak semua anime itu mutlak berisi hiburan saja, tapi juga ada manfaat dan pelajaran yang dapat dipetik di dalamnya.

D. Definisi Operasional

1. Analisis Semiotika

Analisis di dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) diartikan sebagai penyelidikan yang dilakukan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan juga sebagainya)⁴, yang mana pada hal tersebut dilakukan bertujuan agar orang lain dapat mengetahui dan memahami keadaan ataupun maksud sebenarnya dari sebuah peristiwa. Semiotika berasal dari bahasa Yunani *Semeion* yang mempunyai arti “Tanda”. Tanda dalam hal ini merujuk kepada sesuatu yang terselip mengarah kepada sesuatu yang lainnya. Dengan ini peneliti berusaha menemukan makna tersembunyi yang ada pada anime *The Journey* menggunakan metode analisis semiotika dari Charles Sanders Peirce yang memakai segitiga makna dalam metodenya, yaitu tanda, objek, dan interpretan.

⁴ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Analisis>, diakses pada 08 Maret 2023, pukul 11:04 Wita

2. Pesan Dakwah

Pesan dakwah yaitu adalah suatu ajakan kebaikan yang disampaikan oleh dan dari dai (komunikator) kepada *mad'u* (komunikan) baik secara lugas maupun tidak. Isi dari pesan dakwah tersebut haruslah sesuai dan tidak menyimpang dengan Al-Qur'an dan juga Hadis yang mengandung ajaran utama berupa akidah, syariah, dan juga akhlak. Tidak semua pesan tersebut disebutkan dengan lugas, adakalanya hanya berupa simbol-simbol saja. Oleh karena itu peneliti di sini akan mencoba menyingkap isi pesan dakwah yang masih berupa simbol-simbol tersebut pada potongan-potongan adegan dan dialog yang terjadi dalam anime *The Journey*.

3. Anime *The Journey*

Anime adalah sebuah film animasi atau disebut juga kartun yang berasal dari Jepang. Sementara itu anime *The Journey* adalah anime hasil kerjasama antara Jepang dan Arab Saudi, yang disutradarai oleh Shizuno Kobun. Dengan berlatarkan tempat dan waktu penyerangan Abrahah terhadap Ka'bah, maka anime ini layak untuk diteliti dan ditelisik pesannya dari pesan dakwahnya dari menit awal hingga akhirnya yang berdurasi selama 110 menit.

E. Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan sebuah penelitian, seorang peneliti haruslah memiliki karya lain sebagai rujukan dalam penelitian yang dilakukannya. Di antara berbagai rujukan tersebut ada pula yang berupa penelitian yang sudah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, yang mana penelitian-penelitian yang ada tersebut juga memiliki

relevansi pembahasan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Berikut adalah penelitian-penelitian terdahulu beserta dengan persamaan dan perbedaan sebagai titik singgung yang menjadi relevansinya sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul	Tahun	Jenis Penelitian	Keterkaitan Penelitian
1	Septia Winduwati, Biyana Nugraha W.	Analisis Semiotika Pesan Pesan Moral dalam Anime Demon Slayer: Mugen Train	2022	Jurnal	- Persamaan penelitian ini terletak pada Subjek yang sama-sama menggunakan anime. - Perbedaan yang terletak pada penelitian ini adalah penggunaan teori analisis Roland Barthes, dan juga penelitian ini

					mencari pesan moral yang terkandung di dalam subjek.
2	Sofi Norlailia	Analisis Semiotika Pesan Moral Islami dalam Film <i>Kurang Garam</i>	2018	Skripsi	<p>- Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan teori analisis semiotika dari Charles Sanders Pierce.</p> <p>- Perbedaan pada penelitian ini terletak pada film yang diteliti yaitu film <i>Kurang Garam</i> dan juga pencarian pesan moral islami apa saja yang terdapat pada film tersebut.</p>

