

**REPRESENTASI *HERO'S JOURNEY* PADA KARAKTER AWS BIN
JUBAIR DALAM FILM ANIME *THE JOURNEY***

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S1)
dalam Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

SKRIPSI



Oleh:

MUHAMMAD AZKA KURNIAWAN

NIM: 3421003

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULLUDIN, ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI KH. ABDURRAHMAN WAHID**

2025

**REPRESENTASI *HERO'S JOURNEY* PADA KARAKTER AWS BIN
JUBAIR DALAM FILM ANIME *THE JOURNEY***

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S1)
dalam Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

SKRIPSI



Oleh:

MUHAMMAD AZKA KURNIAWAN

NIM: 3421003

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULLUDIN, ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI KH. ABDURRAHMAN WAHID**

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : MUHAMMAD AZKA KURNIAWAN

NIM : 3421003

Program Studi : Komunikasi dan penyiaran Islam

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi dengan judul “**Representasi Hero’s Journey pada Karakter Aws Bin Jubair dalam Film Anime The Journey**” adalah benar hasil karya penulis berdasarkan hasil penelitian. Semua sumber yang digunakan dalam penelitian ini telah dicantumkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Apabila di kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Pekalongan, 1 Juli 2025

Yang Menyatakan,



MUHAMMAD AZKA KURNIAWAN
NIM. 3421003

NOTA PEMBIMBING

Firda Aulia Izzati, M.Pd

**Pagumengan Mas, Kec. Karangdadap Kab. Pekalongan, Jawa Tengah 51174
Indonesia**

Lamp : 5 (Lima)

Hal : Naskah Skripsi Sdr. Muhammad Azka Kurniawan

Kepaya Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

c.q Ketua Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam

di-

Pekalongan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Muhammad Azka Kurniawan

NIM : 3421003

Judul : **Representasi *Hero's Journey* Pada Karakter Aws Bin Jubair dalam Film Anime *The Journey*.**

Dengan ini saya mohon agar skripsi saudara/I tersebut dapat segera dimonaqosyahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 1 Juni 2025

Pembimbing,



Firda Aulia Izzati, M.Pd
NIP. 199202012022032003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
Jl. Pahlawan KM 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161
Website: fuad.uingusdur.ac.id | Email : fuad@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri
K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara/i:

Nama : **MUHAMMAD AZKA KURNIAWAN**
NIM : **3421003**
Judul Skripsi : **REPRESENTASI *HERO'S JOURNEY* PADA
KARAKTER AWA BIN JUBAIR DALAM FILM ANIME
*THE JOURNEY***

yang telah diujikan pada Hari Rabu, 9 Juli 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta
diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II


H. Misbakhudin, Lc., M.Ag
NIP. 19790402 200604 1 003


Ahmad Hidayatullah, M.Sos
NIP. 199003102019031013

Pekalongan, 16 Juli 2025

Ditandatangani Oleh

Dekan



aryati, M.Ag.
NIP. 197411182000032001

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan adalah sistem transliterasi arab- latin berdasarkan SKB Menteri Agama dan Menteri P&K RI No. 158/1987 dan No. 0543 b/U/1987 tertanggal 22 Januari 1988. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam kamus linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	-	tidak dilambangkan
ب	Bā	b	-
ت	Tā	t	-
ث	Śā	s	s (dengan titik di atasnya)
ج	Jīm	j	-
ح	Hā	h	h (dengan titik di bawahnya)
خ	Khā	kh	-
د	Dal	d	-
ذ	Żal	z	z (dengan titik di atasnya)
ر	Rā	r	-
ز	Zai	z	-
س	Sīn	s	-
ش	Syīn	sy	-
ص	Şād	ş	s (dengan titik di bawahnya)
ض	Dād	d	d (dengan titik di bawahnya)

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ط	Ṭā	t	t (dengan titik di bawahnya)
ظ	Zā	z	z (dengan titik di bawahnya)
ع	‘Ain	‘	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	-
ف	Fā	f	-
ق	Qāf	q	-
ك	Kāf	k	-
ل	Lām	l	-
م	Mīm	m	-
ن	Nūn	n	-
و	Wāwu	w	-
هـ	Hā	h	-
ء	Hamzah	'	apostrof, tetapi lambang ini tidak dipergunakan untuk hamzah di awal kata
ي	Yā	y	-

B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap, termasuk tanda *syaddah*, ditulis rangkap.

Contoh: أحمدية ditulis *Ahmadiyyah*

C. Tā Marbutah di akhir kata

1. Bila dimatikan ditulis *h*, kecuali untuk kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi bahasa Indonesia, seperti *salat*, *zakat*, dan sebagainya.

Contoh: جماعة ditulis *jamā'ah*

2. Bila dihidupkan ditulis *t*

Contoh: كرامة الأولياء ditulis *karāmatul-auliā'*

D. Vokal Pendek

Fathah ditulis *a*, kasrah ditulis *i*, dan dammah ditulis *u*

E. Vokal Panjang


A panjang ditulis \bar{a} , i panjang ditulis \bar{i} , dan u panjang ditulis \bar{u} , masing-masing dengan tanda hubung (-) di atasnya.


F. Vokal Rangkap

Fathah + yā tanpa dua titik yang dimatikan ditulis *ai*

Fathah + wāwu mati ditulis *au*

G. Vokal-vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof (')

Contoh:  ditulis *a'antum*


 ditulis *mu'anna's*

H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf qamariyah ditulis *al-*

Contoh:  ditulis *Al-Qura'an*

2. Bila diikuti huruf syamsiyyah, huruf *l* diganti dengan huruf syamsiyyah yang mengikutinya.

Contoh:  ditulis *asy-Syiah*

I. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan EYD

J. Kata dalam rangkaian frasa atau kalimat

1. Ditulis kata per kata, atau
2. Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dalam rangkaian tersebut.

Contoh:  ditulis *Syakh al-Islam* atau *Syakhul-Islam*.

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah saya ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridha-Nya. Sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Nabi Muhammad SAW. Dengan penuh rasa Syukur dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan mendukung, membimbing, mengarahkan serta mendo'akan. Maka, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunia-Nya lah maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orangtua saya, Alm. Bapak Ruslim Munjali yang telah berjuang membesarkan saya, Ibu Ruminah yang telah memberikan usaha, kasih sayang dan do'a yang luar biasa untuk anak-anaknya tanpa mengenal kata lelah dan kak Popi yang selalu mendukung dalam setiap langkah hidup saya.
3. Dosen pembimbing Akademik saya, Ibu Vyki Mazaya, M.S.I yang telah membimbing, memberikan arahan dan semangat serta motivasi hingga selesai perkuliahannya.
4. Dosen pembimbing skripsi saya, Ibu Firda Aulia Izzati, M.Pd Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan karya ilmiah ini dengan kesabarannya.
5. Seluruh pimpinan dan staff program studi KPI tahun 2025 yang telah membantu dalam mengurus administrasi perkuliahan.
6. Segenap teman-teman KPI Angkatan 21 yang berjuang untuk menyelesaikan studi bersama penulis.

MOTTO

“He Who Conquers Himself is the Mightiest Warrior”

Seneca



ABSTRAK

Muhammad Azka Kurniawan, 2025. Representasi *Hero's Journey* pada Karakter Aws Bin Jubair dalam Film Anime *The Journey*. Skripsi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Usuluddin Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. **Pembimbing: Firda Aulia Izzati, M. Pd**

Kata Kunci: Representasi, *Hero's Journey*, Aws, Film, Anime, *The Journey*

Film sebagai media visual memiliki potensi besar dalam menyampaikan pesan dakwah secara simbolik dan naratif. Salah satu film yang memanfaatkan kekuatan ini adalah *The Journey*, sebuah film anime produksi *Manga Productions* dan *Toei Animation* yang mengangkat kisah perlawanan masyarakat Mekkah terhadap pasukan Abrahah. Tokoh utama dalam film ini, Aws bin Jubair, merupakan karakter kompleks yang mengalami perubahan mendalam dari sosok terpuruk menjadi figur pemimpin inspiratif. Transformasi inilah yang menjadi titik tolak dalam penelitian ini, dengan menyoroti bagaimana karakter Aws merepresentasikan nilai-nilai kepahlawanan dan spiritualitas Islam melalui pendekatan struktural naratif.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dua belas tahapan *Hero's Journey* pada karakter Aws bin Jubair melalui teori *Hero's Journey* yang dikembangkan oleh Christopher Vogler dan menganalisis transformasinya dalam konteks nilai kepahlawanan serta spiritualitas Islam. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam kajian film dakwah dan praktis dalam pengembangan strategi komunikasi dakwah melalui media populer seperti film anime.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan naratif dan analisis isi. Sumber data utama berasal dari film *The Journey*, didukung oleh jurnal, literatur, dan dokumentasi terkait. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui simak dan catat, sedangkan analisis data mengacu pada model Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter Aws merepresentasikan seluruh tahapan perjalanan kepahlawanan (*Hero's Journey*) secara utuh, mulai dari dunia awal, panggilan petualangan, penolakan, hingga kembalinya ia sebagai sosok pahlawan yang membawa nilai perubahan. Transformasi karakter Aws mencerminkan nilai kepahlawanan seperti keberanian, pengorbanan, tanggung jawab, dan kepemimpinan. Sedangkan dari sisi spiritualitas Islam, Aws menunjukkan nilai-nilai seperti taubat, ikhlas, tawakal, dan iman yang kokoh. Dengan demikian, karakter Aws bin Jubair berfungsi sebagai juru dakwah dalam konteks budaya populer, yang menyampaikan pesan dakwah secara naratif dan simbolik melalui struktur cerita.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah menganugerahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi dengan judul “Representasi *Hero’a Journey* pada Karakter Aws Bin Jubair dalam Film Anime *The Journey*”. Sholawat serta salam tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW., semoga kita senantiasa mendapatkan syafaat dihari akhir kelak. Amiin..

Dalam penyusunan skripsi ini tidak sedikit bantuan dan dukungan yang penulis terima dari berbagai pihak. Dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada :

1. Rektor Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., yang telah memimpin dan mengelola penyelenggaraan pendidikan sebagaimana mestinya.
2. Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan Dr. Tri Astutik Haryati, M.Ag., Beserta staf dekan, yang telah mengkordinir penyelenggaraan pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat di fakultas.
3. Ketua Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan Mukoyimah. M.Sos. serta Sekertaris Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Dimas Prasetya, M.A yang selalu memfasilitasi, ikhlas, memberikan contoh yang baik dan tidak lebih pernah lelah memotivasi.

