



**KONTEN EDUTAIMENT DALAM FILM ANIMASI SERIAL NUSSA  
DAN RARA SEBAGAI MEDIA DAKWAH ANAK**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana S1 (S1)

Disusun Oleh:  
**Farah Alya Ula**  
NPM : 2017530049

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS AGAMA ISLAM  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA  
1442 H / 2021 M**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Farah Alya Ula  
NPM : 2017530049  
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Fakultas : Fakultas Agama Islam  
Judul Skripsi : Konten Edutainment dalam Film Animasi Serial Nussa  
dan Rara sebagai Media Dakwah Anak

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi berjudul di atas secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya sendiri kecuali pad bagian-bagian yang menjadi sumber rujukan. Apabila ternyata di kemudian hari terbukti skripsi saya merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus menerima sanksi berdasarkan ketentuan undang-undang dan aturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Jakarta ini.

Demikian pertanyaan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tidak ada paksaan.

Jakarta, 26 Syawal 1442 H  
7 Juni 2021 M

Yang Menyatakan,



Farah Alya Ula

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “**Konten *Edutainment* Dalam Film Animasi Serial Nussa Dan Rara Sebagai Media Dakwah Anak**” yang disusun oleh **Farah Alya Ula, Nomor Pokok Mahasiswa: 2017530049** Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam disetujui untuk diajukan pada sidang skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Jakarta, 7 Juni 2021

Pembimbing,



Kurniawan, MA

## LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : **Konten Edutainment Dalam Film Animasi Serial Nussa Dan Rara Sebagai Media Dakwah Anak** disusun oleh : **Farah Alya Ula** Nomor Pokok Mahasiswa : **2017530049**. Telah diujikan pada hari/tanggal : **Kamis/29 April 2021** telah diterima dan disahkan dalam sidang skripsi (munaqasyah) Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar Sarjana Stara Satu (S1) Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

### FAKULTAS AGAMA ISLAM

Dekan,



Dr. Sopa, M.Ag

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Dr. Sopa, M.Ag</u> Ketua	 .....	30-07-2021 .....
<u>Dr. Suharsiwi, M.Pd</u> Sekretaris	 .....	2-08-2021 .....
<u>Kurniawan, MA</u> Pembimbing	 .....	07/06/2021 .....
<u>Muhammad Choirin, Lc.</u> <u>Mus., Ph.D</u> Penguji I	 .....	08/06 .....
<u>Drs. Tajudin, MA</u> Penguji II	 .....	9/6 2021 .....

## ABSTRAK

### FAKULTAS AGAMA ISLAM

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

Skripsi 15 Februari 2021

Farah Alya Ula

2017530049

Konten Edutainment dalam Film Animasi Serial Nussa dan Rara Sebagai Media Dakwah Anak

Berawal dari keresahan teknologi yang semakin menjelma dan streaming Youtube semakin populer namun konten yang mencerminkan nilai Islami buat anak masih kurang. Maka diperlukan sebuah konten yang menarik untuk anak yang dapat membawa perubahan sebagai mediator dakwah anak. Serial animasi Nussa dan Rara dari segi konten dan animasi disukai oleh anak-anak dan apa yang disampaikan dari konten tersebut banyak memberi dampak yang baik. Animasi Nussa dan Rara bisa menampilkan konten yang mencangkup 2 (dua) hal sekaligus, yaitu sesuai syariat dan nilai yang Islami sehingga mudah diterima dan diserap oleh anak-anak.

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis yaitu teknik wawancara, observasi dan data dokumentasi. Sehingga mendapatkan data-data yang tepat bagi penulis baik data primer ataupun data sekunder. Data primer yang didapat dari hasil wawancara dan observasi pada pihak yang bersangkutan dari sekreraris The Little Giantz. Sedangkan data sekunder yang didapat dari hasil wawancara dan observasi orang tua anak penonton animasi serial Nussa dan Rara. Sedangkan data dokumentasi yang diperoleh melalui artikel, video, dan buku yang terkait.

Hasil penelitian meunjukkan bahwa Ditengah kemajuan teknologi yang begitu cepat dan konten yang sudah terlalu banyak di media sudah tidak bisa di filter sama sekali apalagi untuk anak-anak yang mana mudah mempengaruhinya. Film animasi serial Nussa dan Rara merupakan tayangan animasi yang mengandung konten *edutainment* yang dimana terdapat unsur pendidikan *education* dan hiburan *entertainment* yang dapat dijadikan sebagai media dakwah untuk anak.

## **ABSTRACT**

### **ISLAMIC RELIGIOUS FACULTY**

Islamic Communication And Broadcasting Study Program

Essay 15 February 2021

Farah Alya Ula

2017530049

Edutainment Content In The Animated Series Nussa And Rara As Media Of Children's Preaching

Starting from technological concerns that are increasingly incarnate and Youtube streaming is increasingly popular, but content that reflects Islamic values for children is still lacking. So we need an interesting content for children that can bring change as a mediator of children's da'wah. The animated series Nussa and Rara in terms of content and animation are liked by children and what is conveyed from the content has a lot of good impact. Nussa and Rara's animation can display content that covers 2 (two) things at once, namely according to sharia and Islamic values so that it is easily accepted and absorbed by children.

This research is a qualitative research with data collection techniques by the author, namely interview techniques, observation and documentation data. So that getting the right data for writers, both primary data and secondary data. Primary data obtained from interviews and observations of the parties concerned from the secretary of The Little Giantz. Meanwhile, secondary data obtained from interviews and observations of parents of children watching animation series Nussa and Rara, while documentation data obtained through articles, videos, and related books.

The results of the study show that in the midst of rapid technological advances and content that is already too much in the media, it cannot be filtered at all, especially for children who easily influence it. The animated film series Nussa and Rara are animated shows that contain edutory content where there are elements of educational education and entertainment entertainment which can be used as a medium for da'wah for children.

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Skripsi ini ditulis dalam upaya memenuhi salah satu tugas akhir dalam memperoleh gelar S1 (S.1) pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tahun 2021.

Tidak sedikit kendala yang dihadapi penulis di dalam proses penyelesaiannya, namun karena bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak baik moril maupun materil, sehingga kendala itu menjadi tidak terlalu berarti. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan pada pihak-pihak berikut:

1. Dr. Endang Sulastri, M.Si, Plt. Rektor Universitas Muhammadiyah Jakarta.
2. Dr. Sopa AR, M.Ag, Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.
3. Hadiyan, M.A., Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta.
4. Kurniawan, M.A, Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah mengorbankan waktu, tenaga dan pikirannya dalam proses bimbingan.

5. Kepada The Little Giantz khususnya Yuni Lestari selaku sekretaris TLG yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian dan memberi dukungan data.
6. Seluruh dosen Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah mentransfer ilmu, membimbing dan mendidik selama ini sehingga bisa menjadi pribadi dan manusia yang bermanfaat dan bermartabat.
7. Karyawan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta, yang telah memberikan pelayanan akademik dan pelayanan administrasi terbaik.
8. Kepada kedua orang tua tercinta, Bapak H. Qomaruddin dan Ibu Hj. Siti Khadijah, yang telah memberikan kasih sayang, dorongan moril dan dukungan materil, sehingga memperlancar keberhasilan studi.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan, namun demikian diharapkan karya yang sederhana ini banyak memberikan manfaat. Amin.

Jakarta, 07 Juni 2021



Farah Alya Ula



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Fokus dan Subfokus Penelitian .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Kegunaan Penelitian .....	7
G. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	11
A. Deskripsi Konseptual Fokus dan Subfokus .....	11
1 Dakwah.....	11
2 Tinjauan Tentang Anak. ....	24

3 Konten.....	31
4 Pengertian Film Animasi.....	38
B. Hasil Penelitian Relevan .....	41
C. Kerangka Berfikir.....	43
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>46</b>
A. Tujuan Penelitian .....	46
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	46
1 Tempat Penelitian.....	46
2 Waktu Penelitian.....	46
C. Latar/Setting Penelitian .....	46
D. Metode dan Prosedur Penelitian.....	47
1. Metode Penelitian .....	47
2. Prosedur Penelitian .....	48
E. Data dan Sumber Data.....	49
1. Data Primer .....	49
2. Data Sekunder .....	49
F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data.....	50
1. Observasi.....	50
2. Wawancara.....	51
3. Metode Dokumentasi .....	51
G. Prosedur Analisis Data.....	52
1. Reduksi Data .....	52
2. Penyajian Data .....	53

3. Penarikan Kesimpulan .....	53
H. Pemeriksaan Keabsahan Data .....	54
1. Triangulasi Sumber .....	54
2. Triangulasi Teknik .....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Gambaran Umum Tentang Latar Penelitian .....	56
1. Profil Film Animasi Serial Nussa dan Rara .....	56
2. Profil The Little Giantz .....	58
3. Karakter Film Animasi Serial Nussa Dan Rara .....	61
B Temuan Penelitian.....	67
C Pembahasan Temuan Penelitian.....	82
1. Tema Cerita Akidah dan Akhlak.....	84
2. Audio Visual.....	88
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	96
A. Kesimpulan .....	96
B. Saran .....	97
DAFTAR PUSTAKA .....	99
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Adegan-adegan dan Dialog-dialog Penelitian .....	73
--	----

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 4.1 Tokoh Nussa .....	61
Gambar 4.2 Tokoh Rara .....	62
Gambar 4.3 Tokoh Umma .....	63
Gambar 4.4 Tokoh Anta .....	64
Gambar 4.5 Tokoh Syifa .....	65
Gambar 4.6 Tokoh Abdul .....	66

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Zaman era digital saat ini, dimana teknologi informasi semakin berkembang menjadikan teknologi sebagai kebutuhan dasar dari masyarakat. Mulai dari anak-anak, remaja, bahkan orang tua menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Selain itu teknologi mempermudah segala aktivitas dari mulai berkomunikasi melalui handphone yang mana pada awalnya hanya dapat digunakan untuk mengirim pesan singkat hingga dapat mengirim video dan foto.

Media sosial sudah menjadi asumsi publik di Indonesia. Sejak tahun 2014 hingga sekarang, Youtube merupakan salah satu *platform steaming* berbasis video yang menyajikan berbagai macam video sehingga banyak pengguna dan semakin populer. Namun, dengan begitu tidak hanya dampak positif yang didapatkannya, karena dengan pemakaian yang bebas tanpa ada batasan dapat memberikan dampak negatif.

Pengguna internet di Indonesia 12% adalah anak-anak, dimana lebih sering menggunakan Youtube untuk menonton video-video dibanding media sosial lainnya. Dari 66,17 juta jiwa penduduk anak-anak, yang beragama Islam di Indonesia 60% dari total diatas adalah pengguna internet.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup><https://databoks.katadata.co.id/datapublish/diakses-pada-4/1/2019>.

Dari presentasi KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia), data kejahatan anak yang terus meningkat apalagi kejahatan online. Sejak 2017-2019 tercatat 1.940 anak yang menjadi korban kejahatan online. Jumlah anak yang menjadi korban kejahatan pornografi dari media sosial sebanyak 426 anak, anak pelaku kepemilikan media pornografi (gambar dan video) sebanyak 316 anak, lalu anak korban perundungan di media sosial sebanyak 281 dan anak pelaku perundungan di media sosial sebanyak 291 anak.<sup>2</sup>

Islam adalah agama yang menyeru untuk melakukan segala kebaikan dan meninggalkan segala kejahatan. Salah satunya dengan berdakwah untuk mengajak umat kepada kebaikan di jalan Allah agar mendapat kebahagiaan dunia akhirat.<sup>3</sup> Zaman sekarang tidak mematok pada dakwah konvensional, melainkan dengan cara yang bervariasi dalam pemanfaatan perkembangan teknologi dan informasi.

Menyeru kebaikan dalam agama Islam yang dapat diserap anak tidak mudah apalagi dengan cara yang monoton. menyampaikan dakwah kepada anak harus dengan cara yang kreatif dan menyenangkan agar anak dapat merekam dan mampu mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.

Hati yang lembut mengharuskan seorang da'i menggunakan kata-kata yang ringan juga mudah dimengerti menyesuaikan dengan usia anak. Selain lingkungan, orangtua dan sekolah dalam meningkatkan karakter keagamaan

---

<sup>2</sup>[http://m.cnnindonesia.com/teknologi/20200210131134-185-473240/kpai-1940-anak-jadi-korban-kejahatan-online-sejak-2017-2019/diakses pada 10/02/2020](http://m.cnnindonesia.com/teknologi/20200210131134-185-473240/kpai-1940-anak-jadi-korban-kejahatan-online-sejak-2017-2019/diakses%20pada%2010/02/2020)

<sup>3</sup>Moh Ali Aziz, *Ilmu Dakwah* (Jakarta: Kencana, 2004), h.35.

anak, kini teknologi menjadi salah satu aspek penting yang mempengaruhi akhlak anak apalagi dari segi agama.

Belajar sambil bermain adalah salah satu konten menarik perhatian anak atau yang disebut dengan konten edutainment. Dimana suatu hiburan untuk anak yang senang mereka jalani namun, tanpa disadari ada pesan, pelajaran akidah, akhlak untuk mereka tiru dalam keseharian. Seperti mengenal nama-nama Nabi, malaikat, rukun iman dan Islam melalui lagu. Kebanyakan anak-anak sudah diberikan gadget oleh orang tua sehingga anak bisa belajar seru dengan menggunakan media massa, salah satunya Youtube.

Film animasi adalah cara agar dapat menarik perhatian anak. Beberapa film animasi kini dapat streaming melalui Youtube. Namun, tidak semua film animasi memberikan edukasi pada anak. Seperti tayangan film kartun yang mengandung unsur kriminal setiap saat ditemui, pada film Boboiboy film luar negeri dari Malaysia yang ditayangkan pada channel Youtube Monsta. Film animasi ini banyak adegan perkelahian yang dapat ditiru oleh anak-anak, baik itu muncul karena rasa iseng atau rasa dendam yang terjadi dalam adegan film tersebut.<sup>4</sup> Inilah salah satu tayangan yang kurang baik untuk mediator dakwah anak dalam pembentuksn akhlak sehari-hari.

Disisi lain ada beberapa serial anak Islami yang dapat menjadi acuan sebagai mediator dakwah untuk anak. Masing-masing chanel ini memiliki penggemar. Melalui riset data dari animasi Islami anak seperti Upin dan Ipin dengan 68,5 ribu subscriber, Omar dan Hanna memiliki 3,45 juta

---

<sup>4</sup>Khikul Bahri, *Dampak Film Kartun Terhadap Tingkah Laku Anak (Studi Kasus pada Gampong Seukeum Bambong Kecamatan Delima Kabupaten Pidie)*, Skripsi Sarjana Sosial, (Banda Aceh: Fakultas Komunikai Dan Dakwah Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2017), h.5.



subscriber, Alif dan Alya memiliki 14,8 ribu subscriber, Nussa dan Rara 6,37 juta subscriber, Diva The Series 3,51 juta subscriber, Kastarisentra 2,36 subscriber, Riko The Series 136 ribu subscriber.

Dari konten animasi anak Islami tertera diatas Nussa dan Rara yang ditayangkan di Youtube Channel “Nussa Official” memiliki banyak perhatian lebih dari masyarakat terutama kalangan anak-anak. Konten yang dapat dijadikan sebagai mediator dakwah untuk anak-anak.

Nussa dan Rara adalah animasi anak Islami yang berbeda dengan yang lain karena 100 persen asli menceritakan tentang kehidupan sehari-hari yang sesuai ajaran agama Islam dialami oleh dua saudara kandung bernama Nussa sebagai kakak yang bercita-cita menjadi hafizh Qur’an dan astronot juga Rara sebagai adiknya. Konten yang disampaikan dalam animasi Nussa dan Rara sangat *related* dengan kehidupan sehari-hari. Diproduksi oleh 2 perusahaan animasi asal Indonesia The Little Giantz dan 4 S Tipe Production yang digagas oleh Mario Irwansyah. Penayangan pertama dengan judul Tidur Sendiri? Gak Takut? Menembus 6,8 juta viewer hingga trending 3 di Youtube saat ini sudah menembus 35 juta viewers.

Animasi Nussa dan Rara dikemas secara kekinian dimana saat penayangan teaser di instagram @Nussaofficial berdurasi 55 detik sangat unik. Nussa yang memperkenalkan diri melalui kamera layaknya seorang *vloger* handal. Karya anak bangsa yang sangat luar biasa mengundang banyak komentar positif dari masyarakat dan hingga saat ini sudah

menginjak Season 2 setelah suksesnya pada season 1.<sup>5</sup> Rata-rata viewer dari 167 episode yang diunggah mencapai 1 juta lebih.

Berawal dari keresahan teknologi yang semakin menjelma dan streaming Youtube semakin populer namun kurangnya konten islami anak yang dapat membawa perubahan sebagai mediator dakwah anak. Animasi Nussa dan Rara ini rata-rata anak menyukainya dan apa yang disampaikan dari konten tersebut banyak memberi dampak yang baik. Animasi Nussa dan Rara bisa menampilkan konten yang jelas sesuai syariat yang islami sehingga mudah diterima dan diserap oleh anak-anak.

Hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk meneliti lebih jauh mengenai metode dakwah dan konten edutainment untuk anak dalam film animasi serial Nussa dan Rara dengan mengambil judul **“Konten Edutainment Dalam Film Animasi Serial Nussa Dan Rara Sebagai Media Dakwah Anak.”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah ditulis maka identifikasi masalah yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian sebagai berikut:

1. Kurangnya konten edutainment untuk anak-anak dalam kesehariannya.
2. Kurangnya mediator dakwah yang menarik untuk anak.
3. Dari beberapa animasi yang ada, Nussa dan Rara paling populer dan banyak ditiru dari mulai akhlak, pakaian, berbicaranya oleh anak-anak yang menonton.

---

<sup>5</sup><http://www.teropongonline.com/mengulik-jejak-nusa-dan-rara-film-animasi-islam-terkini/diakses-pada-23/11/2019>.

4. Animasi Nussa dan Rara memiliki *viewers* lebih dari satu juta dalam setiap episode baru yang ditayangkan sedangkan animasi Islam lain hanya ratusan ribu *viewers* dari setiap video yang diupload.

### **C. Fokus dan Subfokus Penelitian**

Menetapkan fokus dalam penelitian kualitatif bertujuan memberikan batasan dalam pengumpulan data, sehingga dalam pembatasan ini peneliti memfokuskan penelitian terhadap masalah yang menjadi tujuan penelitian. Selain itu, fokus penelitian memiliki peranan yang penting dalam memandu dan mengarahkan jalannya penelitian. Melalui fokus penelitian, suatu informasi di lapangan dipilah pilih sesuai dengan konteks permasalahan.

Berdasarkan pengertian diatas, maka penulis memfokuskan penelitian ini pada konten *edutainment* dan media dakwah untuk anak. Adapun yang menjadi subfokus dari penelitian ini, yaitu:

1. Tema dakwah dalam film animasi serial Nussa dan Rara pada episode “Jangan Sombong” dan “Tolong dan Terimakasih”.
2. Visualisasi dalam film animasi Nussa dan Rara pada episode “Jangan Sombong” dan “Tolong dan Terimakasih

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah apakah konten *edutainment* dalam film animasi serial Nussa dan Rara dapat dijadikan sebaga media dakwah anak?.

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui apakah konten *edutainment* dalam film animasi serial Nussa dan Rara dapat dijadikan sebagai media dakwah anak.

## **F. Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan dari penelitian di dalam skripsi ini, yaitu terbagi menjadi 2 (dua) kegunaan:

### 1. Kegunaan teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, yaitu:

- a. Memberikan wawasan dan pemahaman mengenai pengembangan konten *edutainment* yang menarik untuk anak.
- b. Memberikan pengetahuan mengenai cara membuat konten-konten yang bermutu dan beredukatif untuk anak.
- c. Mengetahui latar belakang kesuksesan tayangan film animasi serial Nussa dan Rara yang sangat populer.

### 2. Kegunaan Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut.

#### a. Bagi Penulis

- 1) Sebagai syarat untuk kelulusan
- 2) Dapat menambah pengetahuan dan wawasan terkait konten *edutainment* sebagai media dakwah untuk anak dan latar belakang kesuksesan film animasi serial Nussa dan Rara.

b. Bagi Konten Creator

Menambah pengetahuan dalam pembuatan konten yang bermanfaat apalagi untuk tontonan anak. Serta pembuatan konten yang beredukatif dan mendidik.

c. Bagi Orang Tua

- 1) Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mendidik anak dengan menggunakan media sosial melalui film animasi serial Nussa dan Rara di Youtube.
- 2) Menjadikan film animasi serial Nussa dan Rara sebagai salah satu media dakwah bagi anak-anak.

## **G. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini, penulis akan membagi menjadi lima bab, dan tiap-tiap bab terdiri dari sub bagian, yaitu dengan sistematika penulisan:

### **Bab I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini penulis akan menguraikan pembahasan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, fokus dan subfokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan yang merupakan gambaran umum dari penulisan judul skripsi yang akan diteliti.

### **Bab II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai teori-teori yang relevan berkenaan dengan penulisan judul skripsi yang terbagi beberapa

bagian di antaranya, Dakwah (pengertian dakwa, unsur-unsur dakwah, media dakwah dan metode dakwah); Tinjauan tentang anak (pengerian anak, perkembangan anak da kecerdasan spiritual anak); Konten (pengertian konten, edutainment, dan konten edutainment); Film animasi (pengertian film animasi, sejarah animasi, prinsip-prinsip animasi dan jenis-jenis animasi). Dari kajian-kajian diatas akan di analisa melalui berbagai sumber seperti buku referensi maupun jaringan sosial internet yang menjadi landasan dari penulisan skripsi yang akan dibuat.