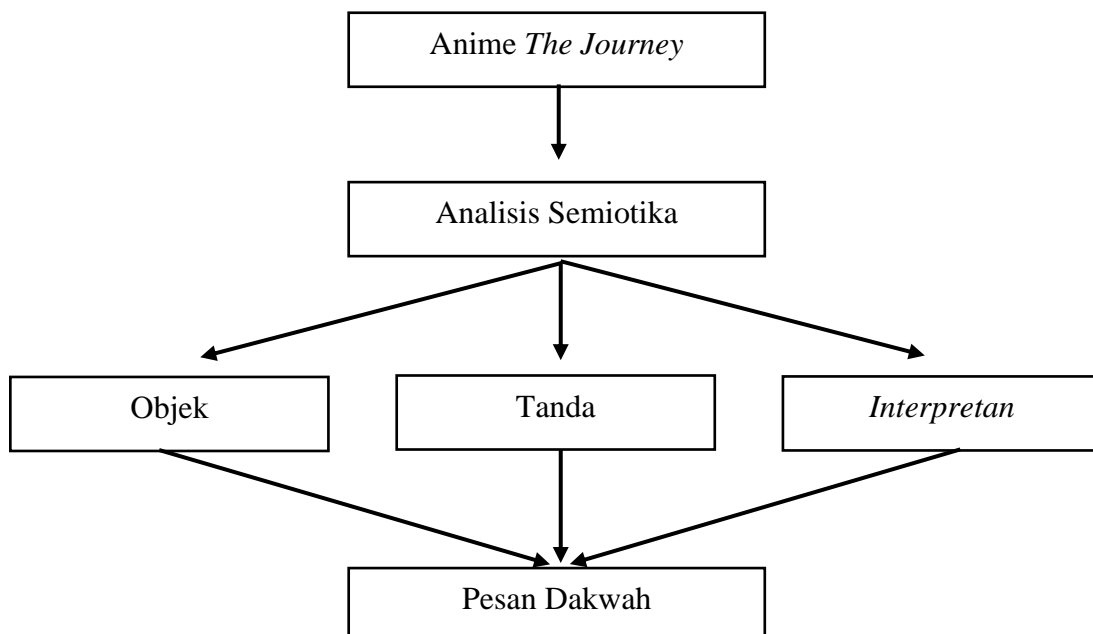
3	Gita Anggriani	Analisis Semiotika Pesan Dakwah dalam Film <i>Daneen</i> Karya Rekka Rahayu	2021	Skripsi	<p>- Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan teori analisis Charles Sanders Pierce dan juga pencarian pesan dakwah di dalamnya.</p> <p>- Perbedaan penelitian ini adalah pada film yang diteliti yaitu film <i>Daneen</i> karya Rekke Rahayu.</p>
4	Lailatum Maghfiroh	Analisis Semiotika Pesan Dakwah dalam Film <i>Assalamu 'alaikum</i> <i>Calon Imam</i>	2019	Skripsi	- Persamaan penelitian terletak pada teori analisis semiotika dari Charles Sanders Pierce dan

					<p>pencarian pesan dakwah dalam film tersebut.</p> <p>- Perbedaan penelitian ini terletak pada film yang diteliti, yaitu film <i>Assalamu'alaikum Calon Imam</i>.</p>
5	Nurul Lathifah	<p>Analisis Semiotika Pesan Dakwah dalam Film <i>Bulan Terbelah di Langit Amerika</i></p>	2016	Skripsi	<p>- Persamaan penelitian ini terdapat pada metode semiotika yang dipakai dalam pencarian pesan dakwah pada film tersebut.</p> <p>- Perbedaan di dalam penelitian</p>

					ini terletak pada teori analisis semiotika Roland Barthes dan film yang diteliti, yaitu film berjudul <i>Bulan Terbelah di Langit Amerika</i> .
--	--	--	--	--	---

F. Kerangka Pikir

Untuk lebih memudahkan dalam melakukan sebuah penelitian, maka diperlukan keberadaan dari sebuah kerangka berpikir. Berikut adalah skema kerangka berpikir yang digunakan pada penelitian ini:



G. Metode Penelitian

1. Pendekatan, Jenis, dan Metode Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah yang diambil dari latar belakang maka pendekatan penelitian ini berupa penelitian kualitatif. Yang mana proses penelitian ini dilakukan dengan sesuai keadaan objektif yang sebenarnya dari subjek penelitian serta akan memberikan hasil data yang deskriptif yang berwujud pada kata-kata yang ditulis.⁵ Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan, di mana peneliti menganalisis pesan dakwah pada anime *The Journey* dengan pengamatan mendalam.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce yang meneliti pada objek, tanda, dan interpretan tiap-tiap pesan dakwah yang ada. Untuk alur komunikasi yang digunakan adalah komunikasi Model Lasswell, yaitu *who* (siapa), *says what* (mengatakan apa), *in which channel* (menggunakan media apa), *to whom* (kepada siapa), *with what effect* (dengan dampak seperti apa).⁶ Dalam kasus penelitian kali ini yang berkaitan dengan pesan dakwah dalam anime *The Journey* maka dapat dilihat keterkaitan sebagai berikut:

