

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha manusia dalam membentuk kepribadian yang sejalan dengan nilai-nilai serta budaya yang berlaku dalam masyarakat.¹ Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia mendefinisikan pendidikan sebagai langkah sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi mereka secara aktif. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian yang cerdas dan mulia, serta etika dan keterampilan yang diperlukan untuk kepentingan diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.²

Pertumbuhan teknologi dan kebutuhan pendidikan yang dipopulerkan oleh media telah mengubah dinamika metode pembelajaran saat ini. Media dan teknologi telah merubah peran guru dan siswa dalam proses belajar-mengajar.³ Seperti dalam ayat Al-Qur'an surat Yunus ayat 101 berikut.

قُلْ أَنْظَرُوا مَاذَا فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ^ج وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ
وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ

¹Hasbullah, Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan (Jakarta: Raja Grafindo, 2006), 1.

²Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Sinar Grafika, 2003), 2.

³Marisa, dkk., Komputer dan Media Pembelajaran, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), 1.

Contohnya adalah film kartun atau animasi yang sangat diminati oleh anak-anak. Meskipun diminati, kebanyakan dari mereka memiliki sedikit nilai pendidikan, terutama terkait ajaran agama Islam. Akibatnya, meskipun populer secara sosial, banyak anak yang menonton film-film tersebut tanpa mendapatkan banyak manfaat pendidikan dari mereka. Beberapa film yang ditonton anak-anak mengandung unsur kepahlawanan dan keberanian yang dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian anak dan menjadikannya tumbuh menjadi pribadi yang selalu ingin menjadi pahlawan dan tidak mau kalah. Ada juga yang meniru atau mengidolakan tokoh utama seperti seorang putri yang hidup dalam kemewahan.

Kini, hadir produksi baru karya anak negeri bernama Nussa dan Rara yang bertujuan untuk mengembangkan kepribadian generasi muda melalui animasi. Nussa and Rara Animation merupakan produksi *Little Giants*, rumah animasi yang didirikan oleh Mario Irwansyah bekerja sama dengan *4 Stripes Productions*. Serial animasi “Nussa dan Rara” yang telah merilis episode pertamanya di channel YouTube resmi Nussa membawa angin segar bagi dunia animasi tanah air.⁴

Maka dari itu, animasi kartun Nussa dan Rara adalah salah satu tontonan alternatif untuk membentuk karakter anak, salah satu animasi kartun yang semakin populer dan memiliki penggemar di kalangan anak-anak. Animasi ini menampilkan kisah-kisah edukatif dengan karakter utama Nussa dan Rara yang menghadapi berbagai situasi dalam kehidupan sehari-hari mereka,

⁴Nurfina Fitri Mellina, Nussa dan Rara Gebrakan Animasi Indoneisa, Siapa Sih Dibelakangnya?, <http://www.tribunnews.com/seleb/2018/11/29/nussa-dan-rara-gebrakan-animasiindonesia-siapa-sih-di-belakangnya>. Diakses pada jam 23:00, tanggal 20/03/2024.

menggunakan animasi yang menarik perhatian lewat konten-kontennya yang menginspirasi bagi karakter anak dengan tontonan yang menarik.⁵

Animasi Nussa dan Rara ini berkisah tentang kakak laki-laki bernama Nussa dan adik perempuan bernama Rara yang berpenampilan religius. Animasi ini tidak hanya seru dan menggemaskan, tetapi juga sarat dengan nilai-nilai pendidikan Islam untuk ditanamkan pada anak. Serial animasi “Nussa dan Rara” mendapat respon positif khususnya dari para orang tua karena menyampaikan nilai-nilai keislaman, memberikan wawasan dan memberikan nilai edukasi kepada anak-anak yang menontonnya.