### Bab III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan metodologi penelitian seperti tujuan penelitian, tempat dan waktu penelitian, latar/setting penelitian, metode dan rosedur penelitian, data dan sumber data, teknik dan prosedur pengumpulan data, prosedur analisis data, serta pemeriksaan keabsahan data yang akan peneliti lakukan agar penelitian yang penulis lakukan lebih terarah sesuai dengan yang di targetkan.

### Bab IV HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang gambaran sejarah umum, kerabat keja dan profil para pemeran film animasi serial Nussa dan Rara. Selanjutnya akan membahas dan menganalisa data yang didapat dan akan dipaparkan hasil dari wawancara mengenai

konten edutainment di dalam film animasi serial Nussa dan Rara sebagai media dakwah anak.

## Bab V PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran-saran dari hasil penelitian.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Konseptual Fokus dan Subfokus

##### 1. Dakwah

###### a. Pengertian Dakwah

Secara etimologis , dakwah berasal dari bahasa Arab, yaitu *da'a*, *yad'u*, *da'wan*, *du'a*, diartikan sebagai menyeru, mengajak, memanggil, seruan, permohonan dan permintaan. Istilah ini sering diberi arti sama dengan istilah-istilah *tabligh*, *amr' ma'ruf nahi munkar*, *mau'idzohasanah*, *tabsyir*, *indzhar*, *washiyah*, *tarbiyah*, *ta'lim* dan *khotbah*. secara terminologis pengertian dakwah adalah mendorong manusia kepada kebaikan dan petunjuk, mengajak manusia untuk meninggalkan segala bentuk kejahatan untuk menuju jalan Allah dan mendapat kebahagiaan di dunia dan akhirat.

Pengertian dakwah dapat disimpulkan menjadi tiga pengertian:

- 1) Dakwah adalah proses penyampaian ajara Islam kepada orang lain.
- 2) Penyampaian ajaran Islam tersebut dapat berupa *amar ma'ruf nahi mungkar*.



3) Usaha tersebut dilakukan dengan tujuan terbentuknya suatu individu atau masyarakat yang taat dan mengamalkan sepenuhnya seluruh ajaran Islam.<sup>6</sup>

Dakwah merupakan suatu kegiatan untuk saling mengajak dan menyeru seseorang atau kelompok bertujuan agar mencapai kehidupan yang lebih baik sesuai tuntunan ajaran agama Islam dan perintah Allah dalam al-Quran. Juga mengajak manusia untuk meninggalkan segala bentuk kejahatan yang menimbulkan dosa serta menjauhkannya dari sang pencipta, menyampaikan baik secara lisan, tulisan atau hikmah dan perilaku da'i. Sejatinya dakwah membantu membimbing manusia untuk menemukan fitrahnya sehingga sasaran utamanya jiwa nurani sebagai mata hatinya.

Berkaitan dengan hal di atas, Allah SWT telah memberikan dasar dalam landasan berpijak bagi seorang da'i sebagaimana firman-Nya dalam Surah An-Nahl Ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدْلُهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ  
بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih

---

<sup>6</sup>Drs. H. Hasan Bisri WD, *Filsafat Dakwah*, (Surabaya: Dakwah Digital Press, 2010), h.17-18.

mengetahui orang-yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”<sup>7</sup>

Ayat diatas menjelaskan bahwa Allah menyeru kepada Nabi Muhammad Saw dan orang-orang yang mengikutinya untuk mengajak manusia lain agar berjalan di jalan Allah sesuai dengan pemahaman objek dakwah. Beberapa cara untuk mengajaknya dengan memberikan perkataan yang baik dengan isi nasihat dan motivasi, jika berdebat maka debatlah dengan cara yang baik. Allah tidak memerintahkan untuk memberi hidayah dari manusia namun hanya bertugas untuk mengajak. Sesungguhnya Allah yang mengetahui segala kondisi hamba-Nya yang tersesat dari jalan-Nya dan mengetahui siapa yang lebih berhak untuk mendapatkan hidayah tersebut.

Jadi, melakukan suatu kebaikan kepada yang ma’ruf merupakan kewajiban bagi umat muslim. Hakikat dakwah sendiri berdasarkan al-Quran sebagai kitab dakwah, antara lain, dapat di jumpai dalam Surah An-Nahl Ayat 25 yang telah disebutkan diatas. Berdasarkan isyarat Ayat tersebut, hakekat dakwah dapat di rumuskan sebagai suatu kewajiban mengajak manusia kejalan Tuhan dengan cara hikmah, mau’idhah hasanah, dan mujaddalah yang ahsan. Adapun ajakan ke jalan Tuhan tersebut dapat positif atau sebaliknya negatif.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup>Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahnya*, (Surabaya: Mahkota, 1990 ), h. 421

<sup>8</sup>Asep Muhyidin, *Metode Pengembangan Dakwah*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2002), h. 31.

## **b. Unsur-Unsur Dakwah**

Unsur-unsur dakwah adalah komponen yang selalu ada di setiap kegiatan dakwah berlangsung. Adapun unsur-unsur dakwah sebagai berikut:

### 1) Da'i (Pelaku dakwah)

Pelaku dakwah atau biasa disebut sebagai da'i atau mubaligh memiliki peran yang sangat penting dalam dakwah. Karena da'i adalah seseorang yang menyeru kebaikan dan menyebarkan agama Islam kepada masyarakat luas, baik kelompok atau individu sesuai dengan tuntunan al-Quran dan Hadist. Sebaiknya pengikut Nabi Muhammad dapat menjadi pelaku dakwah dan harus di jalankan sesuai dengan hujjah yang nyata dan kokoh. Dengan demikian, wajib baginya untuk mengetahui kandungan dakwah baik dari sisi aqidah, syariah maupun akhlak.

Seorang da'i juga harus mengetahui tentang cara menyampaikan dakwah tentang tauhid, alam semesta, dan kehidupan, serta apa yang di hadirkan dakwah untuk memberikan solusi, terhadap problema yang di hadapi manusia, juga metode-metode yang di hadirkannya untuk menjadikan agar pemikiran dan perilaku manusia tidak salah dan tidak melenceng dari ajaran agama Islam.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup>M. Munir dan Wahyu Ilaihi, *Manajemen Dakwah*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 21.

Suksesnya suatu kegiatan dakwah tergantung kepada kepribadian da'i yang bersangkutan. Apabila da'i mempunyai kepribadian yang menarik, insya Allah dakwahnya akan berhasil dengan baik, dan sebaliknya jika da'i tidak mempunyai kepribadian yang baik atau tidak mempunyai daya tarik, maka kegiatan itu akan mengalami kegagalan.

Gambaran kepribadian seorang da'i ada delapan perkara yang perlu diperhatikan, antara lain:

- a) Hendaknya seorang da'i memiliki dan menyelidiki benar-benar kepada dirinya sendiri, apa dia mengadakan dakwah (menyangkut masalah niat).
- b) Hendaknya seorang pendakwah mengerti benar soal yang akan diucapkan.
- c) Kepribadian da'i haruslah kuat dan teguh, tidak terpengaruh oleh pandangan orang banyak ketika memuji dan tidak tergoncang ketika mata orang melotot karena tidak senang. Jangan ada cacat pada perangai, meskipun ada cacat pada jasmaninya.
- d) Pribadinya menarik, lembut tetapi bukan lemah, tawadlu' merendahkan diri tetapi bukan rendah diri, pemaaf tetapi disegani.
- e) Harus mengerti pokok pegangan kita ialah al-Quran dan Hadist. Di samping itu harus mengerti ilmu jiwa (ilmu

nafs) dan mengerti pula adat istiadat orang yang hendak di dakwahi.

f) Jangan membawa sikap pertentangan, jauhkan dari sesuatu yang akan membawa debat.

g) Haruslah di insafi bahwasanya contoh teladan dalam sikap hidup, jauh lebih berkesan kepada jiwa umat dari pada ucapan yang keluar dari mulut.

h) Hendaklah da'i itu menjaga jangan sampai ada sifat kekurangan yang akan mengurangi gengsinya dihadapan pengikutnya. Karena sangat menghalangi kelancaran gagasan dan anjuran yang dikemukakan.

## 2) Mad'u (Objek dakwah)

Mad'u adalah manusia yang menjadi sasaran dakwah atau biasa disebut objek dakwah akan menerima ajakan kebaikan dari seorang mubaligh. Mad'u secara general baik individu maupun kelompok, manusia beragama Islam ataupun tidak. Jadi, mad'u yang tidak beragama Islam, maka da'i memperkenalkan agama Islam padanya dan secara perlahan mengajak untuk masuk agama Islam. Namun, jika mad'u sudah beragama Islam maka dakwah bertujuan agar mad'u mampu mengenal Islam lebih dalam dan memperkuat kualitas iman, Islam dan ihsan.

Muhammad Abduh membagi mad'u menjadi tiga golongan dalam mad'u tersebut, yaitu:

- a) Golongan cerdas cendekiawan yang cinta kebenaran, dapat berfikir secara kritis dan cepat dalam menangkap persoalan.
- b) Golongan awam, yaitu orang kebanyakan yang belum dapat berfikir kritis dan mendalam, serta belum dapat menangkap pengertian-pengertian yang tinggi.
- c) Golongan yang berbeda dengan golongan kedua tersebut, mereka senang membahas sesuatu tetapi hanya dalam batas tertentu saja, dan tidak mampu membahasnya secara mendalam.<sup>10</sup>

### 3) Maddah (Materi Dakwah)

Maddah adalah materi dakwah atau isi pesan yang dibuat oleh subjek jika dalam kegiatan dakwah maka dibuat oleh (da'i) yang akan disampaikan kepada objek dakwah yaitu (mad'u) melalui kegiatan dakwah materi dakwah mengenai agama Islam yang sesuai dengan al-Quran dan Hadist.

Secara umum materi dakwah dapat di klasifikasikan menjadi empat:

#### a) Aqidah

Aqidah atau yang menyangkut keimanan manusia tentang kepercayaannya terhadap Allah. Aqidah merupakan materi

---

<sup>10</sup>M. Munir dan Wahyu Ilaihi, *Menejemen Dakwah*, (Jakarta: Kencana, 2009 ), h. 23.

utama dalam dakwah karena berpengaruh pada sikap manusia sehari-hari, pembentukan moral manusia.

b) Syariat

Syariat adalah serangkaian materi tentang peradaban Islam dalam keseharian agar dapat mengetahui hukum-hukum dalam agama Islam sehingga dapat membedakan mana yang halal dan haram, mana yang baik dan buruk, mana yang harus dilakukan dan ditinggalkan juga mana yang mubah dan sebagainya. Materi ini juga terkait hubungan manusia dengan manusia lainnya serta hubungan manusia dengan Tuhannya.

c) Akhlaq

Secara etimologis, kata akhlak berasal dari bahasa arab, jamak dari *khuluqun* yang berarti budi pekerti, perangai, dan tingkah laku atau tabiat. Kalimat-kalimat tersebut memiliki segi-segi persamaan dengan perkataan *khalqun*, yang berarti kejadian, serta erat hubungannya dengan *khaliq* yang berarti pencipta, dan mahluk yang berarti yang di ciptakan

Sedangkan secara terminologi masalah akhlak berkaitan dengan masalah tabiat atau kondisi temperatur batin yang mempengaruhi perilaku manusia. Ilmu akhlak bagi Al-Farabi, tidak lain dari bahasaan tentang

keutamaankeutamaan yang dapat menyampaikan manusia kepada tujuan hidupnya yang tertinggi, yaitu kebahagiaan, dan tentang berbagai kejahatan atau kekurangan yang dapat merintang, usaha pencapain tujuan tersebut.<sup>11</sup>

### c. Media Dakwah

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti perantara, tengah atau pengantar. Dalam bahasa Inggris media merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti tengah, antara dan rata-rata. Dari pengertian ini ahli komunikasi mengartikan media sebagai alat yang menghubungkan pesan komunikasi yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. Dalam bahasa Arab media sama dengan *washilah* dalam bentuk jamak *wasail* yang berarti alat atau perantara.<sup>12</sup>

Media dakwah adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dakwah (ajaran Islam) dari da'i kepada mad'u. Untuk menyampakan ajaran Islam kepada umat, dakwah dapat menggunakan berbagai *wasilah*. Hamzah Ya'qub membagi *wasilah* dakwah menjadi lima macam, yaitu:

- 1) Lisan adalah media dakwah yang paling sederhana, yang menggunakan lidah dan suara, dakwah dengan media ini dapat berbentuk pidato, ceramah, kuliah, bimbingan, penyuluhan, dan sebagainya.

---

<sup>11</sup>M. Munir dan Wahyu Ilaihi, *Menejemen Dakwah*, (Jakarta: Kencana, 2009 ), h.24

<sup>12</sup>Moh Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Kencana, 2004), h.345.



- 2) Tulisan adalah media melalui tulisan, buku, majalah Surah kabar, Surah-menyurat (korespondensi), spanduk dan sebagainya.
- 3) Lukisan adalah media dakwah melalui gambar namun, bukan hanya sekedar gambar biasa tapi juga mengandung makna dakwah terutama ajaran agama Islam. Seperti karikatur, kaligrafi dan sebagainya.
- 4) Audio visual adalah media dakwah yang dapat merangsang indra pendengaran, penglihatan atau kedua-duannya, seperti televisi, film slide, internet dan sebagainya.
- 5) Akhlak, yaitu media dakwah melalui perbuatan-perbuatan nyata yang mencerminkan ajaran-ajaran Islam yang secara langsung dapat dilihat dan di dengarkan oleh mad'u.

#### **d. Metode Dakwah**

Metode dalam metodologi pengajaran ajaran Islam disebutkan bahwa metode adalah suatu cara yang sistematis dan umum terutama dalam mencari kebenaran ilmiah dalam kaitannya dengan pengajaran ajaran Islam, maka pembahasan selalu berkaitan dengan hakekat penyampaian materi kepada peserta didik agar dapat di terima dan di cerna dengan baik.<sup>13</sup>

Sedangkan metode dakwah adalah suatu cara yang dilakukan oleh seorang da'i atau pendekatan untuk menyampaikan *maddah* atau

---

<sup>13</sup>M. Syafaat Habib, *Buku Pedoman Dakwah*, (Jakarta: Wijaya, 1992 ) Cet. Ke-1, h. 160

materi dakwah terkait ajaran agama Islam melalui cara yang disesuaikan dengan kondisi, lingkungan, pengetahuan dari mad'u. Agar dapat diterima dan diserap dengan baik. Sehingga mad'u dapat menangkapnya secara emosional dari situlah adanya renungan diri, mengingat kesalahan, merasa bersalah dengan Allah hingga bertaubat meminta ampunan dan berjalan di jalan yang benar.

Dalam berdakwah da'i dapat menggunakan macam-macam metode:

#### 1) Hikmah

Kata Al-Hikmah mempunyai banyak pengertian. Pengertian yang di kemukakakan oleh ahli bahasa maupun pakar Al-Quran, kata Al-Hikmah diartikan *al-adl* (keadilan), *al-hilm* ( kesabaran dan ketabahan ), *al-nubuwwah* ( KeNabian ), *al-ilm* ( Ilmu Pengetahuan ), *al-haqq* ( kebenaran ), meletakkan sesuatu pada tempatnya, kebenaran sesuatu, mengetahui sesuatu yang paling utama dengan ilmu yang paling utama.

Metode ini memerlukan sarana baik yang bersifat ma'nawiyah maupun sarana, material. Sarana ma'nawiyah seperti akhlak karimah dan sifat terpuji, seorang da'i harus memperhatikan akhlak dan sifat terpuji seta berjuang untuk mewujudkannya dalam dirinya. Serta memilih tingkah laku yang tepat untuk kondisi yang tepat, sesuai dengan keadaan apakah lemah lembut, tegas dan keras, memaafkan atau melawan, sebagaimana digambarkan oleh Allah SWT "*keras terhadap*

*orang kafir dan lemah lembut terhadap sesamanya” dan firman-Nya “lemah lembut terhadap orang mu’min dan keras terhadap orang kafir.”*<sup>14</sup>

Adapun sarana material seperti menggunakan peralatan yang diperbolehkan dan mudah didapat sesuai zamannya. Namun, harus menghindari media yang diharamkan. Saat ini teknologi semakin maju dengan sarana material pada metode hikmah, da’i bisa menggunakan media sosial dengan cerminan pribadi yang baik seperti mengunggah materi dakwah di media sosial pribadi.

## 2) *Mau’idzah Al-Hasanah*

Secara etimologis *mauidzah* pembentukan dari dari kata *waadza-yaidzu-wa’zan* dan *idzatan*, yang berarti menasihati dan mengingatkan akibat dari suatu perbuatan, berarti juga menyuruh untuk mentaati dan memberi wasiat agar taat. *Al-hasanah* lawan dari *sayyiat*, maka dapat dipahami bahwa *mauidzah* dapat berupa kebaikan juga dapat berupa kejahatan, hal itu tergantung pada isi yang disampaikan seseorang dalam memberikan nasihat dan anjuran, juga tergantung pada metode yang dipakai oleh pemberi nasihat.<sup>15</sup>

Kata *mauidzah* dalam istilah dakwah berarti sinonim dari nasihat, nasihat memiliki format yang banyak, diantaranya: perkataan yang jelas, dengan lemah lembut. Bisa juga dengan

---

<sup>14</sup>Tata Taufik, *Dakwah Era Digital*, (Kuningan:Pustaka Al-ikhlah: 2020), h. 83.

<sup>15</sup>Tata Taufik, *Dakwah Era Digital*, h. 85.

isyarat yang lembut dan mudah dipahami mad'u. Dengan metode ini juga da'i bisa menyampaikan *maddah* dengan berbagai kisah yang menarik, anekdot yang memiliki makna dakwah. Berbicara tentang nikmat dan kebahagiaan hidup, serta nasihat tentang janji dari kesabaran dan keikhlasan. Cara-cara lain juga bisa digunakan sehingga bisa terkesan dan memotivasi bagi sasaran dakwah apa yang telah disampaikan oleh da'i.

### 3) *Wa Jadilhum Bi Al-Lati Hiya Ahsan*

Metode ini berarti adalah sebuah perdebatan yang sehat dimana adanya perlawanan argumen, pandangan serta adanya perlawanan untuk menaklukan lawan bicara dengan cara yang baik dan tidak adanya kekerasan atau saling menjatuhkan. Namun, dengan berbeda pandangan dan adanya perdebatan dihadapi dengan sopan, baik, tidak arogan dan saling menghargai.

Dalam pandangan Muhammad Husain Yusuf, cara dakwah ini diperuntukan bagi manusia jenis ketiga. Mereka adalah orang-orang yang hatinya dikungkung secara kuat oleh tradisi jahiliyah, yang dengan sombong dan angkuh melakukan kebatilan, serta mengambil posisi arogan dalam menghadapi dakwah.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup>Asep Muhyidin, *Metode Pengembangan Dakwah*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2002), h.82.

## 2. Tinjauan Tentang Anak

### a. Pengertian Anak

Merujuk dari Kamus Umum Bahasa Indonesia mengenai pengertian anak, secara etimologis diartikan dengan manusia yang masih kecil ataupun manusia yang belum dewasa.<sup>17</sup>

Anak dalam perspektif psikologi menurut John Locke adalah pribadi yang bersih dan peka terhadap rangsangan-rangsangan yang berasal dari lingkungan apa yang dilihat dan didengar.<sup>18</sup>

Adapun dalam pengertian Islam, anak adalah titipan Allah SWT kepada kedua orang tua, masyarakat bangsa dan negara yang kelak akan memakmurkan dunia sebagai rahmatan *lil'alamin* dan sebagai pewaris ajaran Islam. Pengertian ini mengandung arti bahwa setiap anak yang dilahirkan harus diakui, diyakini dan diamankan sebagai implementasi amalan yang diterima oleh orang tua, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>19</sup>

Ditinjau dari aspek yuridis, maka pengertian “anak” dimata hukum positif di Indonesia lazim diartikan sebagai orang yang belum dewasa (*minderjaring* atau *person under age*), orang yang dibawah umur atau keadaan dibawah umur (*minderjaringheid* atau *inferionity*)

---

<sup>17</sup>W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Balai Pustaka : Amirko, 1984), h. 25.

<sup>18</sup><http://kurniawan-ramsen.blogspot.com/2015/02/pengertian-anak-dari/berbagai-perspektif.html>/diakses pada 15/11/2019.

<sup>19</sup>Amir Syarifudin, *Hukum Perkawinan Islam di Indonesia*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 25.

atau kerap juga disebut sebagai anak yang dibawah pengawasan wali (*minderjarige onvervoodij*).<sup>20</sup>

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 1979 Tentang Kesejahteraan Anak Pasal 1 Angka 2 menyebutkan bahwa anak adalah seseorang yang belum mencapai umur 21 (dua puluh satu) tahun dan belum pernah kawin.<sup>21</sup>

Berdasarkan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 1990 Tentang Ratifikasi Konvensi Hak Anak, anak adalah setiap manusia yang berusia dibawah delapan belas tahun kecuali berdasarkan undang-undang lain yang berlaku bagi anak-anak ditentukan bahwa usia dewasa dicapai lebih awal.<sup>22</sup>

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 1997 Tentang Pengadilan Anak dalam Pasal 1 Angka 1 menyebutkan anak adalah orang yang dalam perkara anak nakal telah mencapai umur 8 (delapan) tahun tetapi belum mencapai 18 (delapan belas) tahun dan belum pernah kawin.<sup>23</sup> Menurut Pasal 1 Angka 5 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia, anak adalah setiap manusia yang berusia dibawah 18 (delapan belas) tahun dan belum menikah, termasuk anak yang masih dalam kandungan apabila hal tersebut adalah demi kepentingannya.

