

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Era modern seperti ini film menjadi suatu karya yang dibuat dan diminati. Film di era modern ini menjadi unsur yang melekat di kehidupan sosial dan memberikan pengaruh.<sup>1</sup> Film yang diproduksi dapat menyampaikan sebuah pesan moral, informasi, nilai sosial kepada masyarakat, dengan harapan film yang diproduksi dapat memberikan pengetahuan dan menginspirasi masyarakat.

Animasi menjadi bagian dari media yang dapat menyampaikan dan mengungkapkan suatu pesan melalui cara penulis atau kreator animasi yang dituangkan dalam animasi. Jika dikaitkan dengan perkembangan animasi kontemporer di Indonesia, data di lapangan adalah animasi yang diproduksi di luar negeri lebih domina daripada animasi dalam negeri.<sup>2</sup> Sehingga dibutuhkan animator lokal yang kreatif, inovatif yang dapat menanamkan nilai dakwah pada film animasi yang diproduksi.

Ungkapan animasi berawal dari bahasa Yunani “*animo*” memiliki makna, pilihan atau minat. Animasi atau kartun adalah kumpulan gambar yang dapat diatur dan dicampur untuk membentuk suatu gerakan. Keuntungan animasi dibandingkan dengan media lain termasuk gambar statis atau komik dalam menyampaikan pesan adalah potensinya untuk memberikan penjelasan melalui audio visual yang tidak monoton.<sup>3</sup>

Umumnya animasi tidak hanya hanya menggeser objek, namun “menganimasikan objek” agar animasi tersebut tampak hidup dan tidak membosankan lagi. Sehingga ekspresi yang beragam di dalam animasi dapat membuat penonton mengenali

---

<sup>1</sup> Latifah Novitasari dkk., “Pentad Analisis Pada Film Legend Of The Guardians,” *jurnal SPIKOM* 2, no. 4 (2015): 224, Diakses pada (31 Juli 2021) <http://www.jurnalaspikom.org/index.php/aspikom/article/view/73>.

<sup>2</sup> Andrian Wikayanto, “Representasi Budaya Dan Identitas Nasional Pada Animasi Indonesia,” *Journal Artesh* 1, no. Desember (2018): 3, Diakses (31 Juli 2021). [www.researchgate.net](http://www.researchgate.net).

<sup>3</sup> Dina Utami, “Efektivitas Animasi Dalam Pembelajaran,” *Majalah Ilmiah Pembelajaran* 7, no. 1 (2011): 44, Diakses (31 Juli 2021). [journal.uny.ac.id](http://journal.uny.ac.id).

apa yang dirasakan oleh orang yang bersemangat.<sup>4</sup> Jadi dengan berbagai ekspresi yang ada di animasi dapat membuat penonton menjadi tahu apa yang sedang dirasakan oleh tokoh animasi tersebut.

Pada era tahun sembilan puluhan film animasi sudah ada walaupun belum dikenal luas oleh masyarakat, seperti *Legenda Buriswara*, dan *Satria Nusantara*. Adapun animasi 3D pertama yaitu *Hela, Heli, Helo* yang diproduksi di kota Surabaya.<sup>5</sup> Animasi yang hadir dan tayang di Indonesia saat ini masih sedikit mengandung pesan edukasi dan mengajarkan nilai kebaikan. Seperti halnya yang disiarkan di stasiun televisi dan YouTube misalnya; *Doraemon*, *SpongeBob*, *Shaun The Sheep*, *Larva*, menjadi animasi yang hanya memberikan hiburan serta minim akan edukasi dan nilai keagamaan. Banyak animasi yang cenderung menciptakan imajinasi yang tidak masuk akal dan penonton hanya dapat menikmati animasi tersebut tanpa ada ilmu yang bisa diambil oleh penonton. Oleh karena itu tanpa disadari hal ini menjadi dampak buruk kepada generasi selanjutnya, karena animasi bukan hanya disukai para remaja saja. Banyak metode untuk memberikan pengetahuan agama kepada anak, misalnya dengan memberikan tontonan film animasi yang bernuansa keagamaan. Film animasi yang bernuansa islami juga dapat meningkatkan pengetahuan penontonnya tentang ajaran agama Islam.

Modal besar menjadi hambatan untuk Indonesia dalam mengembangkan film animasi. Indonesia beranggapan untuk membeli animasi luar negeri karena hasil karya animasi luar negeri yang lebih terjangkau dan sangat diminati pihak stasiun televisi. Masih sedikitnya sumber daya manusia dan kurangnya ajang kreasi dari anak bangsa.<sup>6</sup>

Animasi yang bernuansa islami yaitu *Riko The Series* yang dikeluarkan pada tanggal 9 Februari 2020 yang menghibur

---

<sup>4</sup> Partono Soenyoto, *Animasi 2D* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2017), 2.