4. Dosen Pembimbing Skripsi Firda Aulia Izzari, M.Pd yang telah berkenan meluangkan waktunya dan memberikan bimbingan serta memotivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Dosen Pembimbing Akademik Ibu Vyki Mazaya, M.S.I yang senantiasa memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis selama masa studi.
6. Seluruh dosen Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ilmunya kepada penulis dalam kegiatan belajar di bangku perkuliahan.
7. Seluruh Civitas Akademika Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan dukungan fasilitas dan pelayanan dengan baik kepada mahasiswa.
8. Ibu, Bapak, Kakak dan segenap keluarga yang selalu mendo'akan, mendukung, dan memberikan semangat tanpa henti.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amiin ...

Pekalongan, 1 Juli 2025


Penulis

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
NOTA PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
PERSEMBAHAN.....	viii
MOTTO	ix
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Landasan Teori	6
1. Teori Utama.....	6
2. Penelitian Relevan.....	13
3. Kerangka Berpikir.....	17
F. Metode Penelitian.....	18
1. Paradigma Penelitian.....	18
2. Pendekatan, Metode dan Jenis Penelitian	18
3. Objek Penelitian	20
4. Sumber Data.....	20
5. Teknik Pengumpulan Data	21
6. Metode Analisis Data	22
G. Sistematika Pembahasan	24

BAB II LANDASAN TEORI

A. TEORI REPRESENTASI	26
B. FILM	29
C. ANIME.....	31
D. TEORI <i>HERO'S JOURNEY</i> CHRISTOPHER VOGLER	33
1. <i>Act 1</i> (Aksi 1)	35
2. <i>Act 2</i> (Aksi 2)	37
3. <i>Act 3</i> (Aksi 3)	39
E. NILAI KEPAHLAWANAN DAN SPIRITUALITAS ISLAM.....	43
1. Nilai Kepahlawanan	43
4. Spiritualitas Islam	44

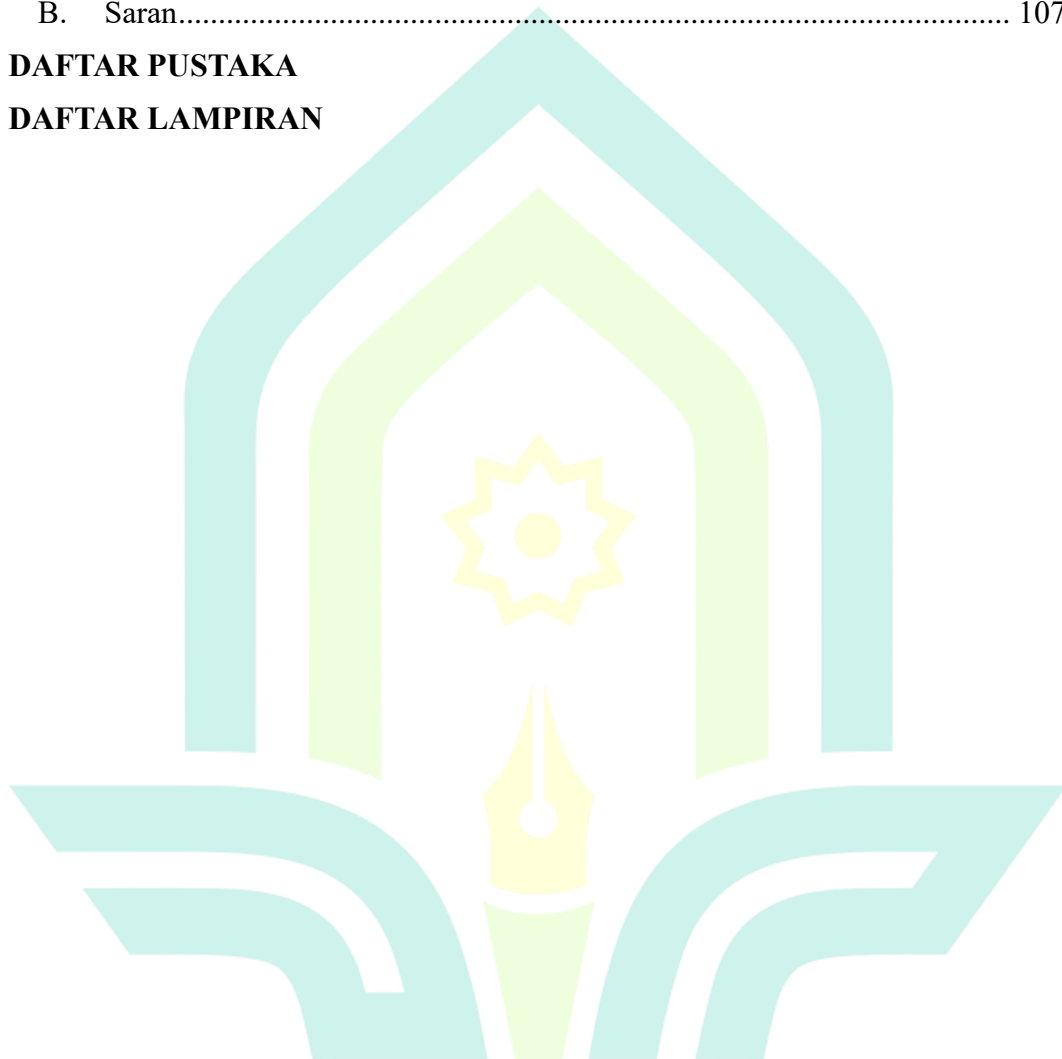
BAB III GAMBARAN UMUM ANIME *THE JOURNEY* DAN TRANSKRIP

A. Profil Anime <i>The Journey</i>	48
1. Karakter dalam Film <i>The Journey</i>	51
5. Sinopsis <i>The Journey</i>	55
B. Transkrip Anime <i>The Journey</i>	56
C. Transformasi karakter Aws Bin Jubair	64

BAB IV REPRESENTASI *HERO'S JOURNEY* PADA KARAKTER AWS DAN NILAI DAKWAH ISLAM DALAM PERJALANAN HEROIK

A. Analisis Representasi <i>Hero's Journey</i> Pada Karakter Aws Bin Jubair.....	68
1. <i>The Ordinary World</i>	68
6. <i>Call to Adventure</i>	70
7. <i>Refusal of the Call</i>	72
8. <i>Meeting with the Mentor</i>	73
9. <i>Crossing the First Threshold</i>	75
10. Test, Allies, Enemies	76
11. <i>Approach to the Inmost Cave</i>	85
12. <i>The Supreme Ordeal</i>	87
13. <i>Reward</i>	91
14. <i>The Road Back</i>	92
15. <i>The Resurrection</i>	93
16. <i>Return with the Elixir</i>	95

B.	Analisis Transformasi Nilai Kepahlawanan dan Spiritualitas Islam.....	96
1.	Bagian Awal (<i>Act 1</i>)	96
17.	Bagian Tengah (<i>Act 2</i>).....	99
18.	Bagian Akhir (<i>Act 3</i>)	103
BAB V PENUTUP		
A.	Kesimpulan	106
B.	Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA		
DAFTAR LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

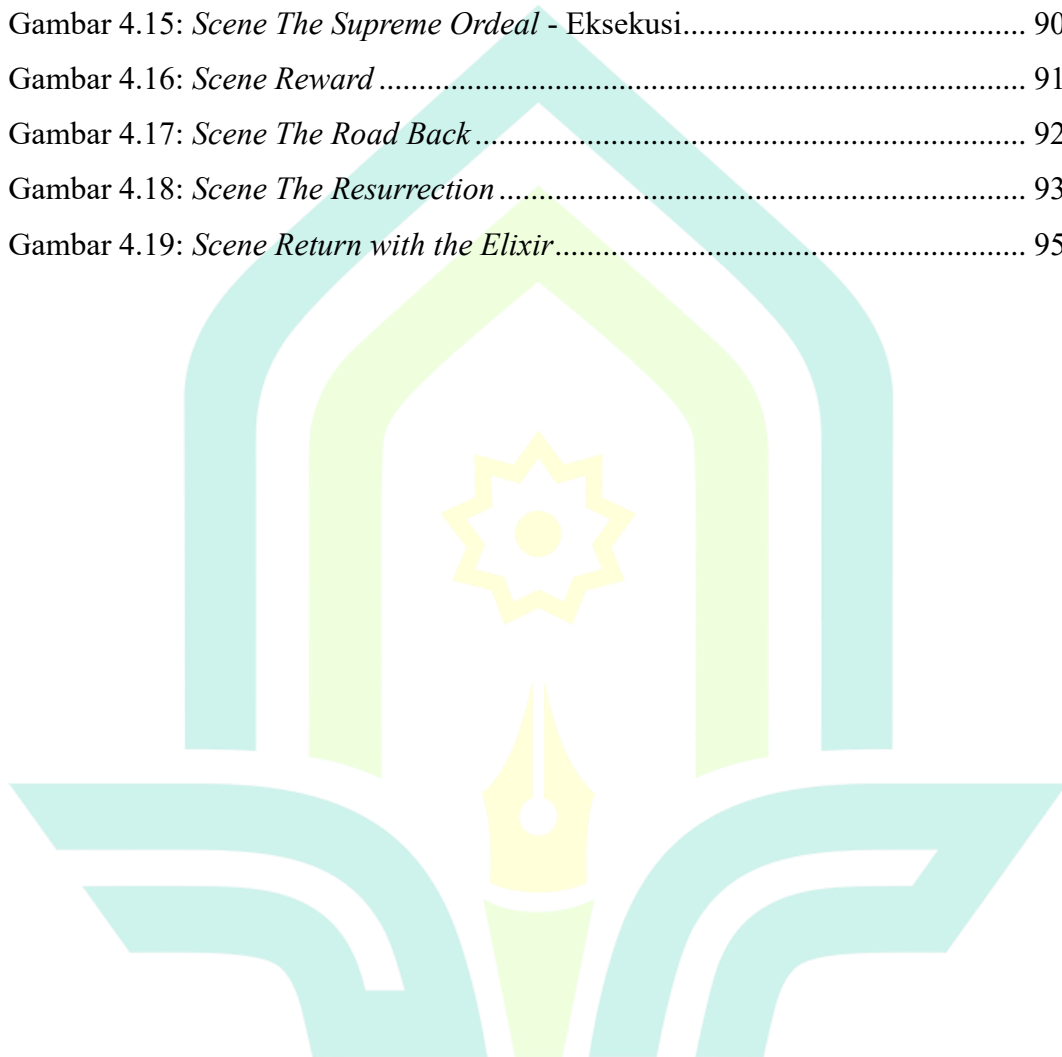
Tabel 1.1: Kerangka Berpikir	17
Tabel 3.1 Tahapan <i>Hero's Journey</i>	57