---

<sup>20</sup>Sholeh Soeaidy dan Zulkhair, *Dasar Hukum Perlindungan Anak*, (Jakarta: CV. Novindo Pustaka Mandiri, 2001), h.5.

<sup>21</sup>Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 1979 Tentang Kesejahteraan Anak.

<sup>22</sup>Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 1990 Tentang Ratifikasi Konvensi Hak Anak

<sup>23</sup>Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 1997 Tentang Pengadilan Anak.

Dengan demikian maka pengertian anak (*juvenile*) pada umumnya adalah seorang yang masih di bawah umur tertentu, yang belum dewasa dan belum pernah kawin. Pada beberapa peraturan perundang-undangan di Indonesia mengenai batasan umur berbeda-beda. Perbedaan tersebut bergantung dari sudut manakah pengertian anak dilihat dan ditafsirkan. Hal ini tentu ada pertimbangan aspek psikis yang menyangkut kematangan jiwa seseorang.<sup>24</sup>

#### **b. Perkembangan Anak**

Fase Anak-anak adalah fase perkembangan mulai umur 1 atau 2 tahun sampai 10-12 tahun, fase ini diklasifikasikan lagi menjadi dua, yaitu *early childhood* (anak kecil) antara 1-6 tahun, dan *later childhood* (anak besar) antara 6-12 tahun.<sup>25</sup>

Fase anak-anak adalah fase dimana membutuhkan perhatian dan pengajaran lebih karena usia anak-anak adalah usia yang mudah merekam dan meniru segala apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Sehingga akan menjadi sebuah kebiasaan yang akan membentuk karakternya hingga menginjak remaja dan dewasa. Jika sejak kecil sudah diajarkan dan dibimbing dengan hal-hal yang baik, maka akan terbiasa hingga menginjak usia remaja dan dewasa. Begitu pula jika diajarkan dengan hal yang buruk dari sejak kecil maka akan berpengaruh pada karakter yang buruk hingga remaja dan dewasa.

---

<sup>24</sup>Abintoro Prakoso, *Hukum Perlindungan Anak*, (Yogyakarta: Laks Bang PRES Sindo, 2016), h. 42-43.

<sup>25</sup>Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), h.11.

Masa kanak-kanak merupakan masa saat anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mereka cenderung senang bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan diri sendiri. Dengan demikian, dibutuhkan upaya pembinaan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis. Potensi anak yang sangat penting untuk dikembangkan. Potensi-potensi tersebut meliputi kognitif, bahasa, sosioemosional, kemampuan fisik dan lain sebagainya.<sup>26</sup>

Penanaman ajaran-ajaran dan nilai-nilai keislaman perlu diajarkan kepada anak sejak usia dini. Salah satu materi keagamaan yang mutlak ditanamkan kepada anak adalah akhlak. Dalam hal akhlak ada tiga fase yang dilalui oleh anak.

Fase pertama, akhlak anak dikendalikan dari luar dirinya. Lingkungan orang dewasa disekitar anak sangat berpengaruh terhadap pembentukan akhlak anak. Karena, anak akan meniru apa yang dilakukan oleh orang dewasa yang berada didekatnya. Tidak mengenal baik, buruk, boleh atau tidak bolehnya dilakukan. Hingga anak mengikuti gaya hidup dan kebiasaan diluar akhlak seperti do'a mau makan, do'a masuk kamar mandi dan sebagainya.

Fase kedua, adalah saat anak mampu menerapkan pengendalian diri sendiri. Anak berperilaku baik bukan karena takut

---

<sup>26</sup>Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2009), h. 7.



kepada orang lain, tetapi karena telah terjadi internalisasi nilai, norma-norma dan aturan-aturan dalam dirinya. Pada tahap ini anak sudah mulai menetapkan standard internal terhadap perbuatannya. Dan yang perlu diperhatikan adalah urgensi penciptaan dan penegakan konsistensi nilai, norma dan aturan serta kondisi yang mendukung terjadinya akhlak yang baik, jika kekonsistenan tersebut tidak dijumpai anak dalam kehidupannya, maka akan timbul penolakan atau konflik yang akhirnya menyebabkan anak kehilangan kemampuan pengendalian diri. Kemampuan pengendalian diri adalah kemampuan untuk menamkan atau mengendalikan perilaku sesuai dengan aturan dan moral masyarakat.

Fase ketiga, dalam fase ini anak telah memiliki aturan-aturan sendiri dalam kehidupannya, yakni anak telah menerapkan strategi dan rencana sendiri dalam menghadapi tantangan-tantangan yang berlawanan dengan akhlak yang baik.<sup>27</sup>

Dari fase diatas dapat disimpulkan bahwa pentingnya peran orang tua dalam pembentukan akhlak anak yang baik. Dengan memberikan bimbingan dan contoh perilaku yang baik juga lembut seperti wasiat Luqman dalam al-Quran Surah Luqman Ayat 13:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

" Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu

---

<sup>27</sup>Suprayetno W, *Hadis-hadis tentang Pendidikan Akhlak*, (Jakarta:Kencana, 2008), h. 307.

mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar."<sup>28</sup>

Dalam Ayat tersebut Allah menjelaskan wasiat dan pelajaran dari Luqman. Bahwa Luqman mengajak, menyeru anaknya kepada kebaikan, ketauhidan, adab-adab yang baik dan melarangnya dari kesyirikan untuk pembentukan akhlak yang baik dari anak.

### **c. Kecerdasan Spiritual Anak**

Secara konseptual kecerdasan spiritual terdiri dari gabungan kata kecerdasan dan spiritual. Kecerdasan berasal dari kata cerdas, yaitu sempurna bagi perkembangan akal budi untuk berfikir dan mengerti.<sup>29</sup> Sedangkan spiritual berasal dari kata *spirit* yang berasal dari bahasa latin, yaitu *spiritus nafas*, dalam istilah modern yang mengacu kepada energi batin yang non jasmani meliputi emosi dan karakter.<sup>30</sup> Dalam kamus psikologi spirit adalah suatu zat atau makhluk immaterial, biasanya bersifat ke-Tuhanan menurut aslinya, yang diberi sifat dari banyak ciri karakteristik manusia, kekuatan, tenaga, semangat moral atau motivasi.

Kebutuhan spiritual adalah untuk mempertahankan keyakinan, mendekatkan diri pada Tuhan, menguatkan agama, membersihkan jiwa dari segala hal-hal keji dan menjauhkan dari kemusyrikan.

Sedangkan kecerdasan spiritual anak sangatlah penting dalam

---

<sup>28</sup>Departemen Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemahannya*, (Jakarta: PT. Indiva Media Kreasi, 2009), h. 654.

<sup>29</sup>Tony Buzan, *Teori Buzan 10 Langkah Meningkatkan Kecerdasan Emosional Spiritual*, (Jakarta:PT Pustaka Delapratosa, 2013), Cet. Ke-1, h.6.

<sup>30</sup>J.P. Chpin, *Kamus Lengkap Psikologi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1998), h.480.

mengenal diri sendiri, dari mulai kekurangan dan kelebihan. Mengenal Tuhan dari sejak kecil penting untuk pembentukan pribadi yang lebih baik. Adapun ciri-ciri kecerdasan spiritual tujuh cara yang hendaknya dilakukan dalam upaya mengembangkan kecerdasan spiritual anak dengan ciri-ciri sebagai berikut:<sup>31</sup>

1) Membimbing anak menemukan makna hidup, adapun tugas orang tua

yaitu:

- a) Membiasakan diri berfikir positif, terutama kepada Tuhan yang telah menetapkan takdir kepada manusia.
- b) Memberikan sesuatu yang baik, maksudnya melakukan sesuatu yang pamrih Menggali hikmah disetiap kejadian.

2) Mengembangkan lima latihan penting:

- a) Senang berbuat baik
- b) Senang menolong orang lain
- c) Menemukan tujuan hidup
- d) Turut memikul sebuah misi mulia
- e) Memiliki selera humor yang baik.

3) Melibatkan anak dalam beribadah adalah melibatkan anak-anak sejak usia dini sebagaimana yang dicontohkan oleh Nabi Muhammad SAW terhadap cucunya Ummah Binti Abu Ash dan

---

<sup>31</sup>Akhmat Muhaimin Azzet, *Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Bagi Anak*, (JogJakarta: Kata Hati, 2010), h. 29.

sungguh melibatkan anak dalam beribadah ini penting sekali bagi perkembangan jiwa sang anak.

- 4) Menikmati pemandangan alam yang indah maksudnya adalah memberikan pemahaman bahwa adanya alam yang indah ini pasti ada yang menciptakan dan disinilah orang tua berperan untuk membawa anak dalam kesadaran spiritual dan keindahan alam yang sedang diperhatikan.
- 5) Mengunjungi saudara yang berduka
- 6) Mencerdaskan spiritual melalui kisah, dalam perkembangan spiritualnya
- 7) Melejitkan kecerdasan spiritual dengan kesabaran dan syukur, betapa pentingnya mempunyai sifat sabar dan bersyukur bagi seorang manusia agar mereka mudah dan merasakan kebahagiaan dalam hidupnya.

### **3. Konten**

#### **a. Pengertian Konten**

Pengertian konten dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah *content* atau diartikan sebagai isi, merupakan struktur dan desain dari informasi yang terdapat pada halaman situs.<sup>32</sup> Konten adalah raja dari suatu situs, video, iklan, gambar diigiat, file audio, wiki, blog yang diunggah melalui media online. Karena konten merupakan isi yang akan menentukan baik, buruknya, layak dan tidak layaknya suatu

---

<sup>32</sup><https://KBBI. Kemendikbud. Go. Id.> Di unduh pada 10 Oktober 2019.

situs, video, iklan dan sebagainya dilihat atau ditonton. Maka dari itu konten sebagai identifikasi nilai tambah dari suatu media.

Keberadaan konten berpengaruh pada popularitas, dengan konten orang-orang akan melihat kemampuan *content creator*. Semuanya dituangkan dalam konten apapun bentuknya tulisan, gambar, video ataupun audio. Tidak semua konten bernilai, konten yang bernilai memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Konten harus memiliki salah satu elemen berikut yaitu nilai informatif, edukasi, entertain dan dokumentasi.
- 2) Konten harus original, mengambil konten dari situs lain tidak akan membuat rating bertahan lama, terlebih jika konten terdeteksi curian, rating dapat menurun drastis dari daftar pencarian.
- 3) Keselarasan isi konten akan membuat konten bernilai, bukan sekedar mencampur baurkan tulisan atau menyatukan video agar mendapat konten yang banyak.
- 4) Atribut konten seperti judul, pembuatannya, tanggal dibuat, kata-kata kunci yang terelasi dengan konten, serta susunan penulisan, gaya bahasa, berbicara dan ejaan sangat penting untuk meningkatkan nilai konten.<sup>33</sup>

Adapun jenis-jenis konten, yaitu:

- 1) Infografis

---

<sup>33</sup>Feri Sulianta, *Trik Rahasia Mendapat 1.000.000 Hits di Google*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014), h.73.

Infografis berasal dari *infographics* dalam bahasa Inggris yang merupakan perpaduan dari kata *information* dan *graphics*. Kata ini merujuk pada bentuk visualisasi data/informasi kepada pembaca sehingga lebih mudah dan cepat dipahami. Dengan kata lain infografis adalah harmonisasi antara informasi dan grafis.<sup>34</sup>

Infografis memudahkan penyampaian informasi dan data menjadi lebih mudah dengan simbol yang menarik, juga mengelola komunikasi lebih efektif. Infografis mengilustrasikan informasi dengan teks yang minimal sekaligus merupakan ringkasan visual atau sebagai bagian dari desain komunikasi visual.

## 2) Wawancara Ahli

Pada konten wawancara ahli yang dimaksud adalah umumnya pada program talk show, podcast atau untuk penyebaran informasi yang dibutuhkan narasumber. Pada jenis konten wawancara ini dibutuhkan pihak lain ataupun narasumber yang harus ditemui untuk berbincang suatu topik.

Dalam mewawancarai narasumber ahli tidak sembarangan memberikan informasi dengan jelas atau secara rinci, maka pewawancara harus memiliki potensi yang kuat dan cerdas untuk menggali informasi dari narasumber.

---

<sup>34</sup>Agus Supriyono, et. al, *Presentasi dengan Infografis*, (Jakarta: Bidang Perencanaan Diklat DPR RI, 2019), h. 5.

### 3) Tinjauan

Konten tinjauan atau biasa yang disebut dengan konten review adalah konten yang membahas tentang kekurangan dan kelebihan suatu produk dan informasi suatu produk atau jasa untuk para calon pengguna. Sehingga calon pengguna dapat mempertimbangkan produk yang di review layak dibeli atau tidak.

Naskah review umumnya ditulis berdasarkan sudut pandang subyektif dari penulis konten karena penulisannya sangat bergantung pada pengalaman pribadi. Menariknya, meski hanya berdasarkan sudut pandang pribadi pengalaman menggunakan sebuah produk atau layanan sangat dibutuhkan oleh orang lain. Sehingga konten tinjauan sering dicari di internet.<sup>35</sup>

### 4) Blog

Blog merupakan istilah yang berasal dari kata weblog. Secara bahasa, web log dapat diartikan sebagai catatan yang ditulis dalam bentuk web. Web adalah website yang mengandung isi dalam urutan waktu terbalik dan terdiri atas postingan-postingan. Postingan yang baru di shot akan muncul paling awal.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup><https://teknoia.com/9-jenis-konten-yang-sering-ditulis-oleh-penulis-konten-75153cbc869c/> Diakses pada 26/09/2019.

<sup>36</sup>Rachmad Hakim S, *Cara Cerdas Mengelola Blog*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008), h. 1.

Konten blog subyektif menentuk pandangan penulis, jika blog tersebut milik pribadi. Namun, jika blog milik perusahaan maka konten yang disajikan dapat informatif dan bermanfaat bagi pengunjung sesuai brand atau produk yang dijual.

#### 5) Buku Elektronik

Salah satu konten yang paling bermanfaat di internet adalah buku elektronik (*e-book*). Dimana menyajikan buku-buku yang mudah untuk diakses melalui internet.

Naskah berupa buku tidak hanya menuntut penulisan yang benar-benar serius, tetapi juga harus benar-benar memiliki jumlah kata yang tidak sedikit. Sebuah buku elektronik umumnya membutuhkan sekitar 7.000 kata untuk bisa dipublikasikan. Jumlah tersebut tentu bukan angka yang sedikit sehingga harus benar-benar dikerjakan dengan dedikasi tinggi dari penulis konten.<sup>37</sup>

#### 6) Video

Video adalah konten shareable karena video dianggap mudah dan cepat menyebar luas di jagat internet. Berikut video dengan konten yang bisa menyebar secara cepat di dunia internet, video klip musik, teaser, trailer film, wawancara, tutorial, investigasi, animasi, video testimoni, *live event*

---

<sup>37</sup><https://teknoia.com/9-jenis-konten-yang-sering-ditulis-oleh-penulis-konten-75153cbc869c/>Diakses pada 26/09/2019.



*recording*, gif lelucon, video edukasi, parodi, footage, berita, *behind the scene*.<sup>38</sup>

## **b. Edutainment**

*Edutainment* menurut Whindy Purwanti terdiri dari dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. Kata *education* berarti pendidikan dan *entertainment* yang artinya hiburan. Dari segi bahasa *edutainment* memiliki arti pendidikan yang menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi, *edutainment* merupakan edukasi yang didesain dalam bentuk hiburan atau *entertainment*. Jadi, *edutainment* bisa didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.<sup>39</sup>

## **c. Konten Edutainment**

Konten *edutainment* adalah informasi yang berisikan hal-hal yang diciptakan dengan berbagai macam pendekatan yang mendidik dan menghibur. Menjadi satu kesatuan dalam menyajikan sebuah isi untuk video, gambar, audio, wiki, website dan sebagainya. Tujuan hiburan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah agar dapat membuat nyaman, aman, santai, tidak menengangkan dan membosankan.

---

<sup>38</sup>Jubile Enterprise, *Strategi Memenangkan Isu di Social Media*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016), h. 82.

<sup>39</sup>M Ibnu Sa'ad, *Membuat Website Edutainment*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020), h.12.

Perlunya memasukan unsur hiburan dalam proses penyampaian informasi yang mendidik di Era digital seperti saat ini tidak dapat dilepaskan dari kehidupan audience yang sangat akrab dengan teknologi digital. Selain itu, penyampaian informasi yang mendidik berbasis hiburan ini juga dirancang agar proses penyampaiannya dapat dijalankan dengan proses yang menyenangkan.

Hiburan akan memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat memanipulasi, mengulang-ngulang menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Disinilah proses pembelajaran berlangsung. Mereka mengambil keputusan, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, dan mengalami berbagai macam perasaan.<sup>40</sup>

Konten edutainment berupaya agar penyampaian informasi yang mendidik terjadi dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan. Ada tiga asumsi yang menjadi landasannya, yaitu:

- 1) Perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, sedangkan perasaan negatif seperti sedih, takut, terancam dan merasa tidak mampu, akan

---

<sup>40</sup>Anggainsi Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan; Untuk pendidikan Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2003), h. 3.

memperlambat belajar atau bahkan bisa menghentikannya sama sekali. Dan upaya menciptakan kondisi ini, maka konsep edutainment mencoba memadukan dua aktivitas yang tadinya terpisah dan tidak berhubungan, yakni pendidikan dan hiburan atau belajar dan bermain.

- 2) Jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi pemahaman secara cepat.
- 3) Apabila setiap informasi yang disampaikan dapat di motivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas, maka mereka semua akan dapat mencapai hasil belajar maksimal dan optimal.<sup>41</sup>

#### **4. Pengertian Film Animasi**

Film menurut Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1992 Pasal 1 Ayat 1 adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang, dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematorafi dengan direkam dengan pita seluloid, pita video, piringan video atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran. Melalui proses kimiawi, proses elektronika dengan atau tanpa suara yang ditayangkan dengan sistem mekanik,

---

<sup>41</sup>Hamruni, *Edutainment Dalam Pendidikan Islam dan Teori-teori Pembelajaran Quantum*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, 2009), h. 7.

elektronik dan lainnya. Sedangkan film maksudnya adalah film yang segala keseluruhan diproduksi oleh lembaga pemerintah, swasta, pengusaha film di Indonesia atau hasil kerjasama dengan pengusaha film asing.<sup>42</sup>

Fungsi film selain mendidik, memberi informasi, dokumentasi dan menghibur film juga sebagai penata sosial karena dengan alur cerita yang mengunggah emosial dan komunikasi yang dapat mempengaruhi cara pandang setiap individu sehingga penonton dapat menata sosial masing-masing dan karakter bangsa, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan ketrampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan maupun tulisan. Film animasi, animasi kartun dibuat dengan menggambarkan setiap frame satu persatu untuk kemudian dipotret. Setiap gambar frame merupakan gambar dengan posisi yang berbeda yang kalau diserikan akan menghasilkan kesan gerak. Dengan menggunakan gambar, pembuat film dapat menciptakan gerak dan bentuk-bentuk yang tak

---

<sup>42</sup>Anton Mabruuri, *Manajemen Produksi Program Acara Televisi Format Acara Drama*, (Jakarta: Grasindo, 2013), h.2.

terdapat dalam realitis. Apa saja yang dapat dipikirkan, dapat difilmkan lewat gambar. Dan potensinya, film animasi tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga untuk ilustrasi dalam pendidikan. Misalnya dengan gambar grafis yang bersifat dinamis ataupun kerja mesin ataupun skema yang hidup.<sup>43</sup>

Animasi intinya adalah kumpulan gambar yang disusun secara rapih dan khusus sehingga dapat bergerak sesuai alur yang dibuat. Jadi, karakter yang dibuat harus secara detail karena akan dilihat dari tampak samping, belakang, depan. Animasi sudah tidak asing lagi bagi kalangan anak-anak karena sangat disukai dan menarik dari segi tokoh, alur, suara, warna, gambar dan sebagainya. Dengan animasi gambar menjadi lebih hidup, selain itu melibatkan emosional orang yang menonton. Suasana yang diciptakan akan ikut terasa oleh yang menonton ikut senang, sedih, terharu, marah.