<sup>5</sup> Arik Kurnianto, "Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia," *Humaniora* 6, no. 2 (2015): 246, 4 Desember 2021, <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3335>.

<sup>6</sup> Pusat Pemanfaatan dan Inovasi IPTEK, "Bincang-Bincang Tentang Pengembangan Animasi Di Indonesia Pada Ise 2019 – Pusat Pemanfaatan dan Inovasi Iptek," diakses pada (6 Desember 2021), <https://ppii.lipi.go.id/2019/10/28/bincang-bincang-tentang-pengembangan-animasi-di-indonesia-pada-ise-2019/>.

dan memberi edukasi keagamaan. Animasi ini diproduksi oleh Garis 10 (Garis Sepuluh). Dengan merujuk pada al-Qur'an, tokoh utama Riko dihadirkan untuk memberikan pengetahuan dengan alur yang menyenangkan seperti, berpetualang, bermain dan belajar di sekitarnya.<sup>7</sup>

Program animasi Riko The Series ini adalah animasi asli buatan Indonesia. Animasi ini banyak memberikan edukasi, inspirasi dan pengetahuan agama bagi anak usia dini. Dalam animasi ini tokoh yang bernama Riko sebagai tokoh utama yang menggambarkan seorang anak kecil yang mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi, kreatif dan mempunyai rasa penasaran yang membuatnya senang bereksperimen dengan hal baru di sekitarnya.<sup>8</sup> *Riko The Series*, menjadi media dalam menumbuhkan rasa kecintaan anak pada al-Qur'an dengan membaca serta menghafal bersama riko.

Semuel Abrijani selaku Pangerapan Direktur Kominfo mengungkapkan bahwa penggunaan internet di Indonesia meningkat saat adanya virus COVID-19. Melihat dari hasil peninjauan dalam waktu empat tahunan, penggunaan internet di Indonesia semakin bertambah sampai 196,71 juta jiwa.<sup>9</sup> Seiring kemajuan teknologi informasi menyebabkan meningkatnya pengguna internet serta membuat perubahan terhadap cara berdakwah di masyarakat.

Pendakwah mulai menyesuaikan dengan menggunakan media sosial dalam menyampaikan dakwahnya. Penggunaan media sosial sebagai penyampaian informasi, menjadikan kegiatan dalam berdakwah lebih cepat, efektif dan mempunyai jangkauan yang luas. Oleh karenanya dengan menggunakan sosial media sebagai alat menyampaikan ajaran Islam.

Mensyiarkan Agama Islam menjadi kewajiban bagi seluruh umat muslim, di al-Qur'an dan Hadist. Pada surat Ali

---

<sup>7</sup> Garis Sepuluh, "*Soft Launching Riko the series di ISEF 2019*", Diakses pada (15 Juli 2021) [www.garissepuluh.com/2019/12/soft-launching-riko-series-di-isef-2019.html](http://www.garissepuluh.com/2019/12/soft-launching-riko-series-di-isef-2019.html).

<sup>8</sup> Trans Tv Press release, "*Riko the series Tayang Di Trans Tv*", Diakses pada (15 Juli 2021) <https://www.transtv.co.id/corporate/press-release/142/riko-the-series-tayang-di-trans-tv->.

<sup>9</sup> Kominfo, "*Bangun Literasi Digital dengan 4 Pilar, Menkominfo: Realisasikan untuk Indonesia Digital Nation*", diakses pada (12 Juli 2021) [https://kominfo.go.id/content/detail/32927/siaran-pers-no-54hmkominfo022021-tentang-bangun-literasi-digital-dengan-5-pilar-menkominfo-realisasikan-untuk-indonesia-digital-nations/0/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/content/detail/32927/siaran-pers-no-54hmkominfo022021-tentang-bangun-literasi-digital-dengan-5-pilar-menkominfo-realisasikan-untuk-indonesia-digital-nations/0/siaran_pers)

Imran ayat 104 yang artinya : “Dan hendaklah di antara kamu ada segolongan orang yang mengajak kepada kebajikan, menyuruh (berbuat) yang makruf, dan mencegah dari yang mungkar. Dan mereka itulah orang-orang yang beruntung”(Q.S Ali Imran : 104).<sup>10</sup>

Berdakwah merupakan cara untuk menyerukan pemahaman agama Islam kepada umat manusia yang sesuai dengan keyakinan dan kebenaran seperti diajarkan oleh Nabi Muhammad saw. Mensyiarkan ajaran Islam melalui dakwah diharapkan dapat menambah keimanan manusia kepada Allah agar selamat dan tidak terjerumus dalam godaan setan. Syekh Ali Mahfudz, mengemukakan bahwa dakwah merupakan aktivitas menyeru pada umat untuk mendekati kebaikan dan menjahui larangannya.<sup>11</sup> Jadi, dakwah sangat berarti dalam kehidupan sehari-hari. Berdakwah menjadikan Islam dapat dikenal dan diterima serta tersebar ke seluruh dunia.