Tujuan dari animasi ini adalah untuk mengalihkan perhatian anak dari tayangan kartun yang kurang mendidik dan berdampak negatif. Animasi Nussa dan Rara merupakan jawaban atas kekhawatiran orang tua terhadap manimnya tayangan edukatif untuk anak-anak.dengan menyajikan nilai-nilai keagamaan yang dikemas dalam kualitas animasi yang menarik, diharapkan anak-anak tertarik untuk menontonnya. Besar harapan bahwa animasi karya anak bangsa ini akan terus berkembang dan konsisten menghadirkan cerita yang ceria dan mendidik bagi anak-anak Indonesia.⁶

Dari uraian diatas, tujuan peneliti mengkaji penelitian ini karena ingin menganalisis nilai-nilai ibadah yang terkandung dalam animasi ini khususnya berkaitan tentang fiqih. Seperti yang kita tahu, kehidupan keseharian kita tidak lepas dari beribadah kepada Allah SWT dengan mengerjakan apa yang

⁵Miratul Hayati dkk, *Nilai-Nilai Moral dalam Film Animasi Nusa dan Rara*, dalam Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Anak, Vol. 2, No.1, Tahun 2022.

⁶Diah Novita Fardan, *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini Dalam Film Nussa*, Dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol. 1, No. 2, Tahun 2019, 43.

diperintahkan-Nya serta mengamalkan sunnah-sunnah yang diajarkan oleh Rasulullah SAW. Maka berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik mengangkat judul penelitian yang berkaitan dengan konten-konten Islami khususnya lingkup fiqih pada animasi Nussa dan Rara dengan judul **“NILAI-NILAI PENDIDIKAN IBADAH DALAM ANIMASI KARTUN NUSSA DAN RARA (ANALISIS SEMIOTIK JOHN FISKE)”**.

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul penelitian tersebut, maka peneliti menyajikan beberapa penjelasan istilah yaitu:

1. Nilai Pendidikan Ibadah

Nilai mengacu pada sifat-sifat atau hal-hal yang dianggap penting atau bermanfaat bagi manusia.⁷ Karena itu, peran nilai sangat signifikan dalam proses perubahan sosial, karena nilai-nilai kehidupan menjadi dorongan untuk mengubah diri sendiri dan masyarakat sekitar.⁸ Pendidikan adalah usaha yang direncanakan untuk menciptakan proses belajar di mana peserta didik berperan aktif dalam mengembangkan potensi mereka sendiri. Sasarannya adalah untuk memperkuat karakter, meningkatkan pengendalian diri, memperkaya kecerdasan, dan mengasah keterampilan yang diperlukan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik serta menjaga dan menerapkan hal-hal yang positif dalam

⁷W.J.S. Purwadaminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), 677.

⁸M. Sastrapratedja, *Pendidikan Nilai Memasuki Tahun 2000*, (Jakarta: PT. Grasindo, 1993), 25.

kehidupan sehari-hari.⁹ Secara linguistik, ibadah mencakup makna seperti: patuh, menghormati, menuruti, mengikuti, dan berdoa, serta dapat diartikan sebagai bentuk penghambaan.¹⁰

Dari pengertian diatas bisa disimpulkan bahwa nilai berarti suatu hal yang dapat mempengaruhi kehidupan seseorang dengan cara berbeda-beda tergantung bagaimana penerapannya. Pendidikan adalah kunci bagi setiap individu untuk memperoleh pengetahuan melalui upaya dan kerja keras mereka itu sendiri untuk menumbuh kembangkan potensi-potensinya. Dan ibadah adalah suatu sistem praktis yang bertujuan memperkuat koneksi manusia dengan Tuhan mereka, interaksi antar individu, atau hubungan antara manusia satu sama lain.

2. Kartun Animasi

Kartun merupakan gambar atau karikatur yang mengilustrasikan orang, gagasan, atau situasi dengan tujuan memengaruhi pandangan masyarakat. Sebaliknya, animasi adalah serangkaian gambar bergerak yang tersusun secara teratur sesuai dengan urutan waktu tertentu. Berdasarkan konsep tersebut, kartun animasi dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pengajaran, khususnya dalam menjelaskan materi yang berurutan secara logis atau untuk memperkuat makna.¹¹

3. Analisis Semiotik John Fiske

⁹Zuchdi, Darmiyati. *Pendidikan Karakter dalam perpektif Teori dan Praktik*. (Yogyakarta: UNY Press, 2011).

¹⁰Ahmad Thib Raya, *Menyelami Seluk-Beluk Ibadah dalam Islam* (Jakarta: Prenada Media ,2003), 137.

¹¹Idris, Nuny S. 1999. *Ragam Media Dalam Pembelajaran BIPA. A Paper presented at KIPBIPA III*, Bandung.