Tujuannya adalah dimaksudkan untuk menipu mata manusia agar mempercayai bahwa memang ada terjadi gerakan. Timbulnya gagasan untuk menciptakan film kartun ini adalah para seniman pelukis. Ditemukannya cinematography telah menimbulkan gagasan kepada mereka untuk menghidupkan gambar-gambar yang mereka lukis. Dan lukisan ini bisa menimbulkan hal yang lucu, menarik, karena dapat disuruh memegang peranan apa saja yang mungkin diperankan manusia. Si tokoh dalam film kartun bisa menjadi ajaib,

---

<sup>43</sup>Yoyon Mudjion, *Kajian Semiotika Dalam Film*, Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 1, No. 1, 2011.

dapat terbang, menghilang, menjadi besar dan kecil secara tiba-tiba dan lain-lain.<sup>44</sup>

## **B. Hasil Penelitian Relevan**

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini diantara lain:

1. Skripsi Lutfi Icke Anggraini (2019) Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, yang berjudul “Nilai-Nilai Islam Dalam Serial Animasi Nussa” menggunakan analisis narasi tzvetan todorov. Menunjukkan bahwa dalam film animasi serial Nussa dan Rara memiliki tiga aspek nilai pokok yaitu nilai akidah, nilai akhlak dan nilai syariah. Nilai akhlak yang terdapat dalam film animasi serial Nussa dan Rara adalah kesopanan, keberanian, kerapian, kesabaran, keramahan dan gotong royong. Sedangkan nilai syariah yang terkandung didalam film animasi serial Nussa dan Rara adalah membaca basmallah, berdoa sebelum melakukan aktifitas, makan dengan anjuran Nabi, mengucapkan dan menjawab salam, bersedekah, menyambung tali silaturahmi, diam ketika sedang adzan, memperbanyak do’a pada hari jum’at, berbakti kepada kedua orang tua, rendah hati, merendam amarah. Sedangkan nilai akidah yang terdapat didalamnya, yaitu percaya dan yakin kepada Allah

---

<sup>44</sup>Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta: Kencana, 2006), h. 216.

bahwa akan mengabdikan doa yang dipanjatkan dan percaya bahwa akan mendapat perlindungan dan keberkahan dari Allah.

2. Skripsi Nuh Fidaraini (2019) Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang berjudul “Mediatisasi Agama Dalam Tayangan Kartun Animasi Nussa Series” menunjukkan bahwa mediatisasi agama menyebabkan tiga dampak yang terjadi dalam tayangan film animasi serial Nussa dan Rara. Film animasi serial Nussa dan Rara banyak mengambil informasi-informasi agama Islam yang dikemas dalam cerita kartun animasi sebagai kontennya, kemudian juga memodifikasi informasi-informasi keagamaan yang didapatkan dengan menyesuaikan dengan genre dari animasi serial Nussa dan Rara ini genre untuk anak-anak. Kedua, film animasi serial Nussa dan Rara juga mengalami dampak dari mediatisasi agama. Ketiga, media menyediakan petunjuk moral dan spiritual.
3. Skripsi Iftakhul Kamalia (2019) Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, yang berjudul “Pesan Akhlak Dalam Film Animasi Nussa dan Rara di Youtube” menggunakan *Content Analysis* Krippendorf. Penelitian ini menunjukkan bahwa pesan akhlak dalam film animasi serial Nussa dan Rara meliputi akhlak terhadap diri sendiri harus sabar, ikhlas, selalu semangat dan tidak putus asa. Akhlak terhadap sesama meliputi tolong menolong, gotong royong, memohon dan memberi maaf juga kepedulian sosial. Akhlak terhadap keluarga meliputi memberi pengajaran dan pendidikan kepada anak, memberi

salam dan menjawab salam, silaturahmi dan kasih sayang. Terakhir yaitu akhlak terhadap Allah meliputi menyegerakan ke masjid dan berdoa juga percaya pada alam semesta.

Dari semua penelitian diatas ternyata lebih kepada analisis tentang nilai-nilai dakwah dan akhlak. Sedangkan, penelitian ini membahas objek yang sama film animasi serial Nussa dan Rara. Namun yang membedakan penelitian ini fokus pada perkembangan dari sisi konten.

Yaitu konten *edutainment*, konten *edutainment* adalah informasi yang berisikan hal-hal yang diciptakan dengan berbagai macam pendekatan yang mendidik dan menghibur. Menjadi satu kesatuan dalam menyajikan sebuah isi untuk video, gambar, audio, wiki, website dan sebagainya. Tujuan hiburan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah agar dapat membuat nyaman, aman, santai, tidak menengangkan dan membosankan. Membahas konsep dan pengembangan konten melalui film animasi sehingga dapat diminati, apresiasi oleh banyak masyarakat. dari segi alur cerita, karakter animasi, cahaya dan warna sangat milenial.

### **C. Kerangka Berfikir**

Pada era digital saat ini, internet semakin hari semakin berkembang dan canggih. Bahkan tidak dapat dipungkiri bahwa internet sudah menjadi salah satu kebutuhan manusia dalam kesehariannya dari mulai jualan online, belajar online hingga bekerja online. Salah satu situs yang terkenal adalah Youtube yang menyediakan berbagai unggahan



video dari penggunanya. Penggunaan Youtube sangatlah bebas dari mulai anak-anak hingga dewasa. Salah satu tayangan video yang diminati anak adalah animasi, karena selain untuk hiburan juga untuk pembelajaran.

Namun, masih banyak konten animasi anak yang kurang mendidik dan bersifat negatif bagi anak. Konten negatif pastinya akan membawa dampak negatif, begitu pula dengan konten positif diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi anak. Karena pengaksesan Youtube pada anak melalui *smartphone* dapat dilakukan kapan saja apalagi jika difasilitasi oleh orang tua bisa mempengaruhi kemampuan komunikasi, gaya bahasa dan perilaku anak.

Dapat dirincikan bahwa masih kurangnya konten animasi yang positif dapat menghibur dan mendidik. Sebagian pengguna internet adalah anak beragama Islam. Pengenalan agama Islam sejak dini sangatlah dibutuhkan agar terbentuknya akhlak yang baik. Dakwah merupakan hal yang wajib dalam Islam, menyampaikan kebaikan dan melarang segala bentuk kejahatan. Pada era digital dakwah konvensional bukan lagi satu-satunya cara untuk berdakwah. Namun, kini dapat menyampaikan dan menyajikan dakwah melalui situs media sosial. Dakwah anak merupakan suatu tugas bagi orang dewasa karena tidak mudah untuk membuat anak cepat mengerti dan tertarik pada suatu hal. Melalui animasi anak dapat mudah tertarik jadi, dakwah untuk anak

dalam memperkenalkan agama Islam dapat melalui video animasi yang banyak diunggah di Youtube.

Film serial animasi Nussa dan Rara merupakan animasi Islami yang menyajikan banyak nilai Islam dan perilaku baik untuk ditiru dalam keseharian. Karena berisikan episode-episode yang bertujuan selain untuk menghibur juga sebagai pembelajaran. Film animasi serial Nussa dan Rara yang ditayangkan melalui akun Youtube bernama “Nussa Official” memiliki peningkatan langganan terbanyak yaitu 6 juta orang yang berlangganan, juga setiap video yang diunggah memiliki viewers jutaan. Bagaimanakah pengembangan konten edutainment dalam film serial animasi Nussa dan Rara sebagai dakwah anak? Kenapa banyak orang yang minat dengan film animasi Nussa dan Rara? Penelitian ini akan menganalisis hal tersebut. Sebelum proses analisis, terlebih dahulu dilakukan pengumpulan data melalui lembar instrumen. Setelah itu dapat diketahui perkembangan konten edutainment pada film serial animasi Nussa dan Rara sebagai dakwah anak.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah mengetahui apakah tema dan visual dalam film animasi serial Nussa dan Rara pada episode “Jangan Sombong” dan “Tolong dan Terimakasih” dapat dijadikan sebagai media dakwah anak.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di studio The Little Giant Jl. M.P.R X No 12 Kav. A Cilandak Barat, Jakarta Selatan DKI Jakarta. Lokasi tersebut dipilih karena memiliki aspek pendukung agar penelitian dapat berjalan dengan baik.

##### **2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian ini dimulai bulan Mei 2020 hingga bulan Desember 2020.

#### **C. Latar/Setting Penelitian**

Latar penelitian ini memacu pada subjek yang akan diteliti. Subjek dalam penelitian ini adalah seorang *content creator* dari film animasi Nussa dan Rara dengan fokus penelitian kepada perkembangan konten edutainment dalam film animasi serial Nussa dan Rara yang ditayangkan di *video streaming* sebagai dakwah anak.

## D. Metode dan Prosedur Penelitian

### 1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi (Pengukuran). Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, aktivitas sosial dan lain-lain.<sup>45</sup>

Ditinjau dari segi keilmuan atau bidang penelitian yang akan penulis lakukan ini adalah termasuk penelitian sosial (*social research*). Sedangkan ditinjau dari lokasi penelitiannya termasuk penelitian lapangan (*field research*). Penelitian lapangan adalah penelitian yang langsung dilakukan di lapangan atau pada responden.<sup>46</sup> Penelitian lapangan atau studi kasus juga bertujuan untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang, keadaan sekarang dan interaksi lingkungan suatu unit sosial, individu, kelompok, lembaga dan masyarakat.<sup>47</sup>

Penelitian ini di desain untuk berusaha menemukan dan mengamati peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatiannya, untuk kemudian digambarkan atau dilukiskan sebagaimana adanya,

---

<sup>45</sup>M. Choirel Anwar, *Metodologi Kualitatif*, (Sidoarjo: Zifatama Publisher, 2015), h.238.

<sup>46</sup>M.Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, (Jakarta: Ghia Indonesia, 2002), h. 11.

<sup>47</sup>Sayuthi Ali, *Metodologi Penelitian Agama*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000), h. 59.

permasalahan dalam penelitian yaitu permasalahan yang terjadi pada saat penelitian dilaksanakan. Hal ini sesuai dengan konsepsi penelitian deskriptif dimana peneliti berusaha menggambarkan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian, untuk kemudian digambarkan atau dilukiskan sebagaimana adanya.<sup>48</sup>

## **2. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian kualitatif menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Analisa dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena permasalahan yang akan dibahas tidak berkenaan dengan angka-angka tetapi mendeskripsikan secara jelas dan terperinci serta memperoleh data yang mendalam dari fokus penelitian.<sup>49</sup>

Hasil penelitian kualitatif digambarkan sebagaimana adanya dari mulai keadaan, masalah sampai peristiwa dari obyek studi yang dilakukan. Kerja penelitian mestilah merancang langkah-langkah kegiatan penelitian. Terdapat tiga tahap utama dalam penelitian kualitatif, yaitu:

- a. Tahap deskripsi atau tahap orientasi. Pada tahap ini, peneliti mendeskripsikan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Peneliti baru mendata sebatas tentang informasi yang diperolehnya.

---

<sup>48</sup>Sudjarwo, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Bandung: Mandar Maju, 2001), h. 51.

<sup>49</sup>Lexy Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), h.4.

- b. Tahap reduksi. Pada tahap ini, peneliti mereduksi segala informasi yang diperoleh pada tahap pertama untuk memfokuskan pada masalah tertentu.
- c. Tahap seleksi. Pada tahap ini, peneliti menguraikan fokus yang telah ditetapkan menjadi lebih rinci kemudian melakukan analisis secara mendalam tentang fokus masalah. Hasilnya adalah tema yang dikonstruksi berdasarkan data yang diperoleh menjadi suatu pengetahuan, hipotesis, bahkan teori baru.<sup>50</sup>

## **E. Data dan Sumber Data**

Sumber data merupakan sumber dari mana data dapat diperoleh. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder.

### **1. Data Primer**

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumbernya atau objek penelitian.<sup>51</sup> Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data primer dari wawancara, observasi, dan dokumentasi yang bersumber dari *conten creator* film animasi serial Nussa dan Rara.

---

<sup>50</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h.43.

<sup>51</sup>Suharyadi dan Purwanto, *Statistika; untuk Ekonomi Keuangan Modern, edisi 2*, (Jakarta: Salemba Empat, 2011), h.14.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang sudah diterbitkan atau digunakan oleh pihak lain. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data sekunder dari hasil dokumentasi, literatur dan website maupun subjek lain seperti crew film animasi serial Nussa dan Rara, anak-anak beserta walinya. Dengan sumber data diatas diharapkan penelitian ini dapat menjelaskan dan mengungkap perkembangan konten *edutainment* pada film animasi serial Nussa dan Rara sebagai dakwah anak.

## F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang di gunakan peneliti untuk mengumpulkan data-data atau informasi dalam suatu penelitian. Untuk mendapatkan data yang di perlukan, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

### 1. Observasi

Observasi sebagai pengumpul data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan koesioner. Jika wawancara selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain.<sup>52</sup>

Observasi dapat dilakukan baik secara partisipasi (*participant observation*) maupun non partisipasi (*non partisipant observasion*). Observasi dapat pula berbentuk observasi eksperemental

---

<sup>52</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 145.

(*experimental observasion*) yaitu observasi yang dilakukan dalam situasi buatan atau berbentuk observasi yang dilakukan dalam situasi yang wajar (*nonexperimental observasion*).<sup>53</sup>

Adapun jenis observasi yang diterapkan dalam penelitian ini adalah observasi non partisipan, dimana peneliti hanya berperan sebagai pengamat tidak terlibat dalam kegiatan yang sedang diobservasi, peneliti hanya sebatas pengamat saja. Observasi dilakukan dengan mencari tau informasi yang berkaitan dengan perkembangan konten *edutainment* dalam film animasi Nussa dan Rara sebagai dakwah anak.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (interview) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu.<sup>54</sup>

Dalam kegiatan wawancara ini, peneliti melakukan wawancara langsung dengan content creator film animasi serial Nussa dan Rara. Metode wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur (*structure interview*) artinya peneliti menyiapkan pertanyaan-pertanyaan terlebih dahulu, sesuai dengan kisi-kisi masalah penelitian yang ingin dicapai.

---

<sup>53</sup>Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), h.77.

<sup>54</sup>Lexy Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), h.135.



### **3. Metode Dokumentasi**

Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat teori, dalil, atau hukum-hukum dan lain-lain.<sup>55</sup>

Dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan film animasi serial Nussa dan Rara.

### **G. Prosedur Analisis Data**

Prosedur analisis data kualitatif terdiri dari tiga tahapan kegiatan yang saling terkait satu sama lain yaitu, reduksi data, penyajian (display) data penarikan kesimpulan. Ada tiga tahapan dalam analisis data kualitatif, yaitu:

#### **1. Reduksi Data**

Aktivitas reduksi data adalah mengolah data mentah yang dikumpulkan dari hasil angket, wawancara, dokumentasi dan observasi diringkas dan disistematisasikan, agar mudah dipahami dan dicermati oleh pembaca. Reduksi data ini merupakan satu bentuk analisis data sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dari penelitian dapat dibuat dan diverifikasi.<sup>56</sup>

Dalam hal ini peneliti memproses secara sistematis data-data akurat yang diperoleh dari content creator film animasi serial Nussa dan Rara, sehingga dalam beberapa kali mengadakan wawancara, angket, dan observasi dengan seluruh unsur terkait serta ditambah

---

<sup>55</sup>S. Margano, *Metodologi Penelitian Tindakan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.181.

<sup>56</sup>Imam Suprayogo dan Tobroni, *Metodologi Penelitian Sosial-Agama*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), h. 193.

dengan dokumentasi yang ada, penelitian ini dapat dipahami dan dicermati secara mudah oleh para pembaca.

## **2. Penyajian Data**

Setelah data direduksi maka tahap selanjutnya adalah penyajian data (*display*). Berbagai data yang telah direduksi perlu disajikan dengan sistematis dan interaktif memudahkan pemahaman terhadap apa yang telah terjadi sehingga memudahkan penarikan kesimpulan atau menentukan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

Penyajian data pada penelitian ini berupa kegiatan menyajikan data, peneliti melakukan pengorganisasian dalam bentuk penyajian informasi berupa teks naratif. Lebih lanjut, teks naratif tersebut diringkas ke dalam bentuk beberapa bagan yang menggambarkan interpretasi arti pemahaman tentang makna tindakan subyek peneliti tentang perkembangan konten edutainment pada film animasi serial Nussa dan Rara sebagai dakwah anak.

## **3. Penarikan Kesimpulan**

Penarikan kesimpulan tentang peningkatan atau perubahan yang terjadi dilakukan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara yang ditarik pada akhir siklus satu ke kesimpulan ter revisi pada akhir siklus dua dan seterusnya dan kesimpulan terakhir pada siklus

terakhir. Kesimpulan yang pertama sampai dengan yang terakhir saling terkait dan kesimpulan pertama sebagai pijakan.<sup>57</sup>

Pada tahap penarikan kesimpulan, kesimpulan membutuhkan data valid dan akurat oleh karena itu pentingnya untuk di verifikasi. Oleh karena itu, baiknya sebuah kesimpulan ditinjau ulang dengan cara memverifikasi kembali catatan-catatan selama penelitian dan mencari pola, tema, model, hubungan dan persamaan untuk diambil sebuah kesimpulan.

#### **H. Pemeriksaan Keabsahan Data**

Triangulasi teknik adalah penelitian menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Teknik ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak. Dalam penelitian yang dicari adalah kata-kata maka tidak mustahil ada kata-kata keliru yang tidak sesuai antara yang dibicarakan dengan keadaan yang sesungguhnya. Hal ini bisa dipengaruhi oleh kredibilitas informan, waktu pengungkapannya, kondisi yang dialami dan sebagainya. Karenanya peneliti perlu melakukan

Triangulasi yakni pengecekan data dari berabagai sumber yakni hasil pengamatan dikonfirmasi lagi melalui wawancara kepada informan kemudian dipastikan pula dengan dokumen yang ada di lokasi penelitian. Untuk mendapatkan kepercayaan hasil penelitian, peneliti

---

<sup>57</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h.24.

menggunakan metode Triangulasi dengan dua metode Triangulasi, yakni:

### **1. Triangulasi Sumber**

Mencari data dari sumber yang beragam. Pada penelitian ini peneliti akan mencari data dari konten creator dari film animasi serial Nussa dan Rara, anak-anak dan wali anak. Data dari ketiga sumber tersebut dideskripsikan, dikelompokkan, mana pendapat yang sama, dan mana yang berbeda kemudian dianalisis untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Triangulasi sumber berarti untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama.<sup>58</sup>

### **2. Triangulasi Teknik**

Triangulasi teknik adalah mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya peneliti ingin mengungkapkan data tentang strategi, peneliti akan mewawancarai bagian perencanaan, kemudian dibuktikan dengan dokumen dan dikuatkan pula dengan hasil observasi peneliti. Dalam penelitian ini, dalam menguatkan hasil data yang diperoleh maka peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber, artinya informasi atau yang didapat dari berbagai subjek yang sama dengan alat pengumpul data yang berbeda, lalu dilakukan konfirmasi data secara triangulasi.<sup>59</sup>

---

<sup>58</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h.330.

<sup>59</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, h. 331.

Pada penelitian ini peneliti akan mengungkapkan data tentang perkembangan konten edutainment pada film animasi serial Nussa dan Rara, peneliti akan mewawancarai bagian penulis naskah, kemudian dibuktikan dengan dokumen, riset data dan dikuatkan pula dengan hasil observasi peneliti.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Tentang Latar Penelitian**

##### **1. Profil Film Animasi Serial Nussa dan Rara**

Film animasi serial Nussa dan Rara ini merupakan produksi dari rumah animasi The Little Giantz yang digagas oleh Mario Irwansyah dengan kolaborasi bersama 4 *Stripe Production*. Mendapat sambutan baik dari masyarakat Indonesia menampilkan kisah sehari-hari dua bersaudara yang berbasis Islam dengan Nussa dalam balutan gamis, peci, serta Rara yang menggunakan hijab.

Nussa dan Rara seolah hadir sebagai jawaban dari keresahan para orang tua akan minimnya tayangan edukasi untuk anak-anak. Padatnya nilai-nilai keagamaan yang dibungkus dengan apiknya kualitas tayangan, tentunya membuat anak-anak tertarik untuk menontonnya.

Menariknya konten dalam film animasi serial Nussa dan Rara tidak monoton dalam memberikan ajaran-ajaran agama Islam dalam sehari-hari. Karena dapat memberikan konten yang bermanfaat atau mendidik namun juga diiringi dengan hiburan atau bisa disebut konten *edutainment*. Hal seperti ini cocok sebagai mediator dakwah untuk anak.

Pada 22 November 2018 bertepatan pada Maulid Nabi Muhammad SAW, episode pertama yang berjudul, Nussa; Tidur sendiri, gak takut! diunggah melalui akun Youtube Nussa Official langsung jadi trending Youtube. Setiap Jum'at shubuh upload episode terbaru menggunakan tema yang ringan dan dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Sampai saat ini, film animasi serial Nussa dan Rara sudah mencapai season tiga pada bulan Agustus 2020. Setiap penayangan episode di channel Youtube Nussa Official mendapatnya satu juta lebih *viewers*. Episode baru menjadi bagian dari musim ketiga ini yang masih memberikan keseruan, edukasi dan nilai-nilai kebaikan dalam tiap tayangannya.

Awal mulanya karakter pada animasi serial ini hanya Nussa dan Rara. Seiring berjalan waktu hingga musim ketiga ini diramaikan dengan hadirnya karakter baru dan menarik. Di antaranya Umma, seorang ibu yang bijak yang selalu memberikan kehangatan di keluarga dan sekitarnya. Ada pula Anta, Syifa, Abdul, Tante Dewi dan Pak Ucok yang akan melengkapi kisah Nussa bersama Rara.

Proses pembuatan animasi Nussa dan Rara menggunakan teknik animasi karakter atau yang lebih dikenal orang-orang sebagai animasi 3 dimensi. Dalam proses pembuatan animasi ada tahapan yang harus dilakukan untuk menyelesaikannya, yang pertama yaitu proses manual. Proses manual dengan cara menggambar sketsa model yang kemudian dilakukan proses scan. Meskipun awalnya menggunakan teknik manual, namun proses pembuatan animasi ini sangat mengandalkan komputer. Pembuatan objek di komputer menggunakan *software* 3D *dealing* and 61 *animation* seperti *Maya Unlimited* dan *3DS Max*.

