

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan yang sangat mendasar dalam pembentukan kepribadian dan karakter individu, terutama dalam masyarakat yang terus berkembang di era digital (Muhammad Rizfani et al., 2024). Pendidikan Islam secara khusus menitikberatkan pada nilai-nilai moral dan etika yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis, dengan tujuan mencetak insan yang beriman, bertakwa, dan berperilaku selaras dengan ajaran agama (Arya Wardana et al., 2024). Pendidikan ini tidak terbatas pada institusi formal seperti sekolah, namun juga dapat disalurkan melalui media lain yang familiar di tengah masyarakat, termasuk media hiburan (Triyanto, 2020).

Di era digital saat ini, media memiliki peran yang sangat signifikan dalam membentuk karakter serta perilaku anak-anak. Salah satu bentuk media yang sangat digemari oleh anak-anak adalah film kartun (Sinulingga, 2022). Film kartun tidak sekadar berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi sarana efektif dalam menyampaikan pesan-pesan edukatif dan nilai-nilai moral (Husnaini, 2020). Namun, dengan semakin banyaknya konten yang tidak selalu bersifat mendidik, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memilih film yang tidak hanya menghibur tetapi juga mengandung nilai-nilai positif, terutama nilai-nilai Islam yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari anak-anak (Sunandari et al., 2023).

Pendidikan Islam bertujuan untuk membentuk individu yang berakhlak mulia, beriman, dan bertakwa (Zalsabella P et al., 2023). Pendidikan ini idealnya tidak hanya mencakup aspek-aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan karakter melalui nilai-nilai seperti kejujuran, kesabaran, penghormatan kepada orang tua, dan ketaatan dalam beribadah. Nilai-nilai tersebut perlu ditanamkan sejak usia dini agar dapat membentuk generasi dengan kepribadian Islami yang kokoh (Faizah, 2022). Salah satu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai ini dengan cara yang menarik bagi anak-anak adalah melalui media seperti film kartun (Husnaini, 2020).

Dalam beberapa dekade terakhir, media seperti televisi, film, dan konten digital lainnya telah menjadi instrumen yang sangat efektif dalam mempengaruhi pola pikir dan perilaku masyarakat, terutama anak-anak (Triyanto, 2020). Salah satu bentuk media yang paling berpengaruh dalam hal ini adalah film kartun. Kartun bukan hanya sekadar media hiburan yang diminati oleh anak-anak, tetapi juga berfungsi sebagai alat yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan moral dan edukatif (H. Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020). Mengingat popularitasnya yang tinggi, kartun dapat menjadi media strategis untuk menyampaikan nilai-nilai pendidikan Islam kepada generasi muda. Salah satu contoh film atau serial kartun yang populer dan relevan dalam konteks ini adalah "Nussa" (Zulfitria, 2022).

Serial kartun “Nussa” merupakan salah satu animasi lokal yang memadukan elemen hiburan dan pendidikan dalam konteks Islam. Serial ini mengisahkan kehidupan sehari-hari dari dua tokoh utama, Nussa dan adiknya, Rara,

yang menyampaikan nilai-nilai Islami melalui situasi sederhana namun penuh makna. Kartun ini telah mendapat tanggapan positif dari orang tua dan pendidik, karena menyampaikan nilai-nilai Islami dengan cara yang menarik serta mudah dipahami oleh anak-anak. Dalam serial ini, nilai-nilai seperti ketaatan kepada Allah, kasih sayang antarsaudara, dan penghormatan kepada orang tua disajikan melalui narasi yang kuat dan visual yang menarik (Zulfitria & Chairusyifa, 2022).

Berdasarkan paparan pada paragraf-paragraf sebelumnya, peneliti memandang bahwa serial Nussa adalah objek yang menarik untuk dikaji lebih mendalam guna memahami bagaimana nilai-nilai pendidikan Islam di dalamnya dapat disampaikan secara efektif kepada penontonnya. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan pendekatan yang tepat dalam penelitian ini, dan peneliti berasumsi bahwa pendekatan semiotik merupakan metode yang paling sesuai untuk melakukan analisis mendalam terhadap serial ini.