1. *Who*, adalah Manga Productions dan Toei Animation sebagai rumah produksi dari anime *The Journey*.
2. *Says what*, adalah objek dari penelitian ini, yaitu pesan dakwah.
3. *In which channel*, adalah anime *The Journey* itu sendiri.

⁵ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 5

⁶ Arni Muhammad, *Komunikasi Organisasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 5

4. *To whom*, adalah para penonton dari anime The Journey.
5. *With what effect*, adalah dampak yang diterima oleh masing-masing penonton dari pesan dakwah yang didapat pasca menonton anime The Journey.

2. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Pada penelitian ini peneliti mengangkat anime The Journey sebagai subjek yang akan diteliti.

b. Objek Penelitian

Pada penelitian ini peneliti mengangkat tanda-tanda dan juga simbol-simbol pada anime The Journey sebagai objek penelitian.

3. Data dan Sumber Data

a. Data

1) Data Primer

Diperoleh langsung oleh peneliti dari penayangan anime The Journey sepanjang durasi dari awal hingga akhir dari klip anime.

2) Data Sekunder

Data sekunder yang berfungsi sebagai data pelengkap ini peneliti dapatkan dari berbagai website di internet terkait anime ini, karya ilmiah yang relevan, serta dari orang-orang yang pernah menonton anime ini.

b. Sumber Data

Data-data yang diperoleh untuk melengkapi dan menyempurnakan penelitian ini didapatkan dari dokumen anime *The Journey* itu sendiri dan juga website-website terkait, serta karya ilmiah yang memiliki relevansi pembahasan.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Studi Dokumen

Peneliti akan mengumpulkan data-data terkait penelitian dengan cara menelaah anime *The Journey* dengan cara menontonnya langsung, serta menelaah pula dari berbagai dokumen-dokumen baik yang tertulis maupun berupa audiovisual sebagai sumber data lainnya.

b. Observasi

Peneliti akan mengamati dengan seksama setiap potongan-potongan situasi pada anime *The Journey* agar bisa menemukan simbol-simbol dan tanda-tanda yang mengandung pesan dakwah.

5. Analisis Data

Dalam melakukan proses analisis data pada penelitian ini. Peneliti menggunakan langkah-langkah analisis sebagai berikut:

- a. Memilih anime *The Journey* sebagai subjek yang akan diteliti.
- b. Menonton berulang-ulang subjek penelitian.
- c. Memilih dan mendeskripsikan bagian-bagian atau *scene* dari subjek yang memiliki pesan dakwah di dalamnya.
- d. Mengategorikan setiap *scene* tersebut sesuai dengan kategori pesan dakwah yang disajikan.

- e. Mencocokkan setiap *scene* sebagai tanda dengan objek dan interpretan.
- f. Mencocokkan setiap *scene* dengan keseuaian pesan dakwah yang ditinjau melalui berbagai pendapat dan referensi.
- g. Membuat kesimpulan dari keseluruhan pesan dakwah yang didapat pada penelitian.

6. Pengecekan Keabsahan Data

Untuk lebih meyakinkan kredibilitas data pada penelitian, maka peneliti menggunakan triangulasi sumber data. Yang mana peneliti akan membandingkan data primer berupa anime *The Journey* tersebut dengan dokumen-dokumen dan juga website-website yang memiliki relevansi dengan subjek penelitian.

H. Sistematika Penulisan

Penulisan pada penelitian ilmiah skripsi ini terdiri atas lima bab. Yang mana pada masing-masing dari tiap bab dibagi lagi nantinya ke dalam sub-sub dengan susunan penulisan seperti berikut:

Bab I: Pendahuluan, di dalamnya memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, dan sistematika penulisan.

Bab II: Deskripsi umum anime *The Journey*.

Bab III: Kajian Teori analisis semiotika pesan dakwah dan anime.

Bab IV: Penyajian data dan hasil penelitian

Bab V: Penutup dan kesimpulan