Kemudian dilakukan editing video serta menambahkan efek dan suara dubbing menggunakan *software* yang terpisah. Teknologi untuk menunjang pembuatan animasi ini masih sangat dibutuhkan, selain ide dan konsepnya agar menghasilkan sebuah animasi dan karya yang berkualitas. Dalam pembuatan film animasi Nussa dan Rara bisa dibilang cukup singkat karena hanya membutuhkan waktu empat bulan, karena menurut animator biasanya membutuhkan waktu minimal satu sampai dua tahun.<sup>60</sup>

## 2. Profil The Little Giantz

*The Little Giantz* merupakan sebuah perusahaan animasi atau rumah industri perfilman animasi asal Indonesia, yang didirikan di Jakarta pada tahun 2016 yang lalu. Beralamat di Jl. Cilandak 1 No 2 Cilandak Barat, Jakarta Selatan.

---

<sup>60</sup><https://senayanews.com/2018/12/proses-pembuatan-animasikartun-3d-nussa-dan-rara-karya-anak-bangsa/>, diakses pada 16 Januari 2021 pukul 16.43 WIB

Didirikan oleh tim yang luar biasa dari *International Industry CG Specialist* yang menggabungkan lebih dari 15 tahun pengalaman dari menciptakan IP, TV Series dan juga *Feature Length* dilatih untuk memahami dan memenuhi kebutuhan produksi berkualitas tinggi dan kuota. Fasilitas dan staff *The Little Giantz* diketahui telah memenuhi standar dan tuntutan internasional dalam komunikasi, manajemen proyek, pekerjaan berkualitas tinggi, etika kerja profesional, efektif dan efisien dalam semua proyek yang menangani pendekatan dari seluruh dunia.<sup>61</sup>

Arti dari nama *The Little Giantz* sendiri adalah karena mereka lahir dari tim yang kecil, tetapi memiliki mimpi yang besar terutama untuk industri animasi Indonesia. Awal mula berdirinya *The Little Giantz* ini sendiri dimulai ketika seorang Aditya Triantoro yang setelah bekerja selama 8 tahun sebagai pembuat konten animasi di perusahaan animasi di Singapura, memutuskan untuk kembali ke Indonesia sebagai tempat kelahirannya pada tahun 2014. Bersama keempat sahabatnya, dengan bekal pengalaman tersebut, Aditya lalu memutuskan untuk membuka usaha studio animasi sendiri di Jakarta dengan jumlah pekerja yang masih minim yakni sekitar 11 orang saja.<sup>62</sup>

Pada akhirnya di tahun 2016, barulah mulai berkembang menjadi lebih besar dan membuat perusahaan animasi ini mulai dikenal oleh masyarakat luas sejak peluncuran perdana karakter animasinya yang

---

<sup>61</sup> [www.thelittlegiantz.com](http://www.thelittlegiantz.com). Diakses pada tanggal 16 Januari 2021 pukul 16.57 WIB.

<sup>62</sup> Berdasarkan hasil wawancara oleh channel Youtube 'Hijab Alila' dengan Aditya Triantoro dengan judul "Eksklusif | Kisah Hijrah di Balik Nussa"



bernama Nussa. Hingga sekarang jumlah pekerja yang terlibat pun telah ada sekitar 120 orang khusus serial Nussa, dari berbagai pulau di Indonesia. Berikut ini merupakan struktur tim kerja di perusahaan The Little Giantz:

#### **DIREKTUR CEO & CO**

*Founder The Little Giantz* : Aditya Triantoro

*CFO The Little Giantz* : Yuda Wirafianto

*COO The Little Giantz* : Ricky Manopo

*CCO The Little Giantz* : Bony Wirasmono

#### **PRODUKSI**

*Production Supervisor* : Iman Manoppo

*Head of Animation* : Aditya Sarwiji

*Technical Animator* : Gemilang Rahmadhika

*Lead Lighting & Comp Artist* : Garry Liwang

*Project Manager 1* : Nida Manzila

*Project Manager 2* : Chrisnawan

*Animation Supervisor 1* : Muhammad Bilal

*Animation Supervisor 2* : Ryan Ismail Soeharto

*Captain 1* : Bernadus Sabar

*Captain 2* : Rizky Caesar

## **MAIN VOICE TALENT**

Nussa : Muzakki Ramadhan

Rara : Ocean Fajar

Umma : Jessy Milianty

Abdul : Malka Hayfa Asyari

Syifa : Mahira Sausan Andri

## **MANAJEMEN**

*Manager HR & GA* : Yuwandry Fajar

*Secretary* : Yuni Lestari

*Strategic & Development* : Elita Chandra

*Human Resource* : Anggi Arimi

*Finance* : Nurdin

Senior IT : Aditya Nugroho

IT : Yogi Mu'afra

## **MANAJEMEN GEDUNG**

*Head of Security* : Ibrahim

*Head of Office Assistant* : Muhammad Hambali

### 3. Karakter Film Animasi Serial Nussa Dan Rara

#### a. Nussa



Gambar 4.1  
Tokoh Nussa

Anak laki-laki berusia 9 tahun yang hadir sebagai karakter utama di cerita ini memiliki sifat anak kecil pada seusianya. Terkadang mudah marah, merasa hebat dengan diri sendiri, namun memiliki sifat keingintahuan yang tinggi tentang luar angkasa sehingga membuatnya ingin menjadi astronot dan hafiz Quran, sebagai bentuk bakti kepada orang tua. Di antara teman-temannya, Nussa sering kali menjadi *problem solver* pada sebuah konflik di cerita tertentu. Dengan berbekal pengetahuan tentang agama yang cukup luas, Nussa dijadikan sebagai *role model* adik dan para sahabat. Berbagai macam kelebihan yang dimiliki, Nussa lahir dengan kaki tidak sempurna. Hingga saat ini, Nussa menggunakan *artificial leg* di kaki kirinya agar dapat berlari bermain bola. Lewat karakter Nussa, walaupun dengan berbagai macam keterbatasan, berbuat kebaikan dan meraih cita-cita bukanlah sebagai halangan untuk menjadi hebat.

**b. Rara**



**Gambar 4.2**  
**Tokoh Rara**

Karakter utama pendukung Nussa, adalah adiknya sendiri, Rarra. Anak perempuan yang berusia 5 tahun, memakai jilbab berwarna merah dan berpakaian kuning ini, memiliki sifat pemberani, selalu aktif, periang, dan berimajinasi tinggi. Di sisi lain, Rara juga memiliki sifat anak kecil di seusianya, ceroboh dan tidak sabaran. Hal ini yang sering dijadikan sebagai salah satu permulaan konflik cerita dari karakter Rarra. Dalam kesehariannya, Rarra hobi menonton TV, makan dan bermain. Di beberapa cerita, Rara menunjukkan rasa sayangnya kepada kucing peliharaan yang berwarna abu-abu putih, diberikannya nama Anta.

**c. Umma**



**Gambar 4.3**  
**Tokoh Umma**

Salah satu karakter yang menjadi panutan Nussa dan Rarra, adalah Umma. Ibu kandung yang berparas cantik dan berpakaian muslim berwarna ungu ini, memiliki watak periang, perhatian dan bijaksana. Dalam cerita, Umma sering menjadi penengah sebagai penutup inti cerita atau konflik yang terjadi di antara Nussa dengan Rarra. Sejak kecil Umma sudah terbiasa hidup dengan tradisi yang turun-temurun dari keluarga besarnya sehingga mudah memahami konsep agama, Hadist dan hidup berdasarkan al-Qur'an. Sebagai seorang ibu yang sangat menyayangi keluarganya, rasa mudah khawatir Umma melengkapi karakter keibuan di setiap cerita Nussa.

**d. Anta**



**Gambar 4.4**  
**Tokoh Anta**

Rarra memiliki kucing berwarna abu-abu putih yang diberikan nama Anta yang saat ini usianya sekitar 1 tahun. Karakter Anta digambarkan dengan tingkah laku kucing pada umumnya. Pintar dan aktif bergerak. Pada cerita Nussa, Anta memiliki peran sebagai pelengkap adegan ketika Nussa dan Rarra sedang bersenda gurau. Tidak jarang pula, Anta menjadi objek kemarahan beberapa karakter. Anta hadir di tengah-tengah keluarga, ketika Nussa dan Abba menemukannya di pinggir jalan ketika masih sangat kecil.

**e. Syifa**



**Gambar 4.5**  
**Tokoh Syifa**

Salah satu karakter baru yang berperan sebagai sahabat Nussa ini hadir belum lama ini. Anak perempuan berusia 8 tahun, mengenakan jilbab dan pakaian muslimah bernuansa ungu. Selain itu, Syifa berwatak tangguh, cerdas, dan memiliki inisiatif tinggi untuk membantu teman-temannya. Hobi Syifa tergolong unik, menyukai Sains dan sering mengikuti kegiatan menelusuri alam. Syifa menjadi sosok yang sering mengingatkan Nussa apabila melakukan kesalahan, baik sengaja maupun tidak. Terkadang Syifa juga memiliki sifat yang mirip dengan Nussa, yaitu mudah marah atau emosional. Nussa dan Syifa menjadi sahabat baik, padahal di awal mula cerita, mereka selalu bertengkar untuk mendapatkan prestasi terbaik dan adu kepintaran.

f. Abdul



**Gambar 4.7**  
**Tokoh Abdul**

Karakter Abdul yang hadir sebagai salah satu sahabat Nussa. Berusia 8 tahun, berwarna kulit Sawo matang dan ciri khas utama yang dimiliki adalah rambut keriting hitamnya. Kaos Abdul yang digunakan berwarna ungu kemerahan. Sifat yang ditonjolkan Abdul di cerita Nussa adalah penuh perhitungan dan sabar di segala kondisi. Nussa menjadi inspirasi Abdul untuk menjadi anak kecil yang pintar. Di beberapa cerita, Abdul terlihat menjadi lebih percaya diri ketika Nussa membantunya dalam menyelesaikan konflik, terutama saat Abdul di bully oleh teman-teman lain. Hobi Abdul yang unik adalah senang bermain di rumah pohon, penyuka seni artistik dan bermain sepeda.



## B. Temuan Penelitian

Pada sub bab ini penulis menguraikan data baik *scene*, dialog, hasil wawancara dan temuan penelitian mengenai Konten *edutainment* dalam film animasi serial Nussa dan Rara. Data yang diolah berupa *scene* atau adegan serta dialog atau percakapan yang ada dalam tayangan serial kartun tersebut.

Berikut data dan hasil wawancara dengan Mba Yuni sebagai sekretaris *The Little Giantz*. Berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian yang dilaksanakan pada 25 Januari 2021. Wawancara terhadap Mba Yuni Lestari dilakukan untuk mengetahui lebih dalam dari pihak yang ingin diteliti oleh penulis dan memahami konten *edutainment* dalam film animasi serial Nussa dan Rara sebagai media dakwah anak sesuai yang diteliti penulis. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut.

Selama penulis melakukan penelitian mengalami kendala wawancara, yaitu merubah narasumber utama yang seharusnya mewawancarai *content creator* dan CEO *The Little Giantz*. Namun, dari pihak subjek penelitian tidak menyanggupi permintaan penulis dan digantikan oleh sekretaris *The Little Giantz* yaitu Yuni Lestari. Lalu kendala selanjutnya, yaitu seharusnya wawancara secara langsung di studio *The Little Giantz* yang bertempat Jl. M.P.R X No 12 Kav A Cilandak Barat, Jakarta Selatan namun, karena pandemi dan adanya Pembatasan Sosial Berskala Besar dari pemerintah maka wawancara dilaksanakan melalui via telpon dengan sekretaris *The Little Giantz* yaitu Yuni Lestari.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Yuni Lestari menyatakan bahwa di tengah berkembangnya teknologi dan informasi yang semakin pesat namun tidak adanya keseimbangan dengan tontonan atau konten-konten yang positif khususnya bagi anak karena mudah menangkap dan meniru apapun yang dilihat tanpa disaring dahulu dan berpengaruh pada kehidupan sehari-hari. Dari *Reaserch and development* itu, banyak orang tua yang merasakan keresahan terhadap konten-konten di media yang dikonsumsi oleh anaknya. Maka dari itu jadilah sebuah film animasi serial Nussa dan Rara menyajikan film animasi serial dengan tema cerita interaksi antara kakak dan adik yang berhubungan dengan kejadian sehari hari. Tidak mengangkat cerita terlalu jauh yang menjadikan anak-anak menghayal berlebihan dan tidak pernah terjadi di rumah. sehingga mudah untuk ditangkap apa yang disampaikan. Sebenarnya target utama dari film animasi serial Nussa dan Rara itu balita dari usia 5 tahun sampe 12 tahun karena untuk usia seperti itu mereka lagi mudahnya meniru. Jadi, secara garis besarnya ingin menyampaikan sesuatu konten itu bukan hanya menghibur tapi juga mendidik atau yang disebut sebagai *konten edutainment*.

Yuni menjelaskan dimana *education* atau pendidikan itu sendiri melalui unsur-unsur keagamaan dan *quotes* anjuran Nabi dan diselipkan juga ditekankan nilai dakwah beberapa *scene* dari setiap episode yang ditayangkan. Sedangkan *Entertainment* atau hiburan pada film animasi serial Nussa dan Rara ini dari visual dan dialog Nussa maupun Rara yang lucu dan pastinya menghibur.

Adapun karakter dari setiap animasi di film animasi serial Nussa dan Rara Yuni menyatakan bahwa karakter yang dibentuk menyesuaikan anak Indonesia dari mulai mata anak-anak yang berbinar, pipi anak dominan tembem, lucu sampe pakaian bernuansa Islami. Nussa dengan balutan gamis dan peci, Rara dengan hijabnya. Karena untuk mengikuti anjuran Nabi juga memberikan contoh berpakaian yang baik dalam Islam seperti apa itu semua diterapkan dalam film animasi serial Nussa dan Rara. Tidak hanya alur cerita dan karakter saja yang membuat film animasi serial Nussa dan Rara populer. Namun juga dari visualisasi animasi 3D yang jernih, kekinian.

“Karena Kita kan ada namanya *departement* LRC. Nah emang itu bagian divisi yang khusus memberikan warna, pencahayaan terus eee efek-efek warna kayak misalkan berdiri dibawah lampu itu seperti apa sih warnanya sedangkan berdiri dibawah sinar matahari tuh gimana sih warnanya. Nah itu lebih ke teknis sih sebenarnya. Kita ada *departement* yang khusus untuk mengerjakan itu, tapi disini lain juga memang *The Little Giantz* punya visi untuk eeee mengerjakan setiap apa yah? Setiap animasinya itu emmm walaupun dengan anak-anak Indonesia walaupun dengan orang-orang Indonesia tapi kita tetep menerapkan yang namanya standar Internasional. Jadi, kita mau ngebuktiin Indonesia tuh sebenarnya bisa itu sih visi yang selalu dipake setiap bikin episode Nussa.jadi berstandarnya standar Internasional kualitasnya” ujar Yuni saat wawancara melalui via telpon.<sup>63</sup>

Sekretaris *The Little Giantz* yaitu Yuni Lestari juga memaparkan proses produksi Film animasi Nussa dan Rara. Dari mulai pra produksi dimana bagian *script writer* yang bertugas membuat sinopsis atau garis besar dari setiap episode yang akan diproduksi. Kemudian jadilah *script* yang ditulis untuk perorangan dari mulai dialog yang harus dibaca sampai ekspresi membacanya itu seperti apa. Setelah itu masuk ke dalam bagian *story board*

---

<sup>63</sup>Hasil Wawancara Sekretaris *The Little Giantz*, Yuni Lestari pada 25 Januari 2021 pukul 10.00 WIB Melalui Via Telpon.

yang bertugas menggambar per *scenenya* per *shootnya*. Misalkan, ditulis dalam *script* Nussa marah, lalu bagian *story board* menggambar Nussa dengan ekspresi, mimik wajah marah kening mengkerut atau tatapan mata yang tajam. Setelah menjadi *story board* langsung dijadikan *animate*. Jadi, gambar-gambar yang sudah dibuat dalam bentuk *story board* dijadikan film. Lanjut ke bagian *take vocal*, yaitu pengambilan suara dari para dubber. Ketika sudah menjadi satu digabungkan dengan *animatic* jadilah sebuah film dimana masih sketsa namun, sudah ada suara perdetiknya dan sudah ditetapkan durasinya. Setelah pra produksi selesai masuklah pada bagian produksi, dimana ada bagian *animation* yang bertugas menggerakkan *story board*. Jadi, *story board* hanya berbentuk sketsa dan temen-temen *animation* sudah menerima setiap karakter dalam bentuk 3D dan sudah ditetapkan set lokasinya seperti rumah, taman. lalu temen-temen *animation* menggerakkan semuanya dalam bentuk 3D. Setelah *animation* selesai masuklah ke bagian LRC yang bertugas membuat efek-efek cahaya misalkan Nussa sedang berjalan siang hari pasti ada bayangan dirinya lalu dibuatlah bayangan itu dan memberikan warna dari setiap karakter seperti perbedaan warna kulit ketika didalam ruangan dan diluar ruangan. Bagian LRC juga membentuk *final output* sebelum episode Nussa dan Rara upload ke akun Youtube pasti adanya pemeriksaan keseluruhan oleh tim LRC, jika layak maka di tayangkan namun, jika masih ada yang kurang baik dari segi warna, cahaya, animasi ataupun cerita maka akan diperbaiki terlebih dahulu.

Ketika peneliti menanyakan hal terkait apakah film animasi serial Nussa dan Rara sudah menjadi media dakwah untuk anak, Yuni mengungkapkan animasi Nussa dan Rara sudah bisa menjadi media dakwah karena ditengah kemajuan teknologi yang begitu cepat dan konten yang sudah terlalu banyak di media sudah tidak bisa dipilih lagi sama sekali tapi Nussa dan Rara ini muncul ditengah kesederhanaannya kesahariannya tapi didalamnya masih ada unsur-unsur ajaran Islam. *The Little Giantz* berharap kedepan bisa bermanfaat dan bisa dijadikan konten yang bisa membentuk generasi anak bangsa jadi lebih baik.<sup>64</sup>

Peneliti juga menanyakan kepada masyarakat untk melihat respon terhadap film animasi serial Nussa dan Rara. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Hilma selaku orang tua dari Nafis yang berusia 5 Tahun dan Lia orang tua dari Aisyah yang berusia 7 Tahun. Menyatakan bahwa alasan mereka mengizinkan anaknya untuk menonton film animasi serial Nussa dan Rara karena pesannya sampai ke anak mudah dipahami, mendidik selain itu disajikan dengan tampilan yang menarik. Baik secara visual dan alur cerita.

Menurut Hilma orangtua dari Nafis menyatakan bahwa durasi film animasi Nussa dan Rara pendek jadi kelebihan tayangan berdurasi pendek itu tidak membosankan dan tidak monoton sehingga bisa ditonton berulang oleh anak dan bisa menonton beberapa judul. Adapun pesan moral dalam film animasi serial Nussa dan Rara mudah dicerna anak. Seperti bagaimana sikap

---

<sup>64</sup> Hasil Wawancara Sekretaris *The Little Giantz*, Yuni Lestari pada 25 Januari 2021 pukul 10.00 WIB Melalui Via Telpon.


sama orang tua, teman dan adab keseharian. Perubahan pada anak setelah menonton film animasi Nussa dan Rara banyak yang ditiru dari dialog kosa kata dan sikap diperagakan juga lebih mudah menghafal doa-doa dan lebih peka untuk minta maaf jika berbuat kesalahan dengan gaya khas Nussa dan Rara.

Hilma dan Lia berpendapat bahwa film animasi serial Nussa dan Rara sangat mewakili sebagai media dakwah anak namun juga perlu bimbingan. Karena jika dengan bimbingan itu kuat. Sudah melekat di otak secara anak melihat dan mendengar ditambah penguatan dari orang tua. Jadi setiap episode yang ditayangkan sebelum Nussa dan Rara melakukan kebaikan mereka melakukan kesalahan seperti suka marah-marah, sombong. Jadi, diperagakan, ditengur kemudian berubah untuk usia 6 tahun kebawah namun, jika usia 8 tahun keatas bisa menangkap dan meniru secara sudah bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk.

Konten *edutainment* dalam film animasi serial Nussa dan Rara mencakup disetiap tayangan episode dari musim 1 hingga musim 3. Ada 2 episode dari 157 episode yang ditayangkan dapat dijadikan fokus pada penelitian ini sebagai media dakwah anak baik dari segi tema maupun visual, yaitu dalam episode “Jangan Sombong” dan “Tolong dan Terimakasih”. *Scene* dan dialog yang mengandung konten *edutainment* sebagai media dakwah anak dalam episode “Jangan Sombong” dan Tolong dan Terimakasih”, sebagai berikut:

**Tabel 4.1**

**Adegan-adegan dan Dialog-dialog penelitian**

<b>Scene/Adegan</b>	<b>Dialog</b>
<p>No.1</p> <p>Episode : Jangan Sombong (Tayang pada 11 Oktober 2019)</p> <p>a. Saat Umma, Nussa dan rara sampai rumah setelah mengambil rapot Nussa dan Rara.</p>  <p>Scene 2 : Durasi : 00.36 – 01.31</p>	<p>Umma : MasyaAllah Umma seneng banget liat hasil laporan kegiatan kalian di sekolah, mantul nih anak umma dan abba.</p> <p>Nussa : iya makasih Umma kan umma juga yang nemenin kita belajar, Umma juga mantul.</p> <p>Umma : Tahun ini prstasi Rara juga masyaAllah terpilih sebagai murid TK berprestasi, hafalan Surah terbanyak, terus..</p> <p>Rara : Dapet bintang terbanyak soalnya gak pernah telat, terus murid pertama yang lancar baca tulis terus hafal perkalian, gak ada yang bisa ngalahin Rara heheheh.</p>

- b. Saat Rara terus membanggakan dirinya didepan Nussa karena merasa lebih hebat.