DAFTAR GAMBAR

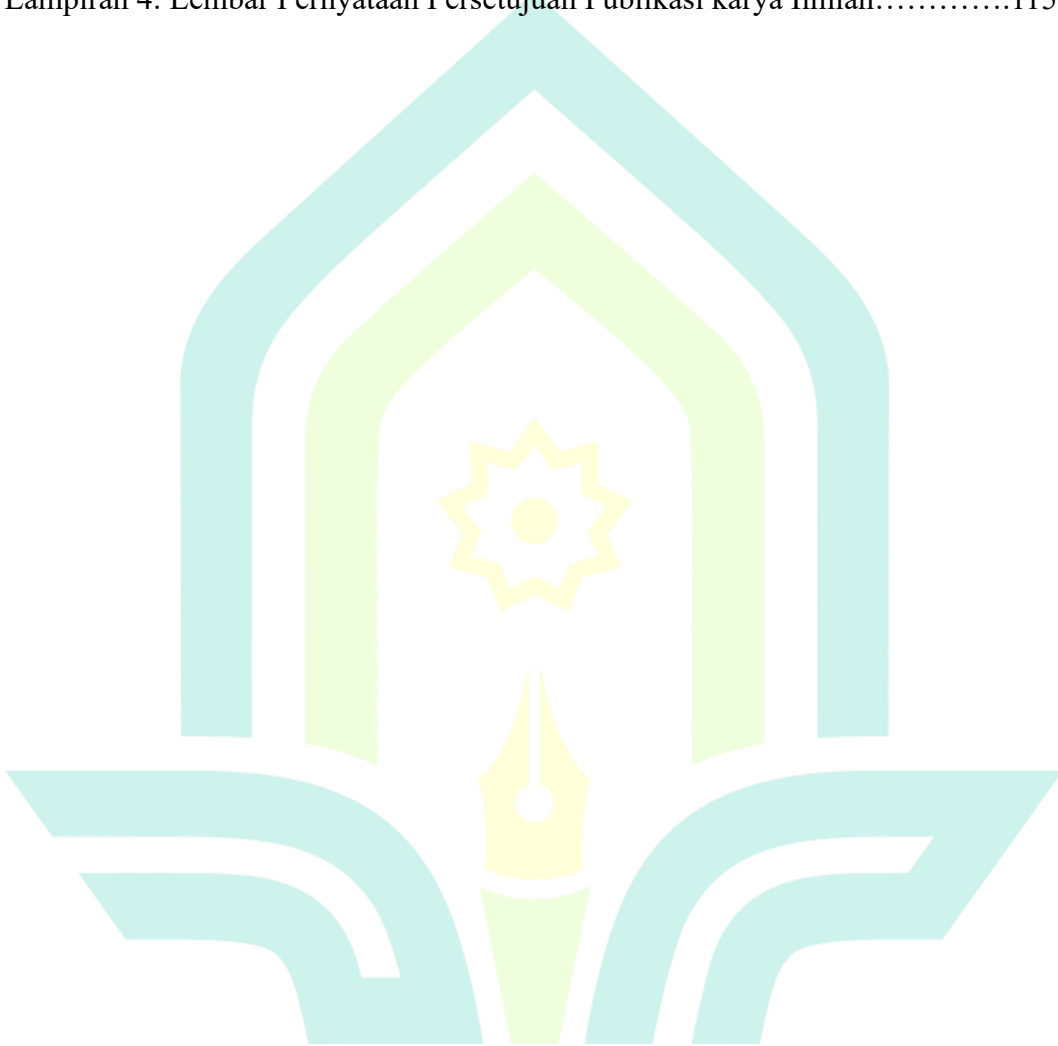
Gambar 2.1: Model Teori <i>The Hero's Journey</i>	35
Gambar 3.1: Poster <i>The Journey</i>	48
Gambar 3.2: Aws.....	51
Gambar 3.3: Zurara.....	51
Gambar 3.4: Abrahah.....	52
Gambar 3.5: Nizar.....	53
Gambar 3.6: Musab.....	53
Gambar 3.7: Abdul Muthalib.....	54
Gambar 3.8: Hind.....	54
Gambar 3.9: Hisyam.....	55
Gambar 3.10: <i>The Ordinary World</i>	57
Gambar 3.11: <i>Call to Adventure</i>	57
Gambar 3.12: <i>Refusal of the Call</i>	58
Gambar 3.13: <i>Meeting with the Mentor</i>	58
Gambar 3.14: <i>Crossing the First Threshold</i>	59
Gambar 3.15: <i>Test, Allies, Enemies</i>	59
Gambar 3.16: <i>Approach to the Inmost Cave</i>	60
Gambar 3.17: <i>The Supreme Ordeal</i>	61
Gambar 3.18: <i>Reward</i>	61
Gambar 3.19: <i>The Road Back</i>	62
Gambar 3.20: <i>The Resurrection</i>	62
Gambar 3.21: <i>Return with the Elixir</i>	63
Gambar 4.1: <i>Scene The Ordinary World</i>	68
Gambar 4.2: <i>Scene Call to Adventure</i>	70
Gambar 4.3: <i>Scene Refusal of the Call</i>	72
Gambar 4.4: <i>Scene Meeting with the Mentor</i>	73
Gambar 4.5: <i>Scene Crossing the First Threshold</i>	75
Gambar 4.6: <i>Scene Ujian pertama – Kemunculan Zurara</i>	76
Gambar 4.7: <i>Scene Ujian Kedua – Kedatangan Tentara Abrahah</i>	79
Gambar 4.8: <i>Scene Ujian Kedua - Provokasi Tentara Bayaran</i>	80

Gambar 4.9: <i>Scene</i> Ujian Kedua - Aws Mengatasi Ketakutannya	81
Gambar 4.10: <i>Scene</i> Ujian Kedua - Aws Mengatasi Ketakutan Pasukan Mekkah	82
Gambar 4.11: <i>Scene</i> Ujian Ketiga - Aws Pergi Duel Melawan Musuh.....	84
Gambar 4.12: <i>Scene Approach to the Inmost Cave</i>	85
Gambar 4.13: <i>Scene The Supreme Ordeal</i> - Kekalahan Aws	87
Gambar 4.14: <i>Scene The Supreme Ordeal</i> - Kematian Nizar.....	89
Gambar 4.15: <i>Scene The Supreme Ordeal</i> - Eksekusi.....	90
Gambar 4.16: <i>Scene Reward</i>	91
Gambar 4.17: <i>Scene The Road Back</i>	92
Gambar 4.18: <i>Scene The Resurrection</i>	93
Gambar 4.19: <i>Scene Return with the Elixir</i>	95



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar <i>Similarity Checking</i>	112
Lampiran 2: Lembar Pemeriksaan Skripsi.....	113
Lampiran 3: Daftar Riwayat Hidup.....	114
Lampiran 4: Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi karya Ilmiah.....	115



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media film berkembang menjadi salah satu instrumen komunikasi massa yang kuat dan efektif dalam menyampaikan ide dan gagasan, termasuk pesan-pesan religius dan nilai-nilai moral.¹ Seiring dengan kemajuan teknologi digital dan globalisasi budaya populer, film tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga ruang strategis bagi penyampaian dakwah Islam, khususnya kepada generasi muda. Salah satunya pada jenis film animasi atau anime yang menjadi bentuk komunikasi visual yang semakin diminati karena kemampuannya dalam menghadirkan cerita yang kuat, visual yang menarik, dan kedalaman emosi yang menyentuh.

Namun, nilai-nilai dakwah dalam film ini tidak disampaikan secara eksplisit melalui ceramah agama yang kaku. Melainkan, pesan-pesan tersebut disampaikan secara implisit melalui sinematografi, alur cerita dan perkembangan karakter. Hal ini merujuk pada salah satu teknik naratif dalam film "*Show Don't Tell*" yang menampilkan perasaan, emosi, dan karakterisasi tokoh melalui sinematografi dan aksi bukan melalui narasi atau dialog yang secara terang-terangan.²

Nilai-nilai dakwah Islam yang disampaikan tidak terbatas pada aspek praktik ritual saja, melainkan meliputi nilai-nilai luhur seperti

¹ Efendi P., "*Dakwah Melalui Film*," Al-Tajdid 1, no. 2 (2009): 134–35.

² Raditya Putra Efendi, Salsa Solli Nafsika, dan Dedi Warsana, "*Show Don't Tell: Analisis Estetika Visual Storytelling Dalam Film The Batman [Show Don't Tell: Visual Aesthetic Storytelling Analysis from the Film The Batman]*". Hlm. 17, no. 2 (2023): 104, <http://journal.ubm.ac.id/>.

kepahlawanan dan spiritualitas Islam. Dalam hal ini, nilai kepahlawanan merupakan seperangkat nilai luhur yang mengajarkan keberanian, pengorbanan, kesetiaan, tanggung jawab dan kepemimpinan yang sangat esensial untuk membentuk karakter bangsa dan harus disampaikan kepada generasi muda melalui pendidikan, keteladanan dan juga dakwah.³

Sedangkan, spiritualitas menekankan pada hubungan batin secara individu dengan dirinya (intrapersonal), individu dengan individu (antarpersonal) dan Individu dengan Tuhan (transpersonal) melalui nilai-nilai keislaman seperti iman, sabar, Ikhlas, taubat dan tawakal.⁴ Nilai-nilai ini memiliki peran penting dalam dakwah karena menyentuh dari sisi emosional. Dakwah melalui karakter yang menunjukkan nilai-nilai ini secara nyata dapat lebih mudah diterima oleh audiens, terutama dalam media visual seperti film. Oleh karena itu, film yang menampilkan karakter dengan perjalanan spiritual dan moral dapat menjadi media dakwah yang kuat.

Film anime *The Journey* menjadi salah satu film yang mengandung representasi agama Islam didalam ceritanya. Film yang diproduksi oleh studio *Manga Production* (Arab Saudi) dan *Toei Animation* (Jepang) dengan durasi 1 jam 50 menit dan memiliki dua Bahasa yaitu bahasa Arab dan bahasa Jepang. Film ini rilis pada tanggal 25 Juni 2021 di Arab dan Jepang.

³ Agus Rahmat Mahmudi dan Andi Suryadi, "Penanaman Nilai-Nilai Kepahlawanan dalam Pembelajaran Sejarah," *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora* 7 (2024): 1–23.

⁴ M. NASIR AGUSTIAWAN, "Spiritualisme Dalam Islam M.," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., no. 236 (2020): Hlm. 91.

Shinzou Kobun sebagai *director* dan timnya memerlukan waktu hingga dua setengah tahun untuk menyelesaikan film anime ini. Film ini dapat dengan mudah diakses melalui *platform streaming* anime berbayar seperti *Bstation*, *Cruncyroll* dan *Netflix*. Selain itu, *The Journey* juga dapat diakses melalui *Youtube* secara gratis.

