

**TEXT DISCOURSE ANALYSIS
DALAM FILM THE JOURNEY SEBAGAI UPAYA
MEMBANGUN DAKWAH DIGITAL DI ERA DISRUPSI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
Dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam



M. SHOLIKHUL A'MAL ROFIQI

NIM: 3421154

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN**

2025

**TEXT DISCOURSE ANALYSIS
DALAM FILM THE JOURNEY SEBAGAI UPAYA
MEMBANGUN DAKWAH DIGITAL DI ERA DISRUPSI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
Dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam



M. SHOLIKHUL A'MAL ROFIQI

NIM: 3421154

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB, DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN**

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : M. Sholikhul A'mal Rofiqi

NIM : 3421154

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi dengan judul **“TEXT DISCOURSE ANALYSIS DALAM FILM THE JOURNEY SEBAGAI UPAYA MEMBANGUN PESAN DAKWAH DIGITAL DI ERA DISRUPSI”** 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, 11 Desember 2025

Yang Menyatakan,



M. Sholikhul A'mal Rofiqi
NIM. 3421154

NOTA PEMBIMBING

Dr. H. Muhandis Azzuhri, Dr., Lc., MA.

Perum. Graha Tirto Asri RT. 02 RW 04 Tirto Pekalongan

Lamp : 4 (Empat) eksemplar

Hal : Naskah Skripsi Sdra. M. SHOLIKHUL A'MAL ROFIQI

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

c.q Ketua Prodi Bimbingan Penyuluhan Islam

di-

PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : M. Sholikhul A'mal Rofiqi

NIM : 3421154

Judul : **TEXT DISCOURSE ANALYSIS DALAM FILM THE JOURNEY SEBAGAI UPAYA MEMBANGUN DAKWAH DIGITAL DI ERA DISRUPSI**

Dengan ini saya mohon agar skripsi saudara/i tersebut dapat segera dimunaqasyahkan.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 11 Desember 2025

Pembimbing,



Dr. H. Muhandis Azzuhri, Dr., Lc., MA.

NIP. 197801052003121002



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 : M. SHOLIKHUL A'MAL ROFIQI

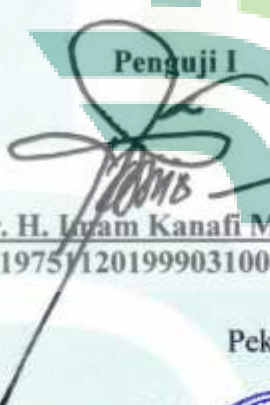
NIM : 3421154

Judul Skripsi : *TEXT DISCOURSE ANALYSIS* DALAM FILM *THE JOURNEY* SEBAGAI UPAYA MEMBANGUN DAKWAH DIGITAL DI ERA DISRUPSI


yang telah diujikan pada Hari Rabu, 24 Desember 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


Prof. Dr. H. Izam Kanafi M.Ag.
NIP. 19751201999031004

Penguji II


Mukovimah M.Sos
NIP. 199206202019032016

Pekalongan, 30 Desember 2025

Disahkan Oleh

Dekan




Dekan Harvati, 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	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	-	tidak dilambangkan
ب	B	b	-
ت	T	t	-
ث		s	s (dengan titik diatasnya)
ج	J m	j	-
ح	H	h	h (dengan titik di
خ	Kh	kh	-
د	Dal	d	-
ذ	al	z	z (dengan titik di atasnya)
ر	R	r	-
ز	Zai	z	-
س	S n	s	-
ش	Sy n	sy	-
ص	d		s (dengan titik di

Huruf	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ض	D d	d	d (dengan titik di
ط		t	t (dengan titik di
ظ	Z	z	z (dengan titik di
ع	‘Ain	‘	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	-
ف	F	f	-
ق	Q f	q	-
ك	K f	k	-
ل	L m	l	-
م	M m	m	-
ن	N n	n	-
و	W wu	w	-
هـ	H	h	-
ء	Hamzah		apostrof, tetapi lambang ini tidak dipergunakan untuk hamzah di awal kata
ي	Y	y	-