Scene 3:  
Durasi : 01.40 – 02.24

- c. Saat Umma datang memberikan kado untuk Nussa dan Rara



(Nussa menghela nafas mendengar kesombongan Rara)

(Rara terus memutar ulang video penobatan sebagai murid berprestasi sambil memuji dirinya)

Nussa : Ya ampun mau sampe berapa kali videonya diputer Ra?

Rara : Emangnya kenapa? Ka Nussa iri yah? Gak bisa jadi murid berprestasi? Kaya Rara? Heheh

(Visualisasi setan yang terus menggoda Rara sangat bahagia karena Rara terus sombong)

Umma : Nah sesuai dengan janji

Umma ini hadiah untuk Rara

Rara : wah makasih Umma.

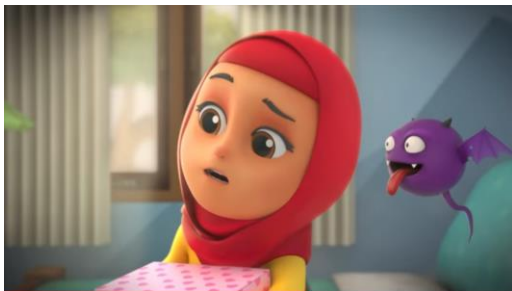
Umma : Dan ini untuk Nussa

Nussa : Nussa kok dapat hadiah



Scene 4 :  
Durasi : 02.27 – 03.14

d. Saat Rara digoda setan agar tetap  
sombong



Scene 5 :  
Durasi : 03.16 – 03.40

juga? Tahun lalu Umma juga udah kasih kan?

Rara : Iya Umma, kan ka Nussa gak juara gak prestasi, murid yang prestasi kan cuman Rara.

Nussa : Astaghfirullah R., kok jadi gitu sih ngomongnya?

Umma : Rara dimata Umma kalian itu anak yang berprestasi jadi, kalian berdua berhak mendapat hadiah. Bangga sama diri sendiri boleh, tapi gak boleh sombong, gak boleh merendahkan orang lain, yah sayang?

Rara : hah sombong? Rara gak sombog kok.

Nussa : Ra tau gak? Kalo sombong itu temennya siapa? Temennya setan. Suka ngerendahin orang lain, merasa dia paling hebat. Kayak siapa hayo?

Rara : Jadi Rara temennya setan?  
(Nussa menganggukan kepalanya sedangkan visualisasi setan yang menggoda Rara berada disamping Rara merasa gembira karena Rara terus merasa dirinya paling hebat juga menjatuhkan Nussa karena tidak mendapat julukan murid berprestasi disekolah).

e. Saat Umma menasehati Rara




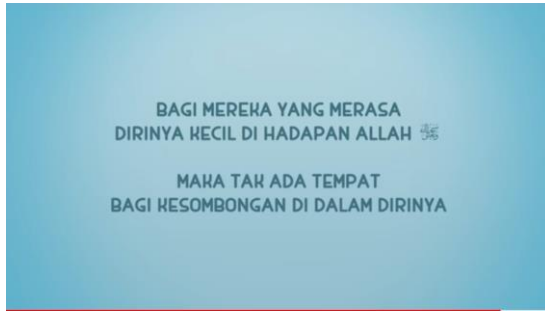
Scene 6 :  
Durasi : 03.41 – 04.20

Umma : Kalian ingat gak? Cerita tentang iblis yang tidak taat oleh perintah Allah untuk suud kepada Nabi Adam.

Nssa dan Rara : iya iya

Umma : nah iblis merasa sombong karena diciptakan dari api sementara nab Adam diciptakan dari tanah, lalu Allah murka karena iblis merasa dirinya paling hebat dari Nabi Adam. Nah sejak saat itu iblis diusir dari surga dan ditetapkan jadi penghuni neraka.

	<p>(Umma menjelaskan dengan kisah Nabi Adam dengan sangat halus dan penuh kasih sayang untuk mengingatkan Rara bahwa perilaku sombong adalah akhlak yang tidak terpuji)</p>
<p>f. Saat Rara sadar dan meminta maaf pada Umma dan Nussa</p>  <p>Scene 7 : Durasi : 04.21 – 05.10</p>	<p>Rara : Astaghfirullah ampuni Rara ya Allah, Rara gak mau jadi temennya setan, Rara janji gak sombong lagi, gak akan rendahin orang lagi, pokoknya Rara gak mau jadi temennya setan.</p> <p>(Visualisasi setan pun urung dan pergi meninggalkan Rara karena Rara sudah sadar tidak sombong lagi)</p> <p>Rara : Maafin Rara yah Umma, ka Nussa.</p> <p>Nussa : Iya gapapa jangan sombong lagi.</p> <p>(Rara akhirnya menyesali perbuatannya dan meminta maaf kepada Umma dan Nussa setelah</p>



Scene 8

Durasi : 05.11 – 05.13

No 2

Episode : Tolong dan Terimakasih

(Tayang pada 27 November 2020)

- a. Saat Rara sedang main dan Nussa menyuruh Rara untuk mengambil kertas HVS.



Scene 2 :

Durasi : 00.50 – 01.14

ditegur dan dinasehati oleh Umma)

(Tampilan *quotes* pada episode jangan sombong. Jadi barang siapa yang menganggap dirinya kecil maksudnya adalah rendah diri dan hati dihadapa Allah maka akan Allah jauhkan dari sifat sombong dalam dirinya)

Nussa : Ra Rara ambil kertas HVS dong di laci lemari TV.

Rara : kertas HVS ? di lemari TV?

Nussa : Iya Nussa buru-buru nih lagi ngerjain tugas, cepetan Ra!

Rara : Ok!

Nussa : Rara cepetan!

(Rara yang sedang bermain dengan Bunny bonekanya pun langsung bergegas mengambil kertas HVS

b. Saat Rara membawakan apa yang disuruh Nussa



Scene 5 :  
Durasi : 02.08 – 02.19

c. Saat Umma menasehati Nussa setelah Rara mengeluh pada Umma



:

untuk Nussa)

Rara : Ini ka kertas HVS nya, benerkan?

Nussa : Aduh! Nussa cuman minta selebar Ra! Malah dibawain segini.huft, sini-sini.

Rara : hmmm

Nussa : Telat deh ngirim tugasnya!

Huft.

(Rara dengan muka kesal namun, dengan muka menggemaskan sekali berada dibelakang Nussa karena Nussa menyuruh Rara tanpa meminta tolong dan mengucapkan terimakasih).

Nussa : Emh taro diatas meja aja Ra!

Umma : Ehem! Kayaknya ada yang lagi sibuk ngerjain tugas.

Nussa : Eeuh Umma, kirain Rara. Tau aja kalo Nussa lagi

<p style="text-align: center;">Scene 7 Durasi : 03.10 – 04.19</p>	<p>haus. Terimakasih banyak yah Umma. Ini Nussa minum kok hihihi.</p> <p>Rara : Kok tadi pas Rara bawain kertas gak bilang terimakasih? Hmmm! Dari tadi nyuruh-nyuruh, gak pake minta tolong lagi! Huft</p> <p>Nussa : hihihi</p> <p>Umma: Nussa apa benaryang dibilang Rara?</p> <p>Nussa : Emm iya Umma. Tadi saking paniknya ngerjain PR Nussa lupa bilang tolong. Maafin ya Ra. Hihihi</p> <p>Umma : Kalian kan sudah tau, kalau setiap kali kita butuh pertolongan, jangan pernah lupa untuk ucapkan kalimat tolong dan terimakasih. Atau ucapkan doa, jazakallah khair yang artinya semoga Allah membalasmu dengan kebaikan. Ya....</p> <p>Nussa : Iya Umma.</p>
---	--

- d. Saat Nusa menyadari kesalahannya dan meminta maaf kepada Umma dan Rara.



Scene 9 :

Durasi : 04.20 – 04.50

(Jelas Umma kepada Nussa dan Rara dengan penuh kasih sayang dan kelembutan naun apa yang disampaikan Umma sangat sederhana namun penuh makna untuk membentuk akhlak yang baik).

Rara : Terimakasihnya mana? Lupa yah udah diambilin kertas HVS?

Nussa : Iya, iya. Jazakillah khairan ya Rara yang baik hati, lucu dan menggemaskan.

Rara : Iya ka Nussa.


Umma : Eh! Hihihhi.

Rara : Jawabannya apa Umma?

Nussa : Hayo jawabannya apa?

Umma : Wa jazakallah hairan kak Nussa. Semoga Allah membalasmu juga dengan kebaikan.

Rara : Wa jazakallah hairan kak.

 <p style="text-align: center;">HEBAIKAN AKHLAK DIMULAI DENGAN MELATIH LISAN, MENGUCAP HALIMAT SOPAN BILA KITA MAU MEMPERBAIKI YANG TERLIHAT, MAKA ALLAH ﷻ AKAN MEMPERBAGUS YANG TAK RELIHATAN</p> <p style="text-align: center;">Scene 10</p> <p style="text-align: center;">Durasi : 04.51 – 04.53</p>	<p>(Tampilan <i>quotes</i> pada episode tolong dan terimakasih. Bahwasanya jika kita memiliki adab, akhlak dan sopan santun yang baik dalam keseharian maka Allah akan memberikan segala bentuk kebaikan yang tidak disangka-sangka)</p>
---	--

### C. Pembahasan Temuan Penelitian

Film animasi serial Nussa dan Rara merupakan kartun edukasi Indonesia yang bercerita tentang bagaimana kehidupan sehari-hari yang dialami oleh dua saudara kandung bernama Nussa dan Rara. Nussa dan Rara merupakan tokoh utama dalam serial tersebut.

Ricky Manoppo selaku Direktur Operasional *The Little Giantz* menyatakan bahwa dalam serial Nussa dan Rara mengangkat konsep *edutainment*, yaitu *education and entertainment*. Menjadi media pendukung orang tua dan anak dalam pengembangan moral, khususnya dengan prinsip-prinsip Islam. Jadi bukan hanya terhibur namun penonton Nussa dan Rara juga diajak untuk belajar memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari.



Film animasi serial Nussa dan Rara dihadirkan sebagai sarana edukasi Islam untuk keluarga. Setiap episodenya memiliki tema yang berbeda-beda. Menggunakan tema yang ringan dan dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>65</sup>

Dalam konsep *edutainment* pada film animasi Nussa dan Rara seperti yang disampaikan oleh Ricky Manoppo di atas terdapat dua hal, yaitu *education* dan *entertainment*. Konsep *education* salah satunya berbicara tentang tema dakwah, diantaranya ide cerita tentang akidah dan akhlak. Sedangkan konsep *entertainment* salah satunya tentang audio visual.

Konten merupakan sesuatu yang penting dari setiap situs baik video, iklan, gambar digital karena baik buruknya suatu tayangan atau situs tergantung isi kontennya. Pengertian konten dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah *content* atau diartikan sebagai isi, merupakan struktur dan desain dari informasi yang terdapat pada halaman situs.<sup>66</sup>

Keberadaan konten sangat berpengaruh pada popularitas. Konten yang baik memiliki nilai yang informatif, edukatif, hiburan dan dokumentasi. Dalam buku strategi memenangkan isu di sosial media karya Jubile Enterprise menyebutkan jenis-jenis konten yaitu, infografis, wawancara ahli, tinjauan, blog, buku elektronik dan video. Dalam film animasi serial Nussa dan Rara ini termasuk dalam jenis konten video. Dimana konten yang mudah dan cepat menyebar luas di jagat internet. Lebih tepatnya video dalam bentuk film animasi.

---

<sup>65</sup> <https://radarmalang.id/5-fakta-tentang-nusa-seri-animasi-karya-anak-bangsa/> diakses pada 01/11/2020.

<sup>66</sup> <https://KBBI.Kemendikbud.Go.Id>. Di unduh pada 10 Oktober 2019.

## **1. Tema Cerita Akidah dan Akhlak**

Konsep *education* dalam film animasi serial Nussa dan Rara sebagai media dakwah bagi anak terkait akidah dan akhlak. Contohnya dalam episode jangan sombong, dimana hari itu Umma mengambil rapot di sekolah Nussa dan Rara. Umma senang karena laporan nilai hasil kegiatan Nussa dan Rara di sekolah sama-sama bagus dan memuaskan. Apalagi Rara terpilih sebagai murid TK beprestasi, hafalan Surah al-Quran terbanyak, peraih bintang terbanyak karena selalu tepat waktu dan murid pertama yang lancar baca tulis. Rara mulai angkuh karena dirinya merasa lebih baik dari Nussa dengan mengulang video pembagian rapot depan Nussa dimana dirinya dinobatkan sebagai murid berprestasi. Sampai-sampai Nussa tidak nyaman dengan tingkah Rara yang sombong. Tidak lama Umma datang dan memberi hadiah untuk Rara dan Nussa. Tapi Rara tidak setuju karena Nussa mendapat hadiah juga padahal tidak juara dan berprestasi di sekolahnya. Kemudian dengan halus Umma memberikan nasihat bahwa bangga terhadap diri sendiri boleh tapi tidak boleh sombong dan merendahkan orang lain. Iblis tidak taat dengan perintah Allah untuk sujud kepada Nabi Adam karena merasa dirinya paling hebat karena diciptakan dari api sedangkan Nabi Adam dari tanah. Allah murka sehingga iblis diusir oleh Allah dari surga dan ditetapkan menjadi penghuni neraka. Setelah mendengar nasihat Umma, Rara sadar dan meminta maaf pada Umma dan Nussa atas sikapnya yang sombong.

Pesan yang akan disampaikan dalam episode jangan sombong dari segi akidah bahwa jangan ingkar terhadap perintah dan aturan Allah karena akan mendapat imbalan atas apa yang dilakukan sedangkan dari segi akhlak tentang jika manusia sombong itu temannya setan dan sombong merupakan akhlak yang tidak terpuji, namun ditayangkan dengan adegan-adegan menarik dan cerita yang sering terjadi di dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun dari episode “Tolong dan Terima Kasih,” konten yang disajikan sangat sederhana dan sering terjadi di kehidupan sehari-hari. Pagi hari Nussa sekolah online dan Rara sedang bermain boneka. Nussa menyuruh Rara berkali-kali dari mulai menyuruh untuk ambil kertas HVS sambil marah-marah dan terburu-buru hingga menyuruh mengambilkan air kepada Rara untuk dirinya yang sibuk belajar online di kamar. Sampai Rara lelah dan mengeluh kepada Umma. Umma tidak hanya diam melainkan menemui Nussa dan memberikan nasihat untuk Nussa bahwasanya jika setiap kali butuh pertolongan jangan lupa mengucapkan kalimat tolong dan terima kasih. Walaupun ucapan doa *Jazakallahu khairan* yang artinya, semoga Allah membalas segala kebaikanmu. Setelah Nussa berbuat kesalahan dan mendengar nasihat Umma, Nussa pun meminta maaf dan berterima kasih pada Rara karena sudah menolongnya.

Pada tayangan episode “Tolong dan Terima Kasih,” sangat jelas konten yang terkandung didalamnya mendidik mengajak kebaikan untuk mengucapkan tolong jika membutuhkan pertolongan dan berterima kasih

untuk yang sudah menolong karena kebaikan akhlak dimulai dengan melatih lisan, mengucapkan kalimat sopan bila kita mau memperbaiki yang terlihat, maka Allah akan memperbagus yang tak kelihatan, itulah sepenggal kata yang selalu diselipkan dalam setiap tayangan episode film animasi Nussa dan Rara sesuai dengan temanya.

Berawal dari keresahan teknologi yang semakin menjelma dan *streaming Youtube* semakin populer, namun kurangnya konten Islami anak yang dapat membawa perubahan sebagai mediator dakwah anak. Ditengah kemajuan teknologi yang begitu cepat dan konten yang sudah terlalu banyak di media sudah tidak bisa dipilih lagi. Dalam film animasi serial Nussa dan Rara ini membuktikan bahwa film animasi bukan hanya bertujuan untuk menghibur saja atau biasa disebut *entertainment* tetapi juga memiliki unsur edukatif yang dimana mengajak seseorang kepada kebaikan melalui animasi islami Nussa dan Rara.

Media dakwah adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dakwah (ajaran Islam) dari da'i kepada mad'u. Untuk menyampaikan ajaran Islam kepada umat, dakwah dapat menggunakan berbagai wasilah. Hamzah Ya'qub memaparkan lima macam media dakwah, yaitu lisan, tulisan, lukisan, audio visual dan akhlak.

Metode dakwah dalam film animasi serial Nussa dan Rara tidak dengan kekerasan ataupun memaksa. Namun, metode yang digunakan secara halus dan tidak menghakimi. Seperti pada episode “Jangan Sombong” sebenarnya yang ingin disampaikan bahwa kesombongan itu

sifat tidak terpuji. Tetapi, tidak memaksa dan langsung menghakimi bahwa jika sombong dosa dan masuk neraka. Melainkan dengan konflik terlebih dahulu, Rara sombong karena siswi terbaik dan menjatuhkan Nussa yang tidak mendapat prestasi. Umma sang penengah dan pemberi nasihat dengan lembut dan dengan kisah-kisah Nabi yang nyata. Secara tidak langsung merupakan nasihat juga untuk para penonton dan tidak menakutkan tentang Islam justru memberi tahu bahwa Allah SWT Maha Pemaaf untuk hamba-Nya yang khilaf.

Dapat disimpulkan tema metode dakwah yang digunakan dalam film animasi serial Nussa dan Rara yaitu *Mau'idzah Al-hasanah* secara etimologis *mauidzah* pembentukan dari kata *waadza-yaidzu-wa'zan* dan *idzatan*, yang berarti menasihati dan mengingatkan akibat dari suatu perbuatan, berarti juga menyuruh untuk mentaati dan memberi wasiat agar taat. *Al-hasanah* lawan dari *sayyiat*, maka dapat dipahami bahwa *mauidzah* dapat berupa kebaikan juga dapat berupa kejahatan, hal itu tergantung pada isi yang disampaikan seseorang dalam memberikan nasihat dan anjuran, juga tergantung pada metode yang dipakai oleh pemberi nasihat. Sedangkan kata *mauidzah* dalam istilah dakwah berarti sinonim dari nasihat, nasihat memiliki format yang banyak diantaranya, yaitu perkataan yang jelas, dengan lemah lembut. Bisa juga dengan isyarat yang lembut dan mudah dipahami mad'u. dengan metode ini juga da'i bisa menyampaikan *maddah* dengan berbagai kisah yang menarik, anekdot yang memiliki makna dakwah. Berbicara tentang nikmat dan kebahagiaan

hidup, serta nasihat tentang janji dari kesabaran dan keikhlasan. Cara-cara lain juga bisa digunakan sehingga bisa terkesan dan memotivasi bagi sasaran dakwah apa yang telah disampaikan oleh da'i.<sup>67</sup>

## 2. Audio Visual

Film menurut Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1992 Pasal 1 Ayat 1 adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang, dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam menggunakan pita seluloid, pita video, piringan video atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis dan ukuran. Adapun animasi menurut Hidayatullah merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak.

Menurut Sayekti Film merupakan media yang efektif untuk dipergunakan dalam menyampaikan pendidikan dan ajakan kepada anak. Film merupakan media elektronik yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi yang efisien dalam menghibur dan memberikan pesan sehingga dapat mempengaruhi sikap dan pola pikir dan menambah pengetahuan penonton. Film animasi biasanya diperuntukan kepada anak karena menarik perhatian anak dengan memuat gambar dan suara yang unik sehingga anak tidak merasa bosan.<sup>68</sup>

---

<sup>67</sup>Tata Taufik, *Dakwah Era Digital*, (Kuningan:Pustaka Al-ikhlah, 2020), h. 85.

<sup>68</sup>Octavian Muning Sayekti, *Film Animasi "Nussa dan Rara Episode Baik Itu Mudah" Sebagai Sarana Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 8, No. 2, 2019, h.168.

Tujuan film animasi selain menghibur juga pastinya memberikan hal yang informatif dan edukatif. Animasi pastinya sudah menjadi hiburan yang tidak usah diragukan lagi untuk anak. Namun, agar pesan yang ditayangkan memberikan efek bagi anak. Pastinya jaminan visulisasi yang mendukung dari mulai karakter, suara, warna bahkan cahaya yang disuguhkan.