The Journey Taiko Arabia Hantō de no Kiseki to Tatakai no Monogatari bertema peradaban bangsa arab sebelum Islam dengan karakter Aws bin Jubair sebagai tokoh utama. Film anime ini bercerita tentang perjuangan tokoh utama bersama penduduk Mekkah dalam mempertahankan Ka'bah dari serangan pasukan gajah milik Raja Abrahah. Selain itu, terdapat kisah inspiratif Nabi Allah lain dalam film anime ini yang digambarkan sebagai motivasi dan keberanian karakter didalam film saat mereka merasa ketakutan dan putus asa. Kisah Nabi Allah tersebut antara lain Kisah Naram umat Nabi Nuh a.s, Kisah Raheel yang ikut bersama Nabi Musa a.s untuk memperjuangkan kebebasan dan Kisah Thawab pengikut Nabi Hud a.s yang melawan kepemimpinan otoriter Kaum Aad dan Kaum Raksasa.

Dari isi kisah film anime *The Journey* dapat diambil kesimpulan bahwa kisah tersebut menginterpretasikan salah satu surat dari kitab suci Al-Qur'an yaitu surat Al-Fiil yang berbunyi:

أَلَمْ تَرَ كَيْفَ فَعَلَ رَبُّكَ بِأَصْحَابِ الْفِيلِ ۚ ۱ أَلَمْ يَجْعَلْ لَهُمُ فِي

تَضَلُّ لَيْلٍ ۚ ۲ وَأَرْسَلَ عَلَيْهِمْ طَيْرًا أَبَابِيلَ ۚ ۳ تَرْمِيهِمْ بِحِجَارَةٍ مِّنْ

سِجِّيلٍ ۚ ۴ فَجَعَلَهُمْ كَعَصْفٍ مَّأْكُولٍ ۝

Artinya: “Apakah kamu tidak memperhatikan bagaimana Tuhanmu telah bertindak terhadap tentara bergajah? Bukankah Dia telah menjadikan tipu daya mereka (untuk menghancurkan Ka’bah) itu sia-sia? dan Dia mengirimkan kepada mereka burung yang berbondong-bondong, yang melempari mereka dengan batu (berasal) dari tanah yang terbakar, lalu Dia menjadikan mereka seperti daun-daun yang dimakan (ulat).”

Karakter utama dalam film digambarkan sebagai sosok yang menjalani transformasi dari pribadi biasa yang penuh trauma menjadi pemimpin yang pemberani, memiliki iman yang kuat dan menginspirasi. Hal tersebut digambarkan secara implisit melalui tindakan, alur cerita dan perkembangan karakter utama. Sayangnya, penelitian mengenai film dakwah Islam selama ini lebih banyak terfokus pada analisis pesan tematik dan simbolik, tanpa meneliti lebih jauh tentang struktur naratif dan peran karakter utama sebagai representasi nilai-nilai Islam. Padahal, karakter dalam film dapat menjadi “juru dakwah” yang menyampaikan pesan melalui tindakan, konflik, dan proses perkembangan dirinya.

Untuk itu, penelitian ini menggunakan teori Hero’s Journey dari Christopher Vogler, yang menjelaskan perjalanan seorang tokoh melalui dua belas tahap transformasi psikologis dan spiritual. Dengan teori ini, perjalanan karakter Aws akan dianalisis untuk melihat bagaimana ia merepresentasikan nilai-nilai dakwah Islam melalui narasi heroik. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif dan paradigma interpretatif, penelitian ini

bertujuan untuk menggali dan menjelaskan bagaimana perjalanan karakter Aws bin Jubair menjadi simbol dari perjuangan, keimanan, dan nilai dakwah Islam dalam konteks budaya populer global.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana tahapan *Hero's Journey* direpresentasikan pada karakter Aws bin Jubair dalam film anime *The Journey*?
2. Bagaimana transformasi karakter Aws dalam konteks nilai pahlawan dan spiritualitas Islam?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tahapan *Hero's Journey* direpresentasikan pada karakter Aws bin Jubair dalam film anime *The Journey*.
2. Untuk mengetahui transformasi karakter Aws dalam konteks nilai pahlawan dan spiritualitas Islam.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi ilmiah dalam studi naratif karakter dan memperluas penerapan teori *Hero's Journey* pada media dakwah visual.
2. Manfaat Praktis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengkaji film, pendakwah, dan sineas muslim mengenai konstruksi karakter heroik dalam dakwah visual berbasis budaya populer.

E. Landasan Teori

1. Teori Utama

a. Teori Representasi

Representasi merupakan proses pemaknaan yang dipengaruhi oleh latar belakang, konteks budaya dan kondisi tertentu dari si penyerap makna.⁵ Menurut Stuart Hall, representasi merupakan pembentukan makna di dalam pikiran manusia melalui bahasa dan simbol yang mencerminkan realitas. Dalam konteks penelitian ini representasi dipahami sebagai cara untuk menafsirkan karakter Aws Bin Jubair yang menampilkan nilai-nilai kepahlawanan dan spiritualitas melalui tahapan naratif di dalam teori *Hero's Journey*.

Dalam penelitian ini, teori representasi digunakan untuk melihat bagaimana tokoh utama direpresentasikan melalui dua belas tahap *Hero's Journey* menurut Christopher Vogler. Representasi tokoh, nilai moral, dan dinamika sosial akan dianalisis sebagai bagian dari struktur naratif yang membentuk persepsi audiens terhadap karakter sebagai pahlawan.

b. Film

Menurut makna kata sebenarnya film adalah *cinematographie* yang terbentuk dari kata *cinema* (gerak) dan *tho* atau *phytos* (cahaya)

⁵ Rio Febriannur Rachman, "Representasi Dalam Film," *Jurnal Paradigma Madani Ilmu Sosial, Politik Dan Agama* 7, no. 2 (2020): 2.

yang dapat diartikan sebagai seni melukis sebuah gerakan dengan memanfaatkan cahaya.⁶ Sedangkan secara teknis dalam bidang sinematografi, film merupakan sebuah media sejenis selapis pita tipis dan peka terhadap cahaya yang disebut *celluloid*.⁷ Pada masanya *celluloid* digunakan sebagai media penyimpanan yang seiring perkembangan teknologi berubah menjadi pita analog dan yang terbaru media digital.

Pengertian film pada awalnya mengacu pada bahan yang digunakan untuk menyimpan karya sinematografi, namun pada perkembangannya sebuah karya film dapat diproduksi tanpa *celluloid*. Oleh karena itu, pengertian film lebih mengarah kepada sebuah karya seni berbasis audio visual yang ditayangkan kepada audiens melalui rangkaian gambar bergerak.⁸ Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual yang digunakan untuk menyampaikan ide, pesan, cerita dan gagasan kepada sekelompok orang.

Produksi film memiliki berbagai teknik pembuatan salah satunya *animation* atau animasi. Pada dasarnya film animasi merupakan kumpulan dari gambar yang disusun secara beraturan

⁶ Muhammad Ali Mursid Alfathoni dan Dani Manesah, *Pengantar Teori Film* (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020), Hlm. 2.

⁷ Ilham Zoebazary, *Kamus Istilah Televisi Dan Film* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010), Hlm. 104.

⁸ *Ibid.*, Hlm. 104.

sehingga menghasilkan gambar yang bergerak.⁹ Seorang *animator* atau pembuat animasi dituntut untuk dapat menggunakan logika berpikir yang tepat untuk menggerakkan suatu gambar atau objek dari kondisi awal hingga akhir. Pada awalnya, film animasi dibuat melalui berlembar-lembar gambar tangan lalu diputar sehingga menghasilkan efek bergerak pada gambar. Seiring berkembangnya teknologi, pembuatan film animasi lebih mudah dan cepat dengan menggunakan bantuan dari komputer grafis.¹⁰

c. Anime

Anime merupakan singkatan dari kata *animeshon* dalam bahasa Jepang yang memiliki makna animasi (*animation*). Kata anime sering digunakan oleh masyarakat global sebagai istilah untuk merujuk kepada animasi yang berasal dari Jepang. Namun, masyarakat Jepang sendiri menggunakan kata anime untuk merujuk kepada semua film animasi terlepas dari asal dan gayanya.¹¹

Anime memiliki penggambaran visual yang menarik dan penggunaan teknik narasi yang mendalam sebagai ciri khasnya. Manga (komik Jepang) atau novel ringan seringkali dijadikan sebagai adaptasi dari sebuah anime, sehingga ceritanya memiliki latar belakang yang kaya dan karakter yang terbangun dengan baik.

⁹ Ricky W Putra dan Ahmad Thabathaba'is, *Pengantar Dasar Perencanaan Dan Pembuatan Film Animasi* (Yogyakarta: ANDI, 2022), Hlm. 7.

¹⁰ Ilham Zoebazary, *Kamus Istilah Televisi Dan Film* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010), Hlm. Hlm. 106.

¹¹ Fitri Ifi Gama, "Pengenalan Anime Sebagai Budaya Populer Jepang," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)* 4, no. 1 (2024): Hlm. 22.

Anime juga dikenal karena kemampuannya untuk menyampaikan tema-tema yang beragam, termasuk isu sosial, psikologis, dan budaya.

Selain menjadi hiburan, anime juga dijadikan sebagai alat yang efektif untuk memperkenalkan budaya Jepang.¹² Anime seringkali menampilkan aspek budaya Jepang secara langsung maupun tidak di dalam cerita dan karakternya. Sehingga memberikan wawasan tentang nilai dan norma sosial masyarakat Jepang serta hiburan yang disajikan kepada audiens.

Dengan visual yang menarik, anime memiliki potensi sebagai media untuk memperkenalkan berbagai nilai-nilai dan budaya salah satunya nilai-nilai keIslaman. Menggunakan anime sebagai media untuk menyebarkan nilai-nilai agama Islam dapat menjangkau generasi muda yang sangat erat dengan budaya populer dan media visual. Selain memiliki visual yang menarik, alur cerita yang mendalam memungkinkan penyampaian pesan moral yang halus namun berkesan. Selain itu, anime memiliki peran dalam membentuk interaksi sosial dikalangan penggemar anime, seperti pemahaman yang mendalam terhadap suatu pesan moral dalam anime dapat mempengaruhi cara berinteraksi satu sama lain.¹³ Hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk menciptakan komunitas yang

¹² Fitri Ifi Gama, "Pengenalan Anime Sebagai Budaya Populer Jepang," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)* 4, no. 1 (2024): Hlm.13.