John Fiske adalah seorang pakar semiotika yang terutama memusatkan perhatiannya pada analisis semiotika melalui media. Semiotika mempelajari sistem, aturan, dan konvensi yang memberi makna pada tanda-tanda.¹² Semiotika biasanya didefinisikan sebagai studi tentang tanda-tanda. Pada intinya, ini adalah kajian tentang kode-kode yang memungkinkan kita melihat entitas tertentu sebagai sesuatu yang bermakna.¹³

C. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini, adalah Nilai-Nilai Pendidikan Ibadah Dalam Animasi Kartun Nusa dan Rara (Analisis Semiotik John Fiske), dengan sub. Fokus sebagai berikut:

1. Nilai-Nilai Ibadah Mahdah Dalam Animasi Kartun Nussa Dan Rara.
2. Nilai-Nilai Ibadah Ghairu Mahdah Dalam Animasi Kartun Nussa Dan Rara.
3. Analisis Semiotik John Fiske Dalam Animasi Kartun Nussa Dan Rara.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, adalah mendeskripsikan nilai-nilai pendidikan ibadah dalam animasi kartun nusa Nusa dan Rara (Analisis Semiotik John Fiske), meliputi:

1. Mendeskripsikan Nilai-Nilai Ibadah Mahdah Dalam Animasi Kartun Nussa Dan Rara.

¹²Kriyanto. (2019). Jurnal Pengertian Semiotik. Kriyanto. Analisis Swot Dan Simpanan Di Bmt, 15–33.

¹³Kris Budiman, semiotika visual, (Yogyakarta: Penerbit Buku Baik Yogyakarta, 2023), 3.

2. Mendeskripsikan Nilai-Nilai Ibadah Ghairu Mahdah Dalam Animasi Kartun Nussa Dan Rara.
3. Mendeskripsikan Analisis Semiotik John Fiske Dalam Animasi Kartun Nussa Dan Rara.

E. Signifikansi Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, signifikansi yang diharapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aspek Teoritis

Secara teoritis kegunaan dari hasil penelitian ini adalah agar berguna untuk bahan tinjauan informasi bagi yang ingin meneliti atau bisa dijadikan bahan rujukan bagi penelitian yang memiliki relevansi judul dengan penulis maupun sebagai sarana menyampaikan ide atau gagasan yang sejenis. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap penelitian dan teori mengenai permasalahan tersebut.

2. Aspek Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses penelitian yang nantinya dapat di amalkan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Bagi pembaca, diharapkan dapat menambah wawasan dan mampu menanamkan nilai-nilai ibadah didalam kehidupan sebagai bentuk ketaqwaan terhadap Allah SWT.

F. Penelitian Terdahulu

Penulis telah meninjau beberapa referensi yang ada untuk digunakan sebagai acuan dan perbandingan dalam penulisannya. Dalam penelitian ini, penulis menelaah hasil-hasil penelitian terdahulu yang terdiri dari:

1. Hasil penelitian oleh Aulia Rahmah Mahasiswi Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin dengan judul skripsi “Analisis Nilai-Nilai Moral dalam Film Animasi Upin dan Ipin”. Berdasarkan temuan penelitian, film animasi Upin dan Ipin menunjukkan bahwa terdapat nilai-nilai moral yang memengaruhi anak-anak usia dini, seperti sikap sopan dalam berkomunikasi dengan orang dewasa, sikap tolong-menolong, dan penghargaan terhadap orang tua, terutama dalam konteks bulan Ramadhan seperti pada episode dugaan puasa dan membantu orang tua berdagang dalam episode gerobak rezeki, serta nilai toleransi.¹⁴ Meskipun kedua penelitian menganalisis nilai-nilai dalam animasi, perbedaan terletak pada fokusnya, penelitian sebelumnya menganalisis nilai-nilai moral dalam animasi Upin dan Ipin, sementara penelitian ini lebih menitikberatkan pada nilai-nilai pendidikan ibadah dalam animasi Nussa dan Rara.
2. Hasil penelitian oleh Nurul Khalisa Mahasiswi Universitas Islam negeri Alauddin Makassar dengan judul “Animasi Anak Nussa Dan Rara Di youtube (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure)”. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa animasi Nussa dan

¹⁴Aulia Rahmah, “Analisis Nilai-Nilai Moral Dalam Film Animasi Upin Dan Ipin”, Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 2023.