Salah satu faktor dari kepopolaritasan film animasi serial Nussa dan Rara adalah visualisasi yang jenih dan animasi yang sudah 3D. Dimana film terlihat lebih hidup, tidak akan terlihat *outline* pada objek-objek yang ditampilkan, warna lebih cerah dengan tekstur yang lebih lembut dibanding 2D dan seolah mengkilap, juga adanya volume disetiap objek timbul dan terlihat lebih detail.<sup>69</sup>

Selain itu juga karena diproduksi dengan sangat rinci dan teliti. Dalam memproduksi Film animasi serial Nusa dan Rara ada bagian LRC yang bertugas membuat efek-efek atau bisa dibilang *special efect* memberikan cahaya seperti salah satu contohnya memberikan warna dari setiap karakter ataupun perbedaan warna kulit ketika didalam ruangan dan diluar ruangan.

Banyak pemahaman yang berkembang mengenai apa definisi yang sebenarnya dari *special effects*. Jika dilihat dari arti katanya secara harfiah adalah efek spesial atau bisa diterjemahkan efek khusus. Pada awalnya *special effects* ditemukan dan dikembangkan didalam dunia sulap dan seni

---

<sup>69</sup> Lea Wilsen, *Cepat Mahir Membuat Film Animasi 3D*, (Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 2017), h.2.

pertunjukan. Tujuannya jelas untuk menipu indera mata manusia sehingga tercipta kesan visual tertentu yang memang dibuat untuk menarik antusias *audiens*. Pada perkembangan selanjutnya, *special effects* digunakan untuk memanipulasi dan menggabungkan dua buah gambar yang berbeda menjadi sebuah komposisi utuh. Kini di era modern *special effects* banyak diterapkan pada bidang animasi di industri hiburan seperti film dan televisi. Jadi, dapat disimpulkan *special effects* atau efek khusus adalah upaya menciptakan nilai tambah suatu objek, baik diam maupun bergerak seperti animasi sehingga menjadi lebih menarik untuk ditangkap oleh indera manusia.<sup>70</sup>

Film animasi serial Nussa dan Rara adalah animasi yang menyeru kebaikan dengan menggunakan media audio visual yang dapat merangsang indera penglihatan dari penampilan setiap karakter dimana Nussa menggunakan gamis dan peci, Rara menggunakan hijab. Sebagaimana anjuran Nabi untuk para umat muslim. Sebagai ajakan kepada para penonton secara visual dari tampilannya. Bagaimana pakaian yang baik dalam Islam dan ajakan untuk menutup aurat bagi perempuan. Atau pun dari adegan-adegan yang ditayangkan seperti bagaimana Nussa dan Rara menghormati Umma sebagai orang tua. Menunduk kepada Umma jika diberi nasihat dan mencium tangan Umma ketika meminta maaf. Adapun secara audio dari setiap dialog yang diucapkan baik dari Nussa, Rara atau Umma yang mengandung unsur kebaikan. Atau bisa juga dari keduanya

---

<sup>70</sup>Anditya, *50 Trik Rahasia Mempertahankan Gambar Perspektif 3D*, (Jakarta: PT Elex Komputindo, 2007), h. 181.



secara audio visual menjadi satu dari adegan dan dialog film animasi serial Nussa dan Rara sehingga pesan dan ajakan mudah tersampaikan.

Dari tayangan film animasi serial Nussa dan Rara pada episode jangan sombong. Sangat unik secara visual maupun alur cerita. Konten yang mendidik anak agar menjauhi sikap sombong dengan ajakan konten yang menarik dan tidak monoton. Dengan awal mula Rara yang sombong kemudian ditegur dan dinasehati dengan kisah-kisah Nabi yang terpuji sehingga Rara mengerti bahwa tidak baik untuk membanggakan diri sendiri berlebih dan menjatuhkan orang lain. Menariknya pula, dalam visualisasi episode “Jangan Sombong,” ada setan yang mempengaruhi Rara sehingga anak mudah mencerna bahwa jika kita sombong memang benar temannya setan.

Konten *edutainment* pada film animasi Nussa dan Rara menunjukkan bahwa menyampaikan, mengajak kebaikan kepada anak sangat penting, karena tidak mudah mengajak dan memberi pemahaman pada anak seperti orang dewasa. Namun, dibutuhkan hal yang menarik dan mudah dipahami anak. Apalagi untuk anak yang tidak cukup sekali diberitahu ataupun untuk menyeru kebaikan pada anak tidak semudah yang dibayangkan karena anak mudah merekam dan meniru. Butuh contoh dan hal yang menarik dalam menyampaikannya.

Fase anak-anak adalah fase dimana membutuhkan perhatian dan pengajaran lebih karena usia anak-anak adalah usia yang mudah merekam dan meniru segala apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Sehingga akan

menjadi sebuah kebiasaan yang akan membentuk karakternya hingga menginjak remaja dan dewasa. Jika sejak kecil sudah diajarkan dan dibimbing dengan hal-hal yang baik maka akan terbiasa hingga menginjak usia remaja dan dewasa. Begitu pula jika diajarkan dengan hal yang buruk dari sejak kecil maka akan berpengaruh pada karakter yang buruk hingga remaja dan dewasa.<sup>71</sup>

Dalam menyeru kebaikan pada anak salah satunya dengan tayangan animasi. film animasi serial Nussa dan Rara adalah salah satu film animasi yang memiliki visi untuk berdakwah dikalangan anak-anak. Namun juga tetap didalam pengawasan dan arahan orang tua apalagi untuk anak yang masih usia dini 6 tahun kebawah.

Menurut Pratama dan Simaremare mengatakan guru ataupun orang tua dalam menanamkan kebaikan baik dari aspek akhlak dan sosial dapat dikembangkan melalui cerita, sehingga anak lebih suka ketika diberi cerita serta gambar dan dapat mengaitkan dengan perasaan anak. Ketika anak beranggapan seolah-olah menjadi tokoh utama dan anak dapat memahami apa yang sedang dialami oleh tokoh utamanya.<sup>72</sup>

Sedangkan Limarga menyatakan ajakan atau pembelajaran juga akan lebih menarik perhatian anak karena melalui tayangan film anak dapat mengamati secara langsung, melakukan mendemonstrasikan atau memerankan langsung tokoh dalam cerita. Dalam penyampaian atau

---

<sup>71</sup>Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005 ), h. 11.

<sup>72</sup>Wahyu Pratama dan Aman Simaremare, *Pengaruh Metode Ber cerita Terhadap Pengembangan Sikap Empat Anak Usia 5-6 Tahun di TK/RA Binmudora Tanjung Morawa T.A 2015/2016*, *Junal Bunga Rampai usia Emas* ,Vol. 2, No. 2, 2016, h. 44.

pemberian cerita film animasi kepada anak harus disesuaikan terlebih dahulu dengan karakteristik anak usia dini serta harus disamakan juga dengan kemampuan dalam peningkatan kemampuan anak.<sup>73</sup>

Fase Anak-anak adalah fase perkembangan mulai umur 1 atau 2 tahun sampai 10-12 tahun, fase ini diklasifikasikan lagi menjadi dua, yaitu *early childhood* (anak kecil) antara 1-6 tahun, dan *later childhood* (anak besar) antara 6-12 tahun.<sup>74</sup> Dalam film animasi serial Nussa dan Rara diprioritaskan untuk anak pada fase *early childhood*.

Anak dalam perspektif psikologi menurut John Locke adalah pribadi yang bersih dan peka terhadap rangsangan-rangsangan yang berasal dari lingkungan apa yang dilihat dan didengar.<sup>75</sup> Maka dari itu anak adalah seorang peniru ulung. Setiap saat, mata anak selalu mengamati, telinganya menyimak dan pikirannya mencerna apapun yang dia amati. Menurut Rosdiana Setaningrum, M.Psi, M.Pd seorang psikolog anak dan keluarga menyatakan bahwa tidak ada masalah dengan perilaku meniru anak, karena pada dasarnya meniru merupakan sebuah proses pembelajaran setiap makhluk hidup.

Sedangkan dalam Islam mengartikan bahwa setiap anak yang dilahirkan harus diakui, diyakini dan diamankan sebagai implementasi amalan yang diterima oleh orang tua, masyarakat, bangsa dan negara.

---

<sup>73</sup>Debora Meiliana Limarga, *Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini*, Jurnal Tunas Siliwangi, Vol.3, No 1, 2017, h. 92.

<sup>74</sup>Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005 ), h. 11.

<sup>75</sup>

Meyakinkan anak dalam kebaikan perlu ajakan yang khusus agar mudah diterima anak.

Menurut Nuraini, melalui tayangan animasi Nussa dan Rara dapat mengubah pola pikir, sikap diri serta kehidupan yang baik, benar sesuai dengan aturan masyarakat kehidupan. Film animasi serial ini juga merupakan salah satu solusi atas ketakutan yang dialami orang tua karena banyaknya film yang tidak cocok dengan kebutuhan spiritual anak. Kurangnya totonan yang tidak mengajak atau mengedukasi anak menjadi ketakutan sendiri bagi orang tua.<sup>76</sup>

Pemberian tayangan film animasi serial Nussa dan Rara untuk anak dapat meningkatkan pengetahuan, daya imajinasi serta memudahkan anak dalam mengetahui pesan yang terkandung. Hal ini dikarenakan, film animasi serial Nussa dan Rara dapat menarik perhatian anak dan anak akan senang hati untuk menontonnya. Selain itu juga tayangan ini menceritakan kehidupan sehari-hari sehingga anak akan beranggapan seolah-olah anak yang berada dalam cerita yang disampaikan tersebut. Dengan demikian anak akan mengikuti tanpa sadar apa yang didapat anak dalam film tersebut dalam kehidupannya.

Dari banyaknya konten khususnya film animasi di media sosial ataupun televisi animasi Nussa dan Rara ini banyak memberi dampak yang baik. Animasi Nussa dan Rara bisa menampilkan konten yang jelas sesuai syariat yang islami sehingga mudah diterima dan diserap oleh anak-anak.

---

<sup>76</sup>Nuraini, *Kesidaktisan di Dalam Genre Fiksi Anak "Film Realistik" Fim Pendek Nussa dan Rara*, Jurnal Riksa Bahasa, Vol.5, No. 2, 2019, h. 142.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulannya bahwa Film animasi serial Nussa dan Rara merupakan tayangan animasi yang mengandung konten *edutainment* yang dimana terdapat unsur pendidikan *education* dan hiburan *entertainment* yang dapat dijadikan sebagai media dakwah untuk anak. Apalagi secara tema dan visualisasi pada episode “Jangan Sombong” dan “Tolong dan Terimakasih”.

Edukasi yang dimaksud lebih ke arah Islam dimana mengajak anak atau penonton kepada kebaikan melalui alur cerita yang *relate* dengan kehidupan sehari-hari, singkat, ringan namun menarik. Sedangkan unsur *entertainment* atau hiburannya baik dari visualisasi yang menarik, nyata dengan balutan warna yang hidup ataupun dari segi audio *dubber* yang lucu dan menggemaskan dari setiap karakter.

Ditengah kemajuan teknologi yang begitu cepat dan konten yang sudah terlalu banyak di media sudah tidak bisa di filter sama sekali apalagi untuk anak-anak yang mana mudah mempengaruhinya. Maka dari itu, film animasi serial Nussa dan Rara dikemas dengan nuansa anak-anak agar bisa lebih dimengerti juga dibuat dengan baik agar cocok dengan daya tangkap anak khususnya dari segi Islami. Mengajak anak kepada kebaikan sesuai visi film animasi serial Nussa dan Rara untuk berdakwah.

## **B. Saran**

Berikut ini adalah beberapa masukan yang harus diperhatikan mengenai konten edutainment dalam film animasi serial Nussa dan Rara sebagai media dakwah anak:

1. Diharapkan agar film animasi serial Nussa dan Rara dapat mempertahankan dalam memberikan nilai-nilai positif kepada penontonnya dan serial kartun karya anak bangsa ini menjadi tolak ukur agar serial kartun lainnya bukan hanya menghibur tapi juga mengedukasi penontonnya. Sehingga menjadi acuan untuk para creator muslim dapat memunculkan genre anak seperti animasi serial Nussa dan Rara sehingga film animasi Islami untuk anak bervariasi.
2. Kepada para penonton diharapkan menjadikan film animasi serial ini bukan hanya sekedar tontonan tapi juga sebagai tuntunan khususnya bagi anak-anak untuk menjalankan ajaran-ajaran Islam dalam keseharian.
3. Kepada para orang tua dapat memilah film animasi serial yang patut untuk ditonton. Karena saat ini banyak serial animasi yang beragam tema dan tidak memberikan nilai positif. Cobalah untuk melestarikan menonton karya anak bangsa karena banyak yang baus dan dapat mengambil hal positif dari film tersebut khususnya pembentukan akhlak yang baik untuk anak dari sejak dini sangat diperlukan. Salah satunya adalah film animasi serial Nussa dan Rara.

4. Kepada umat Islam dan para da'i agar dapat memanfaatkan teknologi yang semakin berkembang ini dengan lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat menyampaikan pesan-pesan dakwah yang lebih humanis, eksklusif dan lebih menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Sayuthi, *Metodologi Penelitian Agama*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000).
- Anditya, *50 Trik Rahasia Mempercantik Gambar Perspektif 3D*, (Jakarta: PT Elex Kompotindo, 2007).
- Anwar, M. Chiroel, *Metodologi Kualitatif*, (Sidoarjo: Zifatama Publisher, 2015).
- Aziz, Moh. Ali, *Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Kencana, 2004).
- Azzet, Akhmat Muhaimin, *Mengembangkan Kecerdasan Spiritual Bagi Anak*, (Jogjakarta: Kata Hati, 2010).
- Buzan, Tony, *Teori Buzan 10 Langkah Meningkatkan Kecerdasan Emosional Spiritual*, (Indonesia: PT Pustaka delapratosa, 2013).
- Chalpin, J.P, *Kamus Lengkap Psikologi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1998).
- Departemen Agama RI, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Surabaya: Mahkota, 1990).
- Enterprise, Jubile, *Strategi Memenangkan Isu di Social Media*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016).
- Hamruni, *Edutainment Dalam Pendidikan Islam & Teori-teori Pembelajaran Quantum*, (Yogyakarta : Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga, 2009)
- <http://katadata.co.id/berita/teknologi-informasi-di-indonesia-peringkat-111-dari-176-negara> (Diakses pada 15/12/2015)
- <https://databoks.katadata.co.id/datapublish> (Diakses pada /1/2019)



- <http://KBBI. Kemendikbud. Go. Id.> (Di unduh pada 10 Oktober 2019).
- <http://m.cnnindonesia.com/teknologi/20200210131134-185-473240/kpai-1940-anak-jadi-korban-kejahatan-online-sejak-2017-2019>(Diakses pada 10/02/2020)
- <https://teknoia.com/9-jenis-konten-yang-sering-ditulis-oleh-penulis-konten-75153cbc869c> (Diakses pada 26/09/2019).
- <http://kurniawan-ramsen.blogspot.com/2015/02/pengertian-anak-dari/berbagaiperspektif.html>/(Diakses pada 15/11/2019).
- <https://radarmalang.id/5-fakta-tentang-nusa-seri-animasi-karya-anak-bangsa/>  
(Diakses pada 1/11/2020).
- Hasan, M. Iqbal, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, (Jakarta: Ghia Indonesia, 2002).
- Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 1990 tentang Ratifikasi Konvensi Hak Anak
- Kriyantono, Rachmat, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, (Jakarta: Kencana, 2006).
- Limarga, Debora Meiliana, *Penerapan Metode Bercerita Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini*, Vol.3, No 1,(2017), Jurnal Tunas Siliwangi.
- Mabruri, Anton, *Manajemen Produksi Program Acara Televisi Format Acara Drama*, (Jakarta: Grasindo, 2013).
- Margano, S, *Metodologi Penelitian Tindakan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).
- Moleong, Lexy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja

- Rosdakarya, 2006).
- Mudjion, Yoyon, *Kajian Semiotika Dalam Film Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 1, No. 1, (2011).
- Muhyidin, Asep, *Metode Pengembangan Dakwah*, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2002).
- Muning, Octavian, at. al, *Film Animasi “Nussa dan Rara Episode Baik Itu Mudah” Sebagai Sarana Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini*, Vol.8, No.2, (2019), Jurnal Pendidikan Anak.
- Munir, M. dan Ilaihi, Wahyu, *Manajemen Dakwah*, (Jakarta: Kencana, 2009).
- Nuraini, *Kesidaktisan di Dalam Genre Fiksi Anak “Film Realistik” Fim Pendek Nussa dan Rara*, Vol.5, No.2,(2019), Jurnal Riksa Bahasa.
- Poerwadarminta, W.J.S, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Balai Pustaka: Amirko, 1984)
- Prakoso, Abintoro, *Hukum Perlindungan Anak*, (Yogyakarta: Laks Bang PRES Sindo, 2016).
- Pratama, Wahyu, at. al, *Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Pengembangan Sikap Empat Anak Usia 5-6 Tahun di TK/RA Binmudora Tanjung Morawa T.A 2015/2016*, Vol. 2, No.2, (2016), Jurnal Bunga Rampai usia Emas.
- Saad, M. Ibnu, *Membuat Website Edutainment*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2020).
- Soeaidy, Sholeh dan Zulkhair, *Dasar Hukum Perlindungan Anak*, (Jakarta: CV. Novindo Pustaka Mandiri, 2001).

- Sudjarwo, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Bandung: Mandar Maju, 2001).  
Amirko, 1984).
- Sudijono, Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R and D*, (Bandung: Alfabeta, 2010).
- Suharyadi dan Purwantu, *Statistika; untuk Ekonomi Keuangan Modern, edisi 2*, (Jakarta: Salemba Empat, 2011).
- Sujiono Yuliani, Nurani, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2009).
- Sulianta, Feri, *Trik Rahasia Mndapat 1. 000.000 Hits di Google*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014).
- Sudono, Anggaini, *Sumber Belajar dan Alat Permainan; Untuk pendidikan Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, 2003)
- Sumantri, *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005).
- Suprayogo, Imam dan Tobroni, *Metodologi Penelitian Sosial-Agama*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 20011).
- Supriyono, Agus, et. al, *Presentasi dengan Infografis*, (Jakarta: Bidang Perencanaan Diklat DPR RI, 2019).
- S, Rachmad Hakim, *Cara Cerdas Mengelola Blog*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008).
- Syafaat Habib, M, *Buku Pedoman Dakwah*, (Jakarta: Wijaya, 1992).

Syarifudin, Amir, *Hukum Perkawinan Islam di Indonesia*, (Jakarta: Kencana, 2014).

Taufik, Tata, *Dakwah Era Digital*, (Kuningan: Pustaka Al-ikhlas, 2020).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 1997 tentang  
Pengadilan Anak.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 1979 Tentang  
Kesejahteraan Anak.

WD, Hasan Bisri, *Filsafat Dakwah*, (Surabaya: Dakwah Digital Press, 2010).

Wilsen, Lea, *Cepat Mahir Membuat Film Animasi 3D*, (Jakarta : PT Elex  
Media Komputindo, 2017).

## **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## TRANKIP WAWANCARA PENELITIAN

Nama Narasumber : Yuni Lestari

Jabatan : Sekretaris The Little Giantz

Lokasi Wawancara : Via telpon whatsapp

Tanggal Wawancara : Senin, 25 Januari 2021

Waktu Wawancara : 10.00 – 10.30 WIB

1. Apa alasan yang melatar belakangi pembuatan serial animasi Nussa dan Rara?

Perjalanan dari *The Little Giantz* jadi TLG studio 3D *animation* yang berfokus sebelumnya itu untuk *service* animasi. Jadi *service* animasi itu misalkan ada film animasi *Lego And Friends*, *Lego Stars Wars The Movie* nah, untuk mengerjakan satu animasi itu gak hanya denga satu studio saja pasti ajak beberapa studio untuk mengajak kolaborasi untuk pembuatannya. Terus TLG ngambil part yang untuk pembuatan animasinya, namun berjalannya waktu, waktu itu TLG berdiri tahun 2016 sambil berjalannya waktu *Chief The Little Giantz* berfikir kok kayaknya kita buat karya utuk orang lain terus yah dan untu kemajuan industri animasi luar terus kebetulan waktu itu *klien* TLG banyaknya dari luar dibanding lokal. Sampai akhirnya kita memutuskan kayaknya kita harus membuat sesuatu yang bermanfaat deh untuk masyarakat Indonesia sesuatu yang dibutuhkan oleh masyarakat Indonesia selain iu juga kita butuh ngebangun industri animasi di

Indonesia karena kan tau sendiri di Indonesia masih sangat jarang dan terbiasa mengkonsumsi animasi dai luar. Jadi, itu yang menelatar belakangi tapi juga kenapa sih harus konten Islami? Kenapa harus anak-anak? Kenapa harus beredukasi? Nah, setelah kita mutusin kayaknya kita harus bikin animasi untuk negeri sendiri nih gitu tapi juga kita melakukan *reserch and development* dari situ nyari sebenarnya apa sih yang lagi dibutuhin masyarakat? oh ternyata mayoritas masyarakat Indonesia itu Islam dan karyawan dari TLG sendiri alhamdulillah beragama muslim semua, jadi kayaknya demografinya Islam semua, kita mikirin secara *development* kalo Islam, Islam yang seperti apa yah? Oh ternyata dari *Reaserch and development* itu banyak orang tua yang merasakan keresahan terhadap konten-konten di media entah di televisi atau Youtube atau media lain yang dikonsumsi oleh anaknya. Tapi ternyata gak semudah itu konten untuk anak-anak. Harus yang mendidik dan membuat orang tuanya itu merasa tenang ketika anaknya nonton. Oh ternyata konten yang dibutuhkan Islam yang positif. Yaudah kita putusin konten ini untuk anak-anak yang harapannya kedepan bisa bermanfaat dan bisa dijadikan konten yang bisa membentuk generasi anak bangsa jadi lebih baik.