¹³ M. Alfin Fatikh and Irfan Ramadhani, "Anime Sebagai Komunikasi Dalam Membentuk Perilaku Interaksi Sosial," *J-KI: Jurnal Komunikasi Islam* 4, no. 2 (2023): Hlm. 215.

positif bagi generasi muda dengan menyampaikan pesan moral dari agama Islam melalui anime.

d. Teori *Hero's Journey* Christopher Vogler

Christopher Vogler merupakan seorang penulis dan ahli struktur naratif yang terkenal karena mengadaptasi teori *The Hero's Journey* oleh Joseph Campbell. *The Hero's Journey* merupakan penggambaran dari perjalanan transformasi batin seorang pahlawan yang menuntun mereka melalui keputusan besar, cobaan, perlawanan dan kebangkitan.¹⁴ Vogler mengadaptasi teori milik Campbell dan menyederhanakannya menjadi 12 tahapan perjalanan pahlawan yang dikenal sebagai teori *Hero's Journey*.

ke-12 tahap tersebut diantaranya yaitu: *The ordinary world*; *The call to adventure*; *Meeting the mentor*; *Crossing the threshold*; *Test, allies, enemies*; *Approach to the inmost cave*; *The ordeal*; *Reward*; *The road back*; *The resurrection*; dan *Return with the elixir*.¹⁵ Vogler mengklasifikasikan perjalanan pahlawan menjadi 12 tahap untuk merepresentasikan perjalanan pahlawan baik fisik maupun emosional yang melibatkan tindakan dan keputusan karakter dalam mencapai tujuannya.

¹⁴ Christopher Vogler, "The Stages of the Hero's Journey," *Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films 1999* (1999): Hlm. 1.

¹⁵ Christopher Vogler, "The Stages of the Hero's Journey," *Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films 1999* (1999): Hlm 3–6.

e. Nilai Kepahlawanan dan Spiritualitas Islam

Nilai kepahlawanan merupakan sebuah nilai atau prinsip yang tercermin dalam sikap, perilaku dan tindakan seseorang yang rela berjuang, berkorban dan memberikan manfaat kepada orang lain.¹⁶ Nilai tersebut tidak terbatas pada keberanian untuk berkelahi, melainkan keberanian yang mencakup pengabdian, keikhlasan, tanggung jawab, kepemimpinan, kesetiaan, serta semangat untuk memperjuangkan kebenaran dan keadilan.¹⁷

Spiritualitas merupakan bentuk karakteristik dari sistem pola pikir yang meyakini eksistensi realitas immaterial yang tidak dapat diserap oleh indra manusia.¹⁸ Spiritualitas dalam agama merupakan sebuah kepercayaan pada kepada hal-hal metafisik berdasarkan keyakinan pada ruh yang diangkat tetap dapat berhubungan dengan jasad melalui medium manusia yang masih hidup yang berupa hubungan emosional yang kuat baik penerimaan maupun penolakan terhadap spiritualisme.¹⁹ Dalam dimensi eksistensial spiritualitas berfokus pada pencarian makna tujuan hidup. Sedangkan, dalam

¹⁶ Muhib Abdul Wahab, "Edukasi Nilai Kepahlawanan," *SindoNews*, 2017, <https://nasional.sindonews.com/berita/1256109/18/edukasi-nilai-kepahlawanan>.

¹⁷ Agus Rahmat Mahmudi dan Andi Suryadi, "Penanaman Nilai-Nilai Kepahlawanan dalam Pembelajaran Sejarah" *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora* 7 (2024): Hlm. 484.

¹⁸ M. Nasir Agustiawan, "Spiritualisme Dalam Islam M.," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., no. 236 (2020): 5–24, Hlm. 93.

¹⁹ M. Nasir Agustiawan, "Spiritualisme Dalam Islam M.," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., no. 236 (2020): 5–24, Hlm. 105.

dimensi agama spiritualitas berfokus pada hubungan antara seseorang dengan Tuhan.

Spiritualitas Islam banyak terwujud melalui ajaran tasawuf yang berfokus kepada pembersihan hati, penyucian jiwa dan jalan menuju *ma'rifatullah* melalui ibadah, dzikir dan mujahadah. Menurut Al-Ghazali, seorang tokoh sufi yang terkenal dengan metode tasawufnya *tarbiyah ruhiyah ahlus-sunnah wal jama'ah* dalam kitabnya *Ihya 'Ulumuddin* mengatakan salah satu aspek spiritualitas yang perlu disampaikan adalah 10 prinsip dasar *akhlaqul karimah* (akhlak mulia).²⁰ Yang diantaranya: taubat, rasa takut (*khauf*), zuhud, sabar, syukur, ikhlas dan jujur, tawakkal, cinta, *ridha* terhadap *qadha*, dan senantiasa mengingat hari pembalasan.

Melalui perjalanan pahlawan, transformasi karakter Aws dari sosok biasa yang traumatis menjadi sosok pahlawan yang dikagumi dari sikap dan keteladanannya sesuai dengan aspek nilai kepahlawanan seperti keberanian, kepemimpinan, kesetiaan dan memperjuangkan kebenaran dan keadilan. Selain itu, aspek spiritualitas juga termasuk kedalam konteks dewasa ini yang mencakup sikap Ikhlas, iman yang kuat dan tawakal.

²⁰ A Musta'inah, "Konsep Pendidikan Mental Spiritual Dalam Kitab *Ihya 'Ulumuddin Al-Ghazali*," *Doctoral Dissertation, Pendidikan Agama Islam PPS-IAIN Syekh Nurjati Cirebon*, 2021, 167.

2. Penelitian Relevan

Penelitian relevan dibutuhkan untuk menemukan perbedaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya supaya dapat mengetahui pembaharuan dalam penelitian ini. Maka akan dijabarkan penelitian terdahulu sebagai berikut:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Naufal Aly Muhammad pada tahun 2024 dengan judul “Representasi Agama Islam pada Anime *The Journey (Journey: Taiko Arabia Hanto De No Kiseki To Tatakai No Monogatari)*”.²¹ Penelitian ini berusaha menjelaskan representasi agama Islam didalam film *The Journey* menggunakan teori representasi dan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Hasil temuan dari penelitian ini mengatakan bahwa simbol dalam film anime “*The Journey*” dapat diuraikan melalui teori semiotika Peirce dan memberikan pemahaman mendalam tentang pesan-pesan yang disampaikan visual. Persamaan penelitian ini dan penelitian yang akan dilaksanakan peneliti terletak pada pendekatan kualitatif yang digunakan dan objek penelitian yang sama. Sedangkan perbedaannya terletak pada teori dan analisis data. Teori yang akan digunakan peneliti adalah teori *Hero's Journey* yang dikembangkan oleh Chirsotper Vogler.

²¹ Naufal A L Y Muhammad, “*Representasi Agama Islam Pada Anime the Journey (Journey: Taiko Arabia Hantō de No Kiseki to Tatakai No Monogatari)*,” 2024.

- 2) Penelitian Amanda Putri Ivana tahun 2023 dengan judul “Representasi Optimisme Film Anime *The Journey* dalam Perspektif Islam”.²² Pada penelitian ini berusaha untuk menjelaskan tentang gambaran sikap optimisme dan tidak mudah putus asa dalam film anime *The Journey*. Dengan menggunakan metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce dan teori representasi Stuart Hall untuk menguraikan gambaran sikap optimisme dalam film. Penelitian ini menyimpulkan hasil bahwa anime “*The Journey*” terdapat bentuk tanda, interpretan dan objek yang menrepresentasikan sikap optimisme. Persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada objek dan pendekatan penelitian yang sama. Sementara perbedaannya terdapat pada penggunaan teori yang digunakan.
- 3) Penelitian oleh Luthfi Hidayah dan Teguh Setyo Budi Utomo pada tahun 2023 yang berjudul “Representasi Stereotip Islam dalam Anime *The Journey*”.²³ Penelitian tersebut berusaha menjelaskan representasi stereotip Islam pada film anime *The Journey*. Dengan menggunakan teori analisis wacana Teun A. Van Dijk. Pada penelitian ini menghasilkan bahwa anime “*The Journey*” telah menampilkan stereotipe negatif tentang agama Islam. Objek

²² Amanda Putri Ivana, “Representasi Optimisme Film Anime *the Journey* Dalam Perspektif Islam,” *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2023, 1–97.

²³ Luthfi Hidayah dan Teguh Setyo Budi Utomo, “Representasi Stereotip Islam Dalam Anime *the Journey*,” *AN-NASHIHA Journal of Broadcasting and Islamic Communication Studies* 3, no. 2 (2023): 38–42.

penelitian yang sama digunakan dalam penelitian ini. Sementara penggunaan teori yang digunakan berbeda dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

- 4) Penelitian oleh Henryco Syah Qohar pada tahun 2022 dengan judul “Makna Optimisme dalam Film Anime *The Journey* (Analisis Semiotika Roland Barthes)”.²⁴ Penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk menguraikan makna optimisme dalam film tersebut. Penelitian ini menyatakan bahwa makna optimisme yang ada pada film terkandung dalam sifat dan perilaku tokoh pasukan Makkah yang tidak putus asa dan berani dalam mengambil keputusan. Persamaan dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada pendekatan dan objek yang sama. Sementara penggunaan metode teori yang digunakan berbeda dengan penelitian yang akan dilaksanakan.
- 5) Penelitian yang dilaksanakan oleh Fajria Noviana pada tahun 2019 dengan judul “Representasi *Hero’s Journey* Pada Tokoh Chihiro dalam Anime *Spirited Away* Karya Miyazaki Hayao”.²⁵ Teori *Hero’s Journey* dari Chirstoper Vogler digunakan untuk memahami perjalanan Chihiro sebagai karakter utama dalam film anime *Spirited Away* yang awalnya memiliki kepribadian yang manja, cengeng dan penakut menjadi karakter dengan kepribadian yang