Rara memiliki pesan positif baik linguistik maupun non-linguistik yang terlihat dari beberapa episode dengan memuat penanda-petanda berupa pesan moral diantaranya: pesan moral terhadap diri sendiri meliputi: belajar ikhlas dan memahami kisah atau sejarah, selalu semangat dan tidak putus asa, menyayangi binatang dan senantiasa bersyukur. Pesan moral terhadap orang lain meliputi: sikap ramah tamah, berbagi kepada sesama, silaturahmi, berbuat baik kepada tetangga, bersedekah, serta sikap maaf memaafkan.¹⁵ Meskipun kedua penelitian meneliti animasi Nussa dan Rara, perbedaannya terletak pada fokus penelitian, penelitian sebelumnya mengeksplorasi pesan moral pada animasi tersebut, sementara penelitian ini lebih memusatkan perhatian pada nilai-nilai pendidikan ibadah secara spesifik.

3. Hasil penelitian oleh Fahriatul Atikah Mahasiswi UIN Yogyakarta dengan judul “Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Dalam Film Kartun Nussa Dan Rara Dan Relevansinya Terhadap Pendidikan Agama Islam”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam film kartun Nussa terdapat pesan moral dan nilai-nilai pendidikan akhlak yang meliputi berbagai aspek. Pertama, terdapat akhlak terhadap Allah SWT yang mencakup takwa, ikhlas, taubat, dan syukur. Kedua, terdapat akhlak terhadap Rasulullah SAW yang mencakup cinta, mengikuti, dan mengagungkan beliau. Ketiga, terdapat akhlak terhadap diri sendiri

¹⁵Nurul Khalisa, “Animasi Anak Nussa Dan Rara Di youtube (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure)”, Skripsi, Fakultas Dakwah Dan komunikasi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, 2020.

yang mencakup amanah, sabar, istiqomah, dan pemaaf. Keempat, terdapat akhlak terhadap keluarga yang meliputi hormat kepada orang tua, kasih sayang, dan tanggung jawab orang tua terhadap anak. Kelima, terdapat akhlak bermasyarakat yang mencakup menjalani hubungan yang baik dengan masyarakat. Keenam, terdapat akhlak terhadap negara yang berupa amar ma'ruf nahi munkar. Ketujuh, terdapat akhlak terhadap lingkungan yang meliputi kesadaran untuk memelihara lingkungan hidup dan kasih sayang kepada makhluk lainnya.¹⁶ Meskipun penelitian ini dan penelitian sebelumnya sama-sama meneliti nilai-nilai pendidikan, perbedaannya terletak pada fokus nilai pendidikan yang diteliti. Penelitian di atas menganalisis nilai-nilai akhlak, sementara penelitian ini fokus pada nilai-nilai ibadah. Selain itu, kedua penelitian ini sama-sama mengkaji animasi Nussa dan Rara, namun penelitian di atas lebih menitikberatkan pada nilai-nilai pendidikan akhlak, sedangkan penelitian ini meneliti nilai-nilai pendidikan ibadah.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memastikan pembahasan tersusun dengan sistematis dan memudahkan pengolahan serta penyajian data, penelitian ini disusun menjadi lima bab, di mana setiap bab memiliki sub-sub khusus, yaitu sebagai berikut:

¹⁶Fahriatul Atikah, "Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Dalam Film Kartun Nussa Dan Rara dan Relevansinya Terhadap Pendidikan Agama Islam", Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019.

BAB I PENDAHULUAN : Meliputi Latar Belakang Masalah, Fokus Penelitian, Tujuan Penelitian, Signifikansi Penelitian, Definisi Operasional, Penelitian Terdahulu, dan Sistematika Penulisan.

BAB II KAJIAN TEORITIS : Meliputi Deskripsi nilai-nilai pendidikan ibadah, Animasi Nussa dan Rara dan analisis semiotik John Fiske dalam animasi Nussa dan Rara.

BAB III METODE PENELITIAN : Meliputi Jenis dan Pendekatan Penelitian, Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN : Meliputi analisis semiotik pendidikan ibadah dalam kartun animasi Nussa dan Rara, Penyajian Data dan Analisis Data Penelitian.

BAB V PENUTUP : Meliputi kesimpulan seluruh penelitian dan saran konstruktif berkaitan dengan penelitian.