2. Tema apa yang ingin disampaikan dalam serial animasi Nussa dan Rara?

Kalau temanya sebenarnya simple, kita mau ada cerita keseharian adik dan kaka. Makanya kalau kalian tonton kan bahasanya sehari-hari banget, terus ceritanya juga cerita yang sering kejadian di rumah. Nah,

jadi temanya itu keseharian adik dan kaka aja, tapi kalau secara garis besarnya kita mau ngasih sesuatu konten itu bukan hanya menghibur tapi juga mendidik gitu.

3. Siapa target usia utama dari serial animasi Nussa dan Rara?

Sebenarnya target utamanya itu balita dari usia 5 tahun sampe 12 tahun karena untuk usia seperti itu mereka lagi mudahnya meniru. Nah cuman *qadarullah* setelah dilempar kepublik, masyarakat dewasa jua suka bahkan orang tua mengkonsumsi itu dan butuh konten seperti ini.

4. Bagaimana proses mendisign animasi ini dari setiap karakter yang berperan didalamnya ?

Kalo ditanya ngedisignnya gimana jujur sebenarnya kan yang menggambar pertama kali itu kan mas adit yah Aditya Triantoro selaku *chief executive* produser kita nah mas Adit itu tuh sebenarnya gambarnya eee gak yang terlalu gimana-gimana cuman mas Adit membayangkan sebenarnya anak Indonesia gimana sih gitu, anak-anak Indonesia seperti apa sih. Yang kadang-kadang pipinya gembil banget pipinya tembem udah gitu matanya tu, kalo anak kecil kan matanya kayak agak berbinar-binar ya? Itu yang mas Aditya terapkan. Mukanya dibuat sekarakteristik mungkin kayak eee anak-anak Indonesia. nah, tapi kalo ditanya bajunya kenapa mesti gamis? Kenapa mesti bernuansa Islam? Karena memang eeee kita ngikutin anjuran nabi aja. Karena kan berpakaian yang baik dalam Islam seperti apa dan kita terapkan di dalam animasi Nussa dan rara.



5. Bagaimana memproduksi sebuah karya animasi 3d sehingga jernih, kekinian, warnanya menarik dan berkualitas?

Nah kalo misalkan apa namanya ditanya sebenarnya gimana kalo untuk menjawab ini lebih ke teknis yah. Kita kan ada namanya *departement LRC* . kamu bisa cari di google nah emang itu bagian divisi yang khusus memberikan warna, pencahayaan terus eee efek-efek warna kayak misalkan berdiri dibawah lampu itu seperti apa sih warnanya sedangkan berdiri dibawah sinar matahari tuh gimana sih warnanya. Nah itu lebih ke teknis sih sebenarnya. Kita ada *departement* yang khusus untuk mengerjakan itu, tapi disisi lain juga memang *The Little Giantz* punya visi untuk eeee mengerjakan setiap apa yah? Setiap animasinya itu emmm walaupun dengan anak-anak Indonesia walaupun dengan orang-orang Indonesia tapi kita tetep menerapkan yang namanya standar Internasional. Jadi, kita mau ngebuktiin Indonesia tuh sebenarnya bisa itu sih visi yang selalu dipake setiap bikin episode Nussa.jadi berstandarnya standar Internasional kualitasnya.

6. Apa aja tahapan2 proses dalam produksi serial animasi Nussa dan Rara?

Produksi sampai pra produksi, nah praproduksi itu ada temen-temen eeee apa namanya *script writer* kerjanya dia bikin sinopsis pertama kali kalo mau bikin episode apasih garis besar dari setiap episode itu? Nah kemudian di turinin lagi jadi *script* nah, *script* itu udah mulai tuh ditulis perorangnya tuh akan bacain apa sih akan ngomong apasih?. Terus lokasinya dimana, ekspresinya harus apa, nah itu udah

bagian temen-temen *script writer*. Nah setelah itu masuk ke dalam bagian *story board*. Nah *story board* itu eeee jadi ketika udah jadi *script* mereka menggambar per *scenanya* per *shootnya*. Mau gimana sih eeee misalkan ditulisnya Nussa marah. Nah temen-temen *story board* ini menggambar Nussa ekspresi marah itu seperti apa? Nah dia gambar tuh. Nah setelah dijadikan *story board* itu dijadikan *animate*. Jadi gambar-gambar yang udah dibuat dalam bentuk *story board* itu dijadikan film. Nah dari situ temen-temen semua *departement* bisa tau. Oh kita mau bikin episode seperti ini yah, udah. Terus masuk ke bagian *take vocal*, *take vocal* itu pengambilan suara dari dubber-dubbernya nih. Ketika sudah menjadi satu di comper dengan *animatic* jadilah sebuah film dimana masih sketsa udah ada suaranya perdetiknya seperti apa terus nanti durasinya seperti apa. Itu baru eeee pra *production*. Nah dari situ masuk ke bagian produksi nah, dibagian produksi ini ada bagian temen-temen animation. Nah *animation* itu adalah dia yang menggerakkan eee apa namanya si *story board* itu. Jadi kan *story board* itu baru sketsa. Nah kalo di animation ini temen-temen animation udah nerima kayak karakter dalam bentuk 3D nya kayak Nussa dalam bentuk 3 D nya Rara dalam bentuk 3D nya jadi, trus udah dikasih set lokasinya. Jadi kayak dikasi rumahnya dikasih eee ruangnya seperti apa. Nah temen-temen *animation* ini yang menggerakkan semuanya itu. Jadi dalam bentuk 3D nya. Setelah udah jadi itu warnanya masih warna dasar banget belum sesuai. Kayak kulit belum tau warnanya seperti apa terus ee kalo ruangan

itu seperti pa warnanya cahayanya seperti apa? Itu belum muncul sama sekali. Nah nanti setelah animationnya selesai masuklah ke bagian LRC. Nah LRC ini yang ngebuat efek-efek cahaya itu. Kayak misalkan kita lagi jalan ada bayangan pasti dibuat bayangannya tuh, trus kalo diruangan warnanya kayak gimana sih? Kayak coklat-coklat gak terlalu terang gitu kan? Nah mereka ngasih. Nah tapi ketika si Nussa sama Rara diluar ruangan itu akan berbeda lagi. Nah, efek-efek seperti itu yang dikerjakan sama LRC. Mereka LRC ini ngebentuk *final output*nya. Jadi apa yang ditonton sama masyarakat di Youtube itu yang mereka kerjakan. Eee hasil akhirnya gitu. Jadi *final output*nya itu mereka akan nonton secara keseluruhan sebelum akhirnya di up ke Youtube. Jadi ketika temen-temen di Youtube nonton itu mereka udah nonton duluan jadi kayak nih kurang warnanya, kayaknya efeknya gak gini deh, kayaknya gimana yah biar menghidupkan suasana. Nah mereka tuh mereka yang ngerjain itu, gitu.

7. Program apa yang digunakan Nussa dan Rara sehingga bisa menarik visualnya?

Kalo kita sama aja sama studio lain, kalo film animasi tuh sebenarnya sama aja. Ada *five line animation*, sebenarnya itu standar sih semuanya sama studio lain. Cuma yang ngebedain SDMnya terus udah gitu semangatnya sama cara ngerjainnya aja. Kalo mau maksimal pasti hasilnya maksimal, tapi kalo untuk programnya, alurnya itu kita sama kayak studio lain gak ada yang membedakan.

8. Seperti yang diketahui bahwa menyampaikandan mengajak anak dalam kebaikan atau dakwah untuk anak tidak mudah, apa kiat-kiat dari serial animasi Nussa dan Rara sehingga alur cerita dari setiap tayangan mudah dipahami anak?

Jadi memang untuk cerita Nussa dan Rara itu ceritanya *relate* dengan kejadian sehari-hari. Jadi kita angkat cerita yang terjadi di rumah aja gitu. Antara gimana sih Interaksi kaka dan adek di rumah itu seperti apa. Kita memang gak mau mengangkat cerita yang terlalu jauh yang endingnya menjadikan anak-anak menghayal sesuai yang terjadi di rumah kalo kita tuh ngangkatnya yang sering terjadi aja di sekitar kita gitu, jadi mungkin itu yang bikin orang-orang tuh kayak nangkap kayak ini deh relate banget dan juga gampang dipahami..

9. Mengapa serial animasi Nussa dan Rara ini sebagai konten *edutainment*?

Kalo untuk edukasi itu kan kita masukin unsur-unsur kayak keagamaan yah? Biasanya kita masukin kayak apa yah quotes-quotes anjuran nabi itu seperti apa. Nah sementara kalo ceritanya sendiri kita selipkan. Biasanya itu dari satu episode kita selipkanlah ada adegan yang menekankan ajaran tu. Nah itu mungkin disebut dari bagian edukasinya. Nah kalo *entertainment* sebenarnya bisa dimna aja untuk tayangan. Entah tampilannya, visualnya kan Nussa sama Rara kan mereka gemesin banget yah apalagi Rara gitu, itu termasuk *entertainment* sih kalo aku bilang. Dan juga hiburannya bukan dari dialog aja, nah kadang-kadang Rara tuh dialognya suka ada yang lucu-lucu. Tapi kita gak menekankan

banget Rara tuh eeee berdialog lucu banyak gak lebih ke suara dan nadanya.

10. Bagaimana agar naskah atau konten yang disampaikan tidak monoton setiap episode dan menarik?

Supaya gak monoton sebenarnya kita lagi lagi kita selalu pake tim *research and development*. Sebelum kita lempar keluar ke masyarakat biasanya nih kita tes dulu anak-anak dari karyawan. Kita ceritain dulu kalo misalkan mereka ketawa seneng berarti cocok. Kalo gak ketawa berarti ada sesuatu yang kurang sampe akhirnya mereka gak ngerti.

11. Ide-ide naskah, alur cerita serial animasi Nussa dan Rara dari mana? berapa lama dalam pembuatan naskah?

Kalo untuk ide sebenarnya gak terlalu susah yah. Yang lebih susah ngerjainnya kalo ide itu sebenarnya sebula udah jadi tuh waktu awal episode. Kalo untuk pembuatan idenya itu cepet itu bisa satu bulan yang bikin lama sbenernya itu teknisnya dari *reaserch* sampe *final outputnya* yang lama itu tuh 3-4 bulan untuk durasi 3 sampe 4 menit. Dengan total keseluruhan tuh 70 orang. Jadi itu yang bikin lama sih.

12. Saat ini animasi serial Nussa dan Rara sudah sampai musim 3, apakah menurut saudara serial animasi ini sudah menjadi media dakwah untuk anak?

Secara personal animasi Nussa dan Rara sudah bisa menjadi media dakwah karena ditengah kemajuan teknologi yang begitu cepat

dan konten yang sudah terlalu banyak di media sudah tidak bisa difilter sama sekali juga tapi Nussa dan Rara ini muncul dengan kesederhanaannya kesahariannya tapi didalamnya masih ada unsur-unsur ajaran Islam. Salah satu usaha *The Little Giants* untuk memberikan konten positif.

13. Pandangan saudara terhadap konten Islami untuk anak di Indonesia seperti apa?

Sebenarnya sekarang udah lumayan banyak konten Islam untuk anak-anak dan aku seneng banget gitu maksudnya gak cuman Nussa dan Rara aja. Karena bisa jadi referensi untuk anak-anak juga kan? Cuman memang belum sebanyak konten yang general. Karena kan kita kan negara general juga bukan disebut negara Islam. Nah, sebenarnya udah mulai banyak.

## TRANKIP WAWANCARA PENELITIAN

Nama Narasumber : Hilma

Jabatan : Penonton film animasi serial Nussa dan Rara (Orangtua  
dari anak usia 5 tahun)

Lokasi Wawancara : Rumah Hilma (Jln Kebon Pedes Gg pacilong Rt 04/ RW  
10 Bogor)

Tanggal Wawancara : Selasa, 26 Januari 2021

Waktu Wawancara : 12.30 – 13.00 WIB

1. Apakah tau film animasi serial Nussa dan Rara? Dan apakah suka nonton animasi tersebut?

Iyah tau, yah suka nonton.

2. Siapa nama anak ibu dan berapa usianya?

Pertama, Hilyah usianya 11 tahun dan Nafis 5 tahun.

3. Kenapa Ibu memperbolehkan anak ibu untuk menonton animasi Nussa dan Rara?

Karena memang sesuai dengan ininya ya, sesuai dengan tujuan awalnya yah karena film Nussa itu kan untuk berdakwah yah, jadi justru eeee pesannya itu sampe banget ke anak. Bahkan Nafis itu karena memang lagi usia-usia emas, masih *golden age* yah usia 5 tahun dia tuh masih yang ini masih yang contoh kalo nonton film Nussa. Karena Nussa kan memang film pendek yah, jadi karena justru film pendek itu

kelebihannya itu bisa ditonton berulang ulang oleh anak, gak ngebosenin, ak panjang gitu ceritanya. Jadi orang pengen cepet ganti lagi judul. Dan pesan moral Islamnya dapet banget. Kalo anak tuh harus gimana sama orang tua, temen. Adab-adab keseharian, tapi di satu sisi gak melulu Nussa itu sempurna gitu, ada masa dimana dia itu sebagai anak-anak gitu melakukan kesalahan, melakukan ibaratnya kesalahan yang pada umumnya anak-anak lah. ada beberapa kesalahan Nussa pada Ummanya seperti menyuruh tapi tidak mengucapkan tolong. Sebenarnya itu kan pesannya harus memiliki akhlak dalam meminta tolong tapi kan diceritakan dulu dari dia melakukan kesalahan. Jadi gak semata-mata ini gak boleh loh, tapi dipraktikkan dulu gitu.

4. Adakah perubahan yang terjadi pada anak ibu setelah menonton animasi serial Nussa dan Rara?

Kalo Nafis balik lagi ke usia dia yang masih *golden age*, itu tuh dia sampe hafal percakapannya Nussa sama Rara dia sampe hafal. Kadang sama dia dipraktikin di kehidupan nyata tapi dengan gaya dia. Dengan kata-kata yang lain. Jadi contoh Hilyah gak bisa dikasi tau sama ibunya. Terus Nafis bilang “Teteh denger yah kalo Umi sudah bilang gak yah gak nurut dong jangan egois deh”. Si Rara kan ngomong gitu kan?. Pokoknya ada di satu kalimat cara dia negor kakaknya. Karena aku emang gak ngebolehkan dia nonton film lain selain itu Nussa Rara, Riko, Alif dan Sofia. Waktu itu pernah ngebolehkan Diva tapi ada banyak hal-



hal yang menurut aku gak pantes makanya aku stop. Mempermudah juga untuk menghafal doa-doa dan anjuran nabi.

5. Apa yang membuat anak ibu tertarik untuk menonton animasi Nussa dan Rara?

Emh, satu kalo kartun emang pengaruh banget dari suara. Bukan hanya visual yang dilihat tapi suara dan nada ngomngnya anak-anak dapet banget emang apalagi Rara.

6. Seperti yang kita ketahui bahwa mengajak anak pada kebaikan itu tidak semudah seperti mengajak oran dewasa yah, apakah menurut ibu animasi Nussa dan Rara ini sudah bisa dibilang sebagai edia dakwah untuk anak?

Udah, sangat mewakili asalkan tetap dibantu juga. Gak bisa juga hanya dengan menonton. Karena jika hanya menonton tanpa bimbingan anak juga kan gak ngerti karena kan hanya tontonan. Sekalipun dia peragain pun kan sekedar hanya da dibawah alam sadar. Kalo dengan bimbingan itu kuat. Udah mah itu nempel diotak dia secara dia melihat dan mendengar ditambah penguatan dari orangtua, hal ini tuh gak boleh dan ini yang bolehnya. Jadi kayak eee Rara sebel, marah, sombong, Nafis bilang “Rara juga pernah kayak gitu mi”. iyah Rara pernah tapi kan setelah itu ditegur, itu harus diarahkan lagi. Jadi kan mungkin maksud cerita itu kan diperagakan dulu, ditegur kemudian berubah. Sedangkan pada anak usia segini harus diarahkan juga. Gak bisa hanya nonton kalo usia 8 tahun keatas mungkin ngerti.oh iya itu abis salah dikasih tau kemudian dia berubah. Kalo anak segede Nafis tetep harus dikasih tau.

## TRANKIP WAWANCARA PENELITIAN

Nama Narasumber : Lia

Jabatan : Penonton film animasi serial Nussa dan Rara (Orangtua  
dari anak usia 7 tahun)

Lokasi Wawancara : Rumah Lia (Jln Kebon Pedes Gg pacilong Rt 04/ RW 10  
Bogor)

Tanggal Wawancara : Selasa, 26 Januari 2021

Waktu Wawancara : 13.00 – 13.30 WIB

1. Apakah tau film animasi serial Nussa dan Rara? Dan apakah suka nonton animasi tersebut?

Oh iyah tau, suka nonton Aisyah.

2. Siapa nama anak ibu dan berapa usianya?

Aisyah usianya 7 tahun.

3. Kenapa Ibu memperbolehkan anak ibu untuk menonton animasi Nussa dan Rara?

Karena film animasi Nussa dan Rara itu filmnya sangat mendidik dan filmnya menarik untuk anak-anak. Sangat menarik ditonton untuk anak usia dini. Dari segi apa namanya, tertarik dari ceritanya, tampilannya.

4. Adakah perubahan yang terjadi pada anak ibu setelah menonton animasi serial Nussa dan Rara?

Diantaranya itu kan filmnya ada kegiatan untuk mendidik dalam berbuat kebaikan. Contohnya menolong teman ketika ada yang membutuhkan pertolongan. Dan melakukan hal baik diantaranya berdoa sebelum dan setelah kegiatan.

5. Apa yang membuat anak ibu tertarik untuk menonton animasi Nussa dan Rara?

Tertarik itu karena ceritanya itu bagus sekali, mungkin disini ada dari segi visualnya itu dari pakaian, gerak gerak animasinya lucu.

6. Seperti yang kita ketahui bahwa mengajak anak pada kebaikan itu tidak semudah seperti mengajak orang dewasa yah, apakah menurut ibu animasi Nussa dan Rara ini sudah bisa dibilang sebagai edia dakwah untuk anak?

Diantaranya sudah masuk kedalam dakwah anak. Karena dalam cerita Nussa dan Rara ini dengan sendirinya mengajak kepada anak untuk berbuat hal-hal yang baik misalkan anak itu lupa untuk mengucapkan terimakasih ketika telah mendapat bantuan. Nah anak itu ingat ketika melihat film animasi Nussa dan Rara tersebut. Dan juga mengajak anak untuk selalu mengingat nama Allah diantaranya untuk berdoa.



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA**  
**FAKULTAS AGAMA ISLAM**  
**STATUS : BERAKREDITASI**

Kampus FAI-UMJ, Jln. KH. Ahmad Dahlan Ciputat, Jakarta Selatan  
Telepon/Fax (021) 7441887, Homepage : <http://fai.umj.ac.id/>  
E-mail : [faiumj@gmail.com](mailto:faiumj@gmail.com). Kode Pos 15419

Nomor : <sup>149</sup> /F.6.-UMJ/I/2021

Jakarta, 6 Jumadil Akhir 1442 H

Hal : **Permohonan Riset/Penelitian**

19 Januari 2021 M

Kepada Yth.  
Pimpinan Studio The Little Giantz  
Jl. M.P.R. Z No.12 Kav.A Cilandak Barat, Jakarta Selatan

*Assalamu'alaikum W. W.*

Pimpinan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu agar mahasiswa kami:

Nama : FARAH ALYA ULA  
Nomor Pokok : 2017530049  
Tempat Tgl/Lahir : Bogor, 11 Desember 1999  
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Jenjang : Strata Satu (SI)  
No. HP : 088219994644

diperkenankan untuk melaksanakan riset/penelitian di tempat yang Bapak/Ibu pimpin. Penelitian/riset tersebut untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi yang berjudul:

*"Konten Edutainment dalam Film Animasi Serial Nussa dan Rara sebagai Media Dakwah"*

Demikian, atas perhatian dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami mengucapkan terimakasih.

*Wabillahittaufig walhidayah*  
*Wassalamu'alaikum W. W.*

a.n. Dekan,  
Wakil Dekan I,

Dr. Suharsiwi, M.Pd.

Tembusan:  
1. Yth. Dekan (Sebagai Laporan)



## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Peneliti bernama Farah Alya Ula, lahir pada 11 Desember 1999 di Bogor. Peneliti merupakan anak dari pasangan suami istri bapak H. Qomaruddin dan ibu Hj. Siti Khadijah.

Peneliti berdomisili di Jalan Kebon Pedes Gang Pcilong RT 04/ RW 10 No 75 Kelurahan Kebon Pedes Kecamatan Tanah Sareal Kota Bogor 16162.

Adapun riwayat pendidikan yang pernah ditempuh oleh peneliti adalah, sebagai berikut :

1. SDIT Al-Azhar Bogor lulus tahun 2011
2. SMP Daar El-Qolam boarding school lulus tahun 2014
3. SMA Daar El-Qolam boarding school lulus tahun 2017

Setelah lulus pendidikan SMA peneliti meneruskan studi ke jenjang perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Jakarta (UMJ) di Fakultas Agama Islam Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Sampai dengan penelitian skripsi ini peneliti masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 KPI di Universitas Muhammadiyah Jakarta.