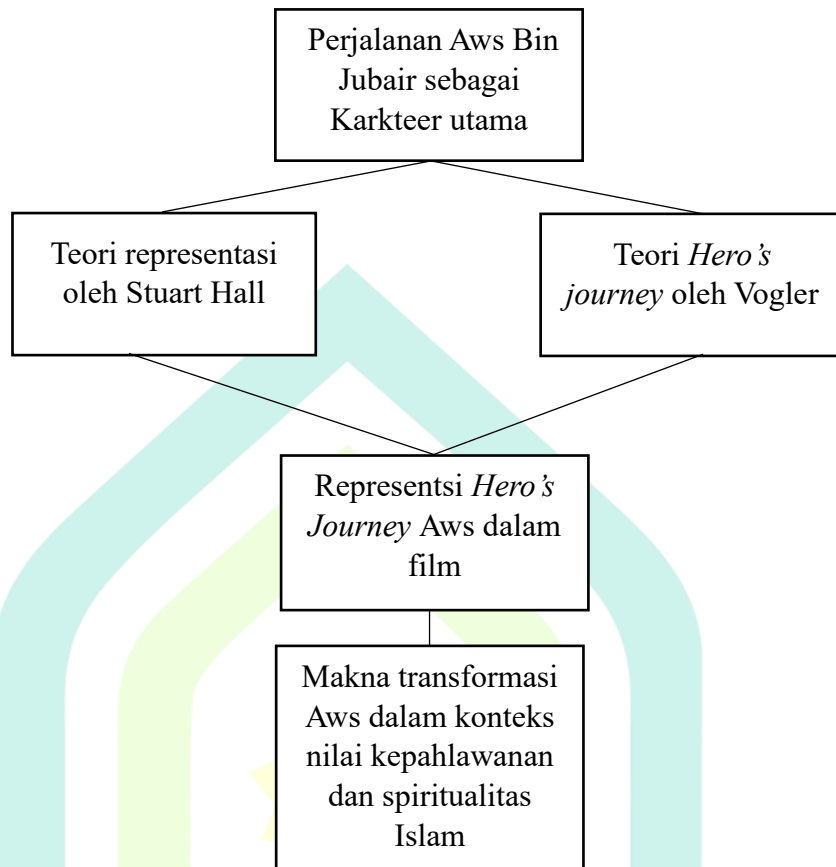
²⁴ H S Qohar, “Makna Optimisme Dalam Film Anime ‘the Journey’(Analisis Semiotika Roland Barthes),” 2022.

²⁵ Fajria Noviana, “Representasi *Hero’s Journey* Pada Tokoh Chihiro Dalam Anime *Spirited Away* Karya Miyazaki Hayao,” *Izumi* 8, no. 1 (2019), <https://doi.org/10.14710/izumi.8.1.52-64>.

tenang, mandiri dan pemberani. Hasil dari penelitian ini membuktikan definisi pahlawan menurut Vogler. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan terletak pada pendekatan dan metode analisis yang digunakan untuk menganalisis karakter utama dalam film. Sementara objek penelitian yang digunakan berbeda dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

Berdasarkan kelima penelitian relevan tersebut, kebaharuan dalam penelitian yang akan dilaksanakan berupa penggunaan teori *Hero's Journey* oleh Vogler untuk menganalisis Aws Bin Jubair sebagai karakter utama dalam film anime *The Journey*. Melalui teori Vogler, penelitian ini berusaha untuk menelaah secara mendalam transformasi karakter sebagai medium dakwah. Penelitian ini menawarkan fokus kajian pada transformasi karakter yang inspiratif dalam konteks dengan nilai-nilai pahlawan dan spiritualitas Islam. Dibandingkan dengan penelitian terhadap film anime *The Journey* sebelumnya yang fokus pada kajian tematik dan simbolik dakwah.

3. Kerangka Berpikir



Tabel 1. 1: Kerangka Berpikir

Penelitian yang akan dilaksanakan berusaha untuk menggali makna dari perjalanan Aws yang memiliki latar belakang sebagai budak yang dipaksa melakukan tindak kejahatan seperti mencuri, merampok dan membunuh yang kemudian bertransformasi menjadi pahlawan penyelamat ka'bah. Perjalanan tersebut akan dianalisis melalui 12 tahapan *Hero's Journey* oleh Vogler guna memahami makna perjalanan transformasi Aws dari seorang yang memiliki trauma dan pesimis menjadi karakter yang optimis dan pemberani sesuai dalam konteks nilai-nilai agama Islam. Sehingga akan ditarik Kesimpulan nilai-nilai

agama Islam apa saja yang ada dalam karakter Aws Bin Jubair yang dapat menjadi teladan bagi audiens.

F. Metode Penelitian

1. Paradigma Penelitian

Paradigma merupakan sudut pandang yang digunakan peneliti dalam penelitian untuk melihat fakta, menganalisis fenomena dan metode yang digunakan dalam menginterpretasikan hasil.²⁶ Dengan kata lain, Paradigma penelitian menjadi asumsi dasar peneliti dalam mencari fakta dan sudut pandang dalam melihat suatu permasalahan.

Peneliti menggunakan paradigma interpretif yang melihat bahwa realitas sosial sebagai sesuatu yang menyeluruh dan tidak dapat dipisahkan, dinamis, penuh makna, kompleks dan memiliki hubungan timbal balik.²⁷ Paradigma interpretif memahami realitas yang subjektif dengan upaya untuk mengungkap makna yang sesungguhnya dari realitas yang diekspresikan melalui permukaan. Dalam konteks penelitian ini, paradigma interpretif bertujuan untuk menggali representasi nilai-nilai spiritual dan heroik dalam perjalanan Aws sebagai karakter utama dalam film.

2. Pendekatan, Metode dan Jenis Penelitian

Pendekatan analisis naratif digunakan untuk memahami makna dari alur cerita, struktur dan perubahan karakter. Analisis naratif merupakan

²⁶ Muhammad Rizal Pahleviannur et al., "*Metodologi Penelitian Kualitatif*" (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022), Hlm. 5.

²⁷ Rahardjo Mudjia, "*Paradigma Interpretif*," *Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya* 4, no. 1 (2018): Hlm. 3.

sebuah cara berpikir dengan menggabungkan deskripsi peristiwa individu yang kemudian disusun secara logis dan sistematis menjadi cerita baru yang dapat diceritakan kembali.²⁸ Dengan analisis naratif, peneliti dapat menulis pengalaman karakter Aws Bin Jubair sebagai karakter pahlawan dan spiritual yang merepresentasikan nilai-nilai kepahlawanan dan spiritualitas Islam.

Metode analisis isi dipilih untuk mengidentifikasi tahapan-tahapan *Hero's Journey* yang dialami oleh karakter Aws. Analisis isi berperan dalam memvisualisasikan makna komunikasi baik tulis maupun lisan yang disajikan pada media cetak maupun elektronik.²⁹ Dengan analisis isi memungkinkan peneliti untuk menggali makna, tema dan pola yang muncul dari data kualitatif seperti teks, gambar atau media lainnya.

Selain itu, penelitian ini termasuk kedalam penelitian kualitatif deskriptif karena dalam hasil penelitian akan berupa kalimat deskripsi yang menjelaskan tentang makna pengalaman karakter Aws.³⁰ Dengan kualitatif deskriptif peneliti dapat dengan rinci menganalisis bagaimana representasi *Hero's Journey* terbentuk dan apa nilai-nilai dakwah yang terungkap dari karakter Aws.

²⁸ Irfan Taufan Asfar, "Analisis Naratif, Analisis Konten Dan Analisis Semiotik (Penelitian Kualitatif)," *No January*, 2019, Hlm. 14, <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.21963.41767>.

²⁹ Sumarno, "Analisis Isi Dalam Penelitian Pembelajaran Bahasa Dan Sastra," *Edukasi Lingua Sastra* 18, no. 2 (2020): 40.

³⁰ Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: KBM INDONESIA, 2021), Hlm. 6.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan suatu permasalahan yang menjadi pusat dari penelitian yang dilaksanakan.³¹ Objek pada penelitian ini adalah karakter utama Aws Bin Jubair dalam film animasi yang berjudul *The Journey Taiko Arabia Hantō de no Kiseki to Tatakai no Monogatari* yang rilis pada 25 Juni 2021 dan diproduksi oleh *Toei Animation* (Jepang) dan *Manga Production* (Arab Saudi).

4. Sumber Data

Demi menunjang penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis data yang akan digunakan dalam penelitian ini:

a. Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang diambil secara langsung dari objek penelitian yang akan digunakan sebagai landasan untuk memecahkan rumusan masalah.³² Data primer yang digunakan berasal dari narasi dalam film animasi *The Journey* yang diakses melalui *youtube*.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapatkan selain dari data primer.³³ Dalam penelitian ini data sekunder berasal dari dokumen,

³¹ Surokim, *Riset Komunikasi : Strategi Praktis Bagi Peneliti Pemula*, Pusat Kajian Komunikasi Publik Prodi Ilmu Komunikasi FISIB-UTM & AspiKom Jawa Timur (Jawa Timur: Pusat Kajian Komunikasi Publik, 2016), Hlm. 132.

³² Abdul Fatah Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: CV. Harfa Creative, 2023), Hlm. 6.

³³ Abdul Fatah Nasution, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: CV. Harfa Creative, 2023), Hlm.6.

jurnal, literatur atau penelitian terdahulu atau pendapat beberapa ahli yang memiliki kaitan dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menjadi pelengkap dari penggunaan teknik observasi agar hasil penelitian menjadi lebih kredibel dengan didukung dokumentasi yang kredibel dalam bentuk dokumen internal, catatan peristiwa dan karya seni.³⁴ Dalam penelitian ini, dokumentasi yang digunakan peneliti untuk meningkatkan kredibilitas hasil penelitian dapat berupa data dari teks seperti transkrip dialog antar karakter yang mengandung nilai-nilai agama Islam.

b. Simak Catat

Simak catat terdiri dari dua proses yaitu simak dan catat. Simak merupakan teknik pengumpulan data yang dilaksanakan melalui proses melihat dan menyimak objek penelitian dalam bentuk teks, audio dan audio visual.³⁵ Sedangkan catat merupakan tahapan dimana peneliti melakukan penulisan terhadap data yang mengandung unsur-unsur tertentu yang memiliki kaitan dengan

³⁴ Dameria Sinaga, *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: UKI PRESS, 2023), 42–43.

³⁵ Norma Khoirunnayah, Wahyu Widayati, dan Victor Maroli Tua L. Tobing, “*Diksi Dan Gaya Bahasa Pada Iklan Di Akun Instagram Shopee*,” *Jurnal Ilmiah Sarasvati* 5, no. 2 (2023): Hlm. 110.

fokus penelitian.³⁶ Dalam penelitian ini, Teknik simak akan digunakan untuk melihat, memperhatikan dan menyimak film anime *The Journey*. Kemudian, Teknik catat digunakan untuk menulis data-data yang berkaitan dengan unsur-unsur naratif yang diperoleh dari menyimak film.