Ada banyak cara berdakwah di media sosial namun berbeda dalam menyampaikan dakwah kepada anak-anak pada usia dini yang belum begitu mengerti penyampaian seorang pendakwah, sehingga diperlukan cara yang menarik untuk menyampaikannya. Agar pesan atau nilai dakwah dapat tersampaikan, dibutuhkan suatu alat komunikasi yang cepat dan tepat. Menggunakan sosial media yang sesuai membuat anak menjadi tertarik dan dapat meneladani nilai-nilai kebaikan yang disampaikan. Salah satunya melalui animasi yang bernuansa islami yang disiarkan lewat sosial media Channel Youtube.

Mensyiarkan agama islam melalui film animasi, menjadi hal baru dengan membuat film animasi orang muslim yang mempunyai anak tidak melupakan sejarah keislaman dan identitasnya. Animasi *Riko The Series* memuat tema tentang sejarah Islam dalam setiap episode berpedoman pada al-Qur’an. Media sosial dan fitur-fitur yang terdapat di dalamnya perlu diperhatikan mengingat ketrampilan memanfaatkan media sosial merupakan syarat penting yang harus dipenuhi untuk keefektifitasan dakwah.<sup>12</sup> Lewat animasi, anak lebih mudah

---

<sup>10</sup> Alquran Surah Ali imran : 104, *Alquran dan Terjemahannya* (Jakarta: Kementerian Agama RI, Lajnah Pentasihan Mushaf Al-Qur’an, 2013), 63.

<sup>11</sup> Mubasyaroh, *Metodologi Dakwah* (Kudus: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus, 2009), 2.

<sup>12</sup> Mansur Hidayat, “Model Komunikasi Dakwah Milenial di YouTube pada Lagu Aisyah Istri Rasulullah,” *At-Tabsyir: Jurnal Komunikasi Penyiaran*

menyerap dan memahami melalui gambar. Oleh karena itu untuk mengajak masyarakat dengan perlahan agar bisa menanamkan nilai-nilai agama dalam Islam dikembangkanlah berbagai metode dakwah salah satunya berdakwah lewat animasi. Melalui animasi Islam diharapkan pesan dakwah dapat tersampaikan dan diterima dengan baik oleh umat Islam.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik mengangkat permasalahan dengan melakukan kajian secara mendalam, menggunakan teori Dramatisme Kenneth Burke dengan judul *Pentad Analysis* dalam Film Animasi Islami *Riko The Series* “Ayahku Pahlawanku”.

## **B. Fokus Penelitian**

Penelitian ini berfokus pesan islami pada film animasi *Riko The Series* episode Ayahku Pahlawanku di youtube utamanya mempusatkan pada dialog dan adegan yang mengandung nilai dakwah dalam film animasi *Riko The Series*.

## **C. Rumusan Masalah**

Sejalan dengan latar belakang dan fokus penelitian diatas maka rumusan masalah yang akan dikaji diantaranya yaitu bagaimana *Pentad Analysis* pada Animasi Islami *Riko The Series* episode Ayahku Pahlawanku ?

## **D. Tujuan Penelitian**

Bertujuan mengetahui dan memahami pesan islami didalam Film animasi *Riko The Series* episode “Ayahku Pahlawanku”?

## **E. Manfaat Penelitian**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi dalam memahami pesan islami keagamaan yang ada dalam film animasi untuk peneliti selanjutnya serta penelitian ini dapat memberikan sumbangan untuk ilmu dakwah dan komunikasi Islam.

Secara praktis manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan kesadaran kepada masyarakat agar lebih hati-hati dalam memberikan tontonan kepada anaknya

serta diharapkan dapat menjadi dalam upaya untuk memberikan edukasi positif kepada anak-anak.

## **F. Sistematika Penelitian**

Untuk memudahkan dalam memahami keseluruhan dari isi skripsi ini, penulis akan menyajikan sistematika penulisan dari awal sampai akhir, yaitu:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis akan memaparkan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika dalam penulisan skripsi.

**BAB II : KERANGKA TEORI**

Pada bab ini memaparkan tentang teori-teori yang berkaitan dengan judul, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir. Teori-teori yang dipaparkan akan dikelompokkan kedalam beberapa sub bab.

**BAB III : METODE PENELITIAN**

Selanjutnya pada bab tiga penulis akan memaparkan mengenai jenis dan pendekatan, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, dan teknik analisis data.

**BAB IV : ANALISIS DAN PEMBAHASAN**

Pada bab empat ini akan berisi tentang cakupan mengenai gambaran objek penelitian, deskriptif data penelitian, dan analisis data penelitian.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berupa kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan, serta menjadi penutup dari pembahasan.