Semiotik adalah ilmu yang mempelajari tanda-tanda dan mekanisme kerja tanda-tanda tersebut dalam menyampaikan makna. Dalam konteks sinema, semiotik mengkaji berbagai tanda visual, verbal, dan simbolik yang berfungsi untuk menyampaikan pesan tertentu kepada audiens. Melalui analisis semiotik, peneliti dapat mengidentifikasi dan menginterpretasikan simbol-simbol yang, meskipun mungkin tidak terlihat langsung oleh penonton awam, memiliki makna mendalam dalam konteks pendidikan Islam (Alief Afifah & Kurniati, 2022). Sebagai contoh, karakter Nussa yang menunjukkan perilaku santun dan taat beribadah mencerminkan sikap ideal yang diharapkan dalam pendidikan Islam, sementara

interaksi antara Nussa dan adiknya menggambarkan nilai kasih sayang dan tanggung jawab dalam keluarga Muslim.

Melalui pendekatan semiotik, peneliti akan menganalisis bagaimana elemen-elemen visual dan naratif berfungsi untuk menyampaikan pesan-pesan yang tertanam di dalam serial ini. Dengan mengkaji tanda dan simbol yang hadir dalam serial, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran serial kartun dalam mendidik anak-anak dalam kerangka pendidikan Islam.

Diharapkan hasil dari penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap kajian pendidikan Islam melalui media, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi orang tua, pendidik, dan pembuat konten untuk memahami serta mengembangkan media hiburan yang mendidik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam pembentukan karakter anak-anak melalui media yang sesuai dengan nilai-nilai Islam.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, terdapat beberapa permasalahan utama yang diidentifikasi dalam penelitian ini, yaitu:

1. Terbatasnya penelitian yang membahas tentang metode penyampaian nilai-nilai pendidikan Islam melalui media serial kartun.

2. Minimnya kajian akademis yang mengulas penggunaan tanda dan simbol (semiotika) yang melibatkan Penanda dan Petanda dalam serial kartun yang bertemakan atau berorientasikan Islami.
3. Adanya urgensi untuk meneliti bagaimana anak-anak menginterpretasikan nilai-nilai pendidikan Islam melalui tanda dan simbol (semiotika) yang melibatkan penanda dan pentanda dalam serial kartun islami.
4. Keterbatasan penelitian yang menganalisis peran media serial kartun islami dalam membentuk karakter berbasis nilai-nilai Islam.

Dengan mengidentifikasi permasalahan-permasalahan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif terkait metode penyampaian nilai-nilai pendidikan Islam melalui serial kartun *Nussa* dan mengevaluasi efektivitas tanda dan simbol yang digunakan untuk menyampaikan pesan Islami kepada anak-anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini membatasi ruang lingkup pada analisis nilai-nilai pendidikan Islam dalam serial kartun *Nussa* menggunakan teori semiotik Ferdinand de Saussure.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: *“Apa saja nilai-nilai pendidikan Islam yang terkandung pada serial kartun Nussa melalui analisis semiotik?”*

Secara mendetail episode-episode yang diteliti adalah 5 episode awal dari serial Nussa season 3. Dimana episode-episode tersebut berjudul:

- Nussa : Belajar Jualan
- Nussa : Antta Hilang!!
- Nussa : Chef Rarra
- Nussa : Kak Nussa Jangan Tinggalin Rarra
- Nussa : Di Rumah Aja

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penyampaian nilai-nilai pendidikan dalam serial kartun Nussa Episode 1 – 5 season 3 melalui analisis semiotik.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori di bidang komunikasi dan pendidikan, terutama dalam kajian semiotik media yang mengandung nilai-nilai pendidikan Islam. Selain itu, penelitian ini juga memperkaya literatur terkait pendidikan Islam melalui media populer.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi orang tua dan pendidik

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi orang tua dan pendidik dalam memilih konten tontonan yang edukatif dan berbasis nilai-nilai Islam untuk anak-anak.

b. Bagi pembuat konten film kartun

Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan berharga bagi pembuat konten atau animasi Islami untuk meningkatkan kualitas edukatif yang disampaikan melalui visual dan narasi.

c. Bagi anak-anak sebagai penonton

Pemahaman yang lebih dalam terkait penyampaian nilai-nilai pendidikan Islam dalam film kartun diharapkan memudahkan anak-anak untuk menyerap dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

3. *Manfaat Akademis*

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa, peneliti, dan akademisi yang tertarik pada bidang pendidikan Islam, komunikasi visual, serta analisis semiotik dalam film dan media populer. Diharapkan penelitian ini juga dapat mendorong studi lebih lanjut mengenai keterkaitan antara media dan pendidikan karakter Islam.