6. Metode Analisis Data

Metode analisis data merupakan sebuah proses dimana peneliti mengkategorikan, memilah, mengolah dan menganalisis data sehingga menemukan hasil yang penting dan dapat dipelajari kemudian diceritakan kepada orang lain.³⁷ Dalam penelitian ini digunakan metode analisis isi kualitatif terarah (*Directed Qualitative Content Analysis*). Menurut Hsieh dan Shannon, analisis isi kualitatif terarah merupakan salah satu pendekatan dalam analisis isi kualitatif di mana kerangka teori atau konsep sebelumnya digunakan untuk membimbing proses pengkodean, pengidentifikasian dan analisis data.³⁸

Pendekatan ini digunakan ketika penelitian telah memiliki kerangka teori atau kategori konseptual yang telah ditentukan sebelumnya sebagai dasar untuk melakukan klasifikasi data. Teori tersebut digunakan untuk memandu proses identifikasi, kategorisasi,

³⁶ Sri Astuti dan Pindi, “Analisis Gaya Bahasa Dan Pesan-Pesan Pada Lirik Lagu Iwan Fals Dalam Album 1910,” *Jurnal Kansasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 4, no. 2 (2019). Hlm. 149.

³⁷ Sofwatillah et al., “Teknik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah,” *Journal Genta Mulia* 15, no. 2 (2024): Hlm. 87.

³⁸ Naupess K. Kibiswa, “Directed Qualitative Content Analysis (DQICA): A Tool for Conflict Analysis,” *Qualitative Report* 24, no. 8 (2019): 2060, <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2019.3778>.

dan interpretasi data dalam konteks yang lebih mendalam dan sistematis.

Adapun teori utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Hero's Journey* yang dikembangkan oleh Christopher Vogler, yang memuat dua belas tahapan transformasi karakter pahlawan. Kedua belas tahap ini dijadikan sebagai kategori awal (*predetermined coding scheme*) dalam proses analisis. Setiap adegan, dialog, maupun elemen naratif yang ditampilkan dalam film *The Journey* dikategorikan ke dalam salah satu dari dua belas tahap tersebut.

Langkah-langkah dalam analisis dilakukan sebagai berikut:

- a. **Reduksi Data:** Peneliti mengamati dan mencatat adegan-adegan serta dialog yang relevan dari film *The Journey*, kemudian menyeleksi data yang sesuai dengan dua belas tahapan *Hero's Journey*.
- b. **Kategorisasi Berdasarkan Teori:** Data yang telah dikumpulkan diklasifikasikan ke dalam kategori yang telah ditentukan, yakni tahapan-tahapan *Hero's Journey* seperti *The Ordinary World*, *Call to Adventure*, dan seterusnya.
- c. **Interpretasi Tematik:** Setiap data yang telah dikategorikan kemudian dianalisis untuk menemukan makna naratif serta nilai-nilai dakwah Islam yang terkandung, terutama yang berkaitan dengan nilai kepahlawanan (seperti keberanian, pengorbanan, dan

kepemimpinan) dan spiritualitas Islam (seperti taubat, ikhlas, dan tawakal).

- d. **Penyajian Data:** Hasil analisis disajikan dalam bentuk uraian naratif dan tabel untuk memudahkan pembacaan struktur perjalanan karakter dan transformasi nilai yang direpresentasikan dalam film.

Dengan metode ini, peneliti akan menarik Kesimpulan nilai-nilai kepahlawanan dan spiritual yang direpresentasikan dalam karakter Aws Bin Jubair. secara naratif dan visual melalui media populer seperti anime.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan digunakan untuk memudahkan pembaca dalam memahami tulisan ini. Maka dari itu, penulis menyusun sistematika pembahasan sebagai berikut:

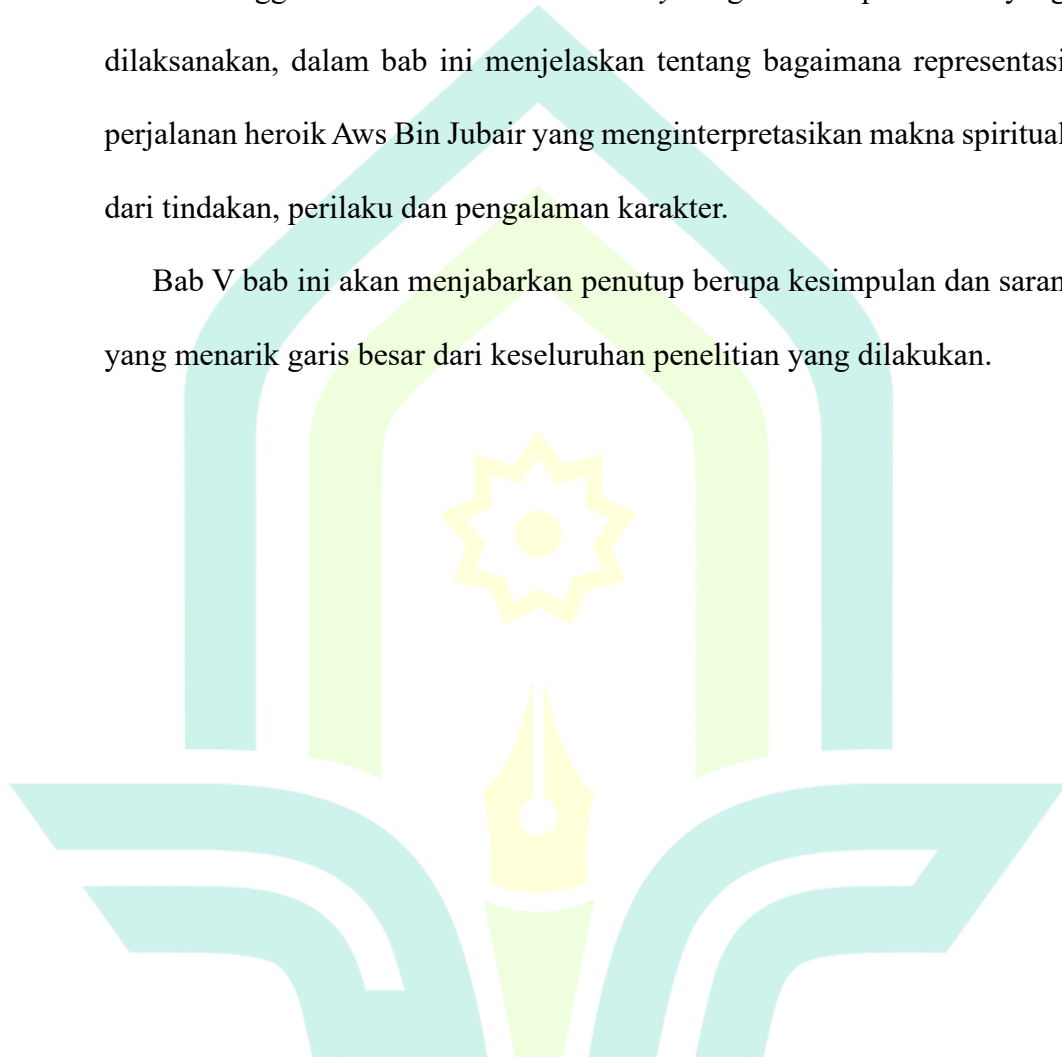
Bab I menjabarkan proposal skripsi yang didalamnya berupa latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian baik secara teoritis maupun, landasan teori (yang memuat teori utama, penelitian relevan dan kerangka berpikir), metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II akan menguraikan tentang landasan teori yang digunakan dalam penelitian yang berupa teori *Hero's Journey* oleh Vogler. Selain itu, dalam bab ini terdapat gambaran film anime *The Journey* dan Aws Bin Jubair sebagai karakter utama yang ada di dalamnya.

Bab III akan menjabarkan tentang gambaran umum tentang anime *The Journey* dan hasil penelitian berupa transkrip dari adegan dalam film yang mencerminkan ke-12 tahapan *Hero's Journey* oleh Vogler.

Bab IV akan menjabarkan tentang analisis perjalanan pahlawan karakter utama menggunakan teori *Hero's Journey* Vogler dari penelitian yang dilaksanakan, dalam bab ini menjelaskan tentang bagaimana representasi perjalanan heroik Aws Bin Jubair yang menginterpretasikan makna spiritual dari tindakan, perilaku dan pengalaman karakter.

Bab V bab ini akan menjabarkan penutup berupa kesimpulan dan saran yang menarik garis besar dari keseluruhan penelitian yang dilakukan.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji representasi Hero's Journey dan transformasi karakter Aws bin Jubair dalam film anime *The Journey*, serta menelusuri nilai-nilai kepahlawanan dan spiritualitas Islam yang direpresentasikan melalui perjalanan karakter utama. Berdasarkan hasil analisis terhadap dua belas tahap Hero's Journey dan narasi film, dapat disimpulkan bahwa:

Pertama, Representasi *Hero's Journey* pada karakter Aws bin Jubair tercermin dalam dua belas tahapan yang dikembangkan oleh Christopher Vogler. Dimulai dari kehidupan biasa yang penuh trauma, Aws menerima panggilan untuk berjuang, mengalami serangkaian ujian fisik, emosional dan spiritual, lalu bangkit sebagai sosok pemimpin yang penuh hikmah dan keimanan. Struktur naratif ini tidak hanya menggerakkan cerita, tetapi juga membangun karakter yang mewakili semangat perubahan dan perjuangan spiritual.

Kedua, Transformasi karakter Aws menggambarkan perpaduan antara nilai kepahlawanan dan spiritualitas Islam. Dalam proses ini, Aws menunjukkan nilai keberanian, pengorbanan, keikhlasan, tanggung jawab, dan kepemimpinan yang tumbuh seiring dengan kekuatan iman, sabar, taubat, dan tawakal. Aws menjadi simbol dakwah bil hal, yakni menyampaikan pesan keislaman melalui keteladanan sikap dan tindakan dalam narasi fiktif.

Dengan demikian, film *The Journey* tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai media dakwah yang efektif. Karakter Aws bin Jubair membuktikan bahwa representasi nilai-nilai Islam dapat dikemas secara sinematik dan inspiratif, terutama bagi generasi muda yang lebih dekat dengan budaya populer visual.

B. Saran

Setelah menganalisis representasi perjalanan pahlawan karakter Aws pada film anime *The Journey*, penulis menyarankan hal-hal berikut:

1. Kepada tim produksi, diharapkan dapat menghasilkan karya dengan kualitas yang selalu bagus dan mengadaptasi Sejarah agama Islam yang lainnya, agar film anime menjadi media dakwah yang umum bagi masyarakat luas.
2. Kepada para sineas muslim dan pendakwah Indonesia, film seperti *The Journey* menunjukkan pentingnya menyisipkan nilai dakwah secara visual dan naratif. Perpaduan antara nilai kepahlawanan dan spiritualitas Islam dapat menjadi media edukasi yang kuat, tidak hanya menyentuh aspek pengetahuan, tetapi juga membangkitkan empati dan inspirasi dari sisi emosional penonton.
3. Kepada mahasiswa dan peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menjadi referensi untuk studi lanjutan yang mengkaji tentang representasi karakter menggunakan teori *Hero's Journey* dalam media visual lainnya.