B. Konsonan Rangkap

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

Contoh: أحمدية ditulis *Ahmadiyyah*

C. T 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 *jam 'ah*

2. Bila dihidupkan ditulis *t*

Contoh: كرامة الأولياء ditulis *kar matul-auly*

D. Vokal Pendek

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

E. Vokal Panjang

A panjang ditulis *ā*, i panjang ditulis *ī*, dan u panjang ditulis *ū*,

masing-masing dengan tanda hubung (-) di atasnya.

F. Vokal Rangkap

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

Fathah + w wu mati ditulis *au*

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

Contoh: أَنْتُمْ ditulis *a antum*

مُؤْنْتْ ditulis *mu anna*

H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf qamariyah ditulis *al-*

Contoh: الْقُرْآنْ ditulis *Al-Qura n*

2. Bila diikuti huruf syamsiyyah, huruf 1 diganti dengan huruf syamsiyyah yang mengikutinya.

Contoh: الشَّيْخَةُ ditulis *asy-Sy ah*

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: شَيْخُ الْإِسْلَامْ ditulis *Syaikh al-Isl m* atau *Syakhul-Isl m*

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas karunia dan ridha-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan penuh rasa cinta dan ucapan terima kasih, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Teristimewa kedua orangtua Peneliti, Bapak Sholikhin yang telah berjuang membesarkan saya, Ibu Mutammimah Turofiqo yang telah memberikan usaha, kasih sayang dan doa yang luar biasa untuk anak-anaknya tanpa mengenal kata lelah dan adek Lia yang selalu mendukung dalam setiap langkah hidup peneliti.
2. Dosen pembimbing Akademik, bapak SYAMSUL BAKHRI, M.SOS. yang telah membimbing, memberikan arahan dan semangat serta motivasi hingga selesai perkuliahannya.
3. Dosen pembimbing skripsi, Bapak Dr. H. Muhandis Azzuhri, Dr., Lc., M.A. Yang telah membimbing Penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah ini dengan kesabarannya.
4. Kepada sahabat Nanang Risma Prasetyo, M. Rifqi, dan Ryski Agus Setiawan, yang selalu menemani, memberikan motivasi dan semangat yang luar biasa. Terimakasih atas dukungan dan bantuannya kepada penulis hingga dapat menyelesaikan skripsinya.
5. Kepada Desy Fitriyani, S.Pd, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala dukungan, bantuan, perhatian, dan doa yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa membalas segala kebaikan dengan keberkahan, serta menjadikannya kelak sebagai istri yang baik, salehah, dan pendamping hidup yang membawa

ketenteraman serta kebahagiaan bagi penulis.

6. Terima kasih Kepada Monkey D. Luffy Serta Naruto Uzumaki yang telah menjadi panutan semangat bagi penulis.
7. Dan terakhir terimakasih untuk diri saya sendiri, M. Sholikhul A'mal Rofiqi terima kasih atas keteguhan, kesabaran, dan perjuangan yang tidak pernah berhenti meskipun dihadapkan pada berbagai keterbatasan dan tantangan. Skripsi ini menjadi bukti bahwa usaha, doa, dan keyakinan yang terus dijaga akan selalu menemukan jalannya.



MOTO

**“Shinobi yang melanggar aturan memang disebut sampah,
tetapi shinobi yang meninggalkan sahabatnya lebih rendah dari sampah”
“Uchiha Obito”**



ABSTRAK

M. Sholikhul Amal Rofiqi, 2025. Text Discourse Analysis Dalam Film *The Journey* Sebagai Upaya Membangun Dakwah Digital di Era Disrupsi Skripsi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuludin Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahin Pekalongan.
Pembimbing : Dr. H. Muhandis Azzuhri, Lc.MA

Kata Kunci : Text Discourse Analysis, *The Journey*, Dakwah Digital, Era Disrupsi

Critical Discourse Analysis (CDA) merupakan salah satu cara yang mempelajari penggunaan bahasa dalam berbagai situasi sosial. Pendekatan ini mencoba memahami bagaimana bahasa membantu atau melawan kekuasaan, dominasi, dan pemikiran yang berpengaruh pada masyarakat. Pendekatan ini tidak hanya mempelajari struktur teks, tetapi juga memeriksa cara dekonstruksi, penafsiran, pemanfaatan dalam hubungan sosial dan politik. CDA bukan sekedar, studi, linguistik, melainkan pendekatan interdisipliner yang menggabungkan berbagai teori, sosial, politik dan budaya dalam analisisnya. Pendekatan ini memandang wacana sebagai sebuah praktik sosial yang dipengaruhi oleh struktur sosial dan budaya yang lebih luas. Film *The Journey* adalah sebuah film animasi hasil kolaborasi Jepang-Arab Saudi yang disutradarai oleh Shizuno Kobun. Film ini menceritakan kisah pasukan gajah Abraha yang menyerang Makkah, yang terdapat dalam Al-Qur'an Surat Al-Fiil. Film ini menjadi film animasi pertama yang dibuat melalui kolaborasi antara Jepang dan Arab Saudi, dua negara dengan budaya dan agama yang berbeda. Tokoh utama dalam film *The Journey* adalah Aws Bin Jubair.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Analisis Teks film *The Journey* sebagai upaya membangun dakwah digital di era disrupsi menggunakan teori Teun A. van Dijk dan menganalisis ketiga struktur Micro, Macro, Meso. Dengan metode penelitian yang digunakan adalah Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif yaitu menggali pengalaman individu (seperti persepsi atau motivasi) untuk memahami suatu fenomena sosial secara utuh. Metode ini sifatnya interaktif dan fleksibel.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Text Discourse Analysis dalam film *The Journey* sebagai upaya membangun dakwah digital di era disrupsi, film animasi ini memiliki kekuatan wacana yang signifikan dalam menyampaikan pesan keagamaan melalui media visual modern. Analisis menggunakan kerangka Teun A. van Dijk menunjukkan bahwa unsur makrostruktur, mesostruktur, dan mikrostruktur saling terkait dan bersama-sama membentuk pesan dakwah yang kuat, halus, dan mudah diterima oleh penonton dari berbagai latar belakang.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur saya haturkan yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT atas rahmat dan nikmat-Nya, yang telah memungkinkan peneliti untuk menyelesaikan penelitian skripsi ini. Semoga shalawat dan salam selalu dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya, sahabat-sahabatnya, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman, aamiin.

Dalam penelitian skripsi ini peneliti mengambil judul **“TEXT DISCOURSE ANALYSIS DALAM FILM THE JOURNEY SEBAGAI UPAYA MEMBANGUN DAKWAH DIGITAL DI ERA DISRUPSI”** Dalam penelitian skripsi ini, penulis tidak terlepas dari berbagai kendala dan tantangan. Namun, berkat arahan, petunjuk, saran, dan kerjasama dari banyak pihak, terutama dari pembimbing, penulis dapat menyelesaikannya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis dengan tulus mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M. Ag. selaku Rektor UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Ibu Dr. Tri Astutik Haryati, M.Ag.,. selaku Dekan Fakultas Usuludin Adab dan Dakwah UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Mukoyimah. M.Sos. selaku Ketua Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak Syamsul Bakhri M.Sos., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Bapak Dr. H. Muhandis Azzuhri, Lc.MA selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Bapak dan ibu yang mendukung dan memberikan motivasi.

7. Semua pihak yang terkait dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti mengucapkan terima kasih atas bantuan semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Hanya doa yang dapat peneliti panjatkan sebagai balasan, semoga Allah SWT membalas segala kebaikan yang telah diberikan. Harapan peneliti, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