Daftar Pustaka

- AGUSTIAWAN, M. NASIR. “*Spiritualisme Dalam Islam M.*” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., no. 236 (2020): 5–24.
- Al-Sheikh, Abdurahman Bin Muhammad Bin Abdullah Bin Ishaq. *Tafsir Ibnu Katsir*. 4th ed. Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi’i, 1999.
- Al-Sheikh, Abdurahman Bin Muhammad Bin Abdullah Bin Ishaq. *Tafsir Ibnu Katsir*. 6th ed. Pustaka Imam Asy-Syafi’i, 2004.
- Al-Sheikh, Abdurahman Bin Muhammad Bin Abdullah Bin Ishaq.. *Tafsir Ibnu Katsir*. 2nd ed., 2008.
- Al-Sheikh, Abdurahman Bin Muhammad Bin Abdullah Bin Ishaq. *Tafsit Ibnu Katsir*. 7th ed. Pustaka Imam Asy-Syafi’i, 2010.
- Alfathoni, Muhammad Ali Mursid, and Dani Manesah. *Pengantar Teori Film*. Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020.
- Andina, Vironika Diya. “Nilai Kepahlawanan Dalam Serat Kridhawasita (Kajian Filologi).” *ALFABETA : Jurnal Bahasa , Sastra , Dan Pembelajarannya* 3 (2020): 56–62.
- Ariansah, Mohamad. “Film Dan Estetika.” *Imaji* 4 (2008): 42–48.
- Arief, M S. “Menggali Nilai-Nilai Kepahlawan Ki Hajar Dewantara Dari Sumber Delpher Sebagai Pembelajaran Karakter Dalam Pelajaran Ips.” *Jurnal Cahaya Mandalika* ISSN 2721-4796 ..., 2024, 1180–92. <https://www.ojs.cahayamandalika.com/index.php/jcm/article/view/2680%0A> <https://www.ojs.cahayamandalika.com/index.php/jcm/article/download/2680/2098>.
- Asfar, Irfan Taufan. “Analisis Naratif, Analisis Konten Dan Analisis Semiotik (Penelitian Kualitatif).” *No January*, 2019, 1–12. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.21963.41767>.
- Astuti, Sri, and Pindi. “Analisis Gaya Bahasa Dan Pesan-Pesan Pada Lirik Lagu Iwan Fals Dalam Album 1910.” *Jurnal Kansasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* 4, no. 2 (2019): 146–50.
- Efendi P. “Dakwah Melalui Film.” *Al-Tajdid* 1, no. 2 (2009): 127–36.
- Fatikh, M. Alfin, and Irfan Ramadhani. “Anime Sebagai Komunikasi Dalam Membentuk Perilaku Interkasi Sosial.” *J-KIs: Jurnal Komunikasi Islam* 4, no. 2 (2023): 203–16. <https://doi.org/10.53429/j-kis.v4i2.814>.
- Febriannur Rachman, Rio. “Representasi Dalam Film.” *Jurnal Paradigma Madani Ilmu Sosial, Politik Dan Agama* 7, no. 2 (2020): 10–18.
- Gama, Fitri Ifi. “Pengenalan Anime Sebagai Budaya Populer Jepang.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)* 4, no. 1 (2024): 21–27.

<https://doi.org/10.51805/jpmm.v4i1.159>.

- Habibi, Erfan, Dyah Nawangsari, Hepni Zein, Musyaffa Rafiqie, U I N Kiai, Haji Achmad, Sidiq Jember, and Universitas Ibrahimy. "Pemikiran Pendidikan Imam Al Ghazali Dalam Kitab Ihya ' Ulumiddin" 2, no. 1 (2025): 92–110.
- Hall, Stuart. *REPRESENTATION: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: SAGE Publications, 1997.
<https://doi.org/10.5040/9781474206013.0012>.
- Ivana, Amanda Putri. "Representasi Optimisme Film Anime the Journey Dalam Perspektif Islam." *Repository.Uinjkt.Ac.Id*, 2023, 1–97.
[https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/75929%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/75929/1/AMANDA PUTRI IVANA-FDK.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/75929%0Ahttps://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/75929/1/AMANDA%20PUTRI%20IVANA-FDK.pdf).
- Khoirunniyah, Norma, Wahyu Widayati, and Victor Maroli Tua L. Tobing. "Diksi Dan Gaya Bahasa Pada Iklan Di Akun Instagram Shopee." *Jurnal Ilmiah Sarasvati* 5, no. 2 (2023): 108–15.
<https://journal.uwks.ac.id/index.php/sarasvati/article/viewFile/2551/1597>.
- Kibiswa, Naupess K. "Directed Qualitative Content Analysis (DQICA): A Tool for Conflict Analysis." *Qualitative Report* 24, no. 8 (2019): 2059–79.
<https://doi.org/10.46743/2160-3715/2019.3778>.
- Luthfi Hidayah, and Teguh Setyo Budi Utomo. "Representasi Stereotip Islam Dalam Anime the Journey." *AN-NASHIHA Journal of Broadcasting and Islamic Communication Studies* 3, no. 2 (2023): 38–42.
<https://doi.org/10.55352/an-nashiha.v3i2.738>.
- Mahmudi, Agus Rahmat, and Andi Suryadi. "PENANAMAN NILAI-NILAI KEPAHLAWANAN DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH." *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora* 7 (2024): 1–23.
- Masitoh, Siti. "Film Anime The Journey Bukti Nyata Kebesaran Allah," 2021.
<https://decode.uai.ac.id/film-anime-the-journey-bukti-nyata-kebesaran-allah/>.
- Mateo, Alex. "Saudi Arabia's Manga Productions, Toei Preview The Journey Film's Japanese Cast in Trailer," 2021.
<https://www.animenewsnetwork.com/news/2021-03-01/saudi-arabia-manga-productions-toei-preview-the-journey-film-japanese-cast-in-trailer/.170120>.
- Mudjia, Rahardjo. "Paradigma Interpretif." *Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya* 4, no. 1 (2018): 1032–47.
- Muhammad, Naufal A L Y. "Representasi Agama Islam Pada Anime the Journey (Journey: Taiko Arabia Hantō de No Kiseki to Tatakai No Monogatari)," 2024.
- Musta'inah, A. "Konsep Pendidikan Mental Spiritual Dalam Kitab Ihya „Ulumuddin Al-Ghazali." *Doctoral Dissertation, Pendidikan Agama Islam PPS-IAIN Syekh Nurjati Cirebon*, 2021.

- Nasution, Abdul Fatah. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Harfa Creative, 2023.
- Noviana, Fajria. "Representasi Hero's Journey Pada Tokoh Chihiro Dalam Anime Spirited Away Karya Miyazaki Hayao." *Izumi* 8, no. 1 (2019): 52. <https://doi.org/10.14710/izumi.8.1.52-64>.
- Nursalikah, Nur. "Duel Pembuka Di Perang Badar," 2020. <https://islamdigest.republika.co.id/berita/qjd8eo366/duel-pembuka-di-perang-badar>.
- Nursalim, Mochammad. *Antologi Neurosains Dalam Pendidikan*. Surabaya: CV. Jakda Media Publishing, 2022.
- Pahleviannur, Muhammad Rizal, Anita De Grave, Dani Nur Saputra, Dedi Mardianto, Debby Sinthania, Lis Hafrida, Vidriana Oktoviana Bano, et al. "Metodologi Penelitian Kualitatif." Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film: Pengantar Naratif*. 3rd ed. Yogyakarta: Montase Press, n.d.
- Putra Efendi, Raditya, Salsa Solli Nafsika, and Dedi Warsana. "SHOW DON'T TELL: ANALISIS ESTETIKA VISUAL STORYTELLING DALAM FILM THE BATMAN [Show Don't Tell: Visual Aesthetic Storytelling Analysis from the Film The Batman]" 17, no. 2 (2023). <http://journal.ubm.ac.id/>.
- Putra, Ricky W, and Ahmad Thabathaba'is. *Pengantar Dasar Perencanaan Dan Pembuatan Film Animasi*. Yogyakarta: ANDI, 2022.
- Qohar, H S. "Makna Optimisme Dalam Film Anime 'the Journey'(Analisis Semiotika Roland Barthes)," 2022. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/53145>.
- Redaksi6. "Lama Dinanti, Anime 'The Journey' Akhirnya Tayang Di Indonesia," 2022. <https://prokabar.com/lama-dinanti-anime-the-journey-akhirnya-tayang-di-indonesia/>.
- Rochimawati. "Film The Journey, Anime Kolaborasi Jepang Dan Arab," 2022.
- Sahir, Syafrida Hafni. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: KBM INDONESIA, 2021.
- Sinaga, Damera. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan. Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: UKI PRESS, 2023. <https://doi.org/10.21070/2018/978-602-5914-19-5>.
- Sofwatillah, Risnita, M. Syahrani Jailani, and Deassy Arestya Saksitha. "Teknik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah." *Journal Genta Mulia* 15, no. 2 (2024): 79–91.
- Sumarno. "ANALISIS ISI DALAM PENELITIAN PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA." *Edukasi Lingua Sastra* 18, no. 2 (2020): 36–55.

- Surokim. *Riset Komunikasi : Strategi Praktis Bagi Peneliti Pemula*. Pusat Kajian Komunikasi Publik Prodi Ilmu Komunikasi FISIB-UTM & Aspikom Jawa Timur. Jawa Timur: Pusat Kajian Komunikasi Publik, 2016. <http://komunikasi.trunojoyo.ac.id/wp-content/uploads/2016/01/BUKU-RISET-KOMUNIKASI-JADI.pdf>.
- Vivarelli, Nick. "Saudi Animation Feature 'The Journey' Secures Distribution in MENA and Japan," 2020. <https://variety.com/2020/film/festivals/saudi-animation-feature-the-journey-secures-distribution-in-mena-japan-1203512210/>.
- Vogler, Christopher. "The Stages of the Hero's Journey." *Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films* 1999 (1999): 1–9.
- . "The Writers Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters," 1992.
- Wahab, Muhib Abdul. "Edukasi Nilai Kepahlawanan." *SindoNews*, 2017. <https://nasional.sindonews.com/berita/1256109/18/edukasi-nilai-kepahlawanan>.
- Yoharsa, Mauza Dwi, M Septiyan Wibawa, M Naufaliviadi Nugroho, and Defsa Yurinda. "Islam Dalam Konteks Modern: Praktik-Praktik Spiritualitas Dalam Zaman Moderen." *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 2024, 3537–41.
- Zoebazary, Ilham. *Kamus Istilah Televisi Dan Film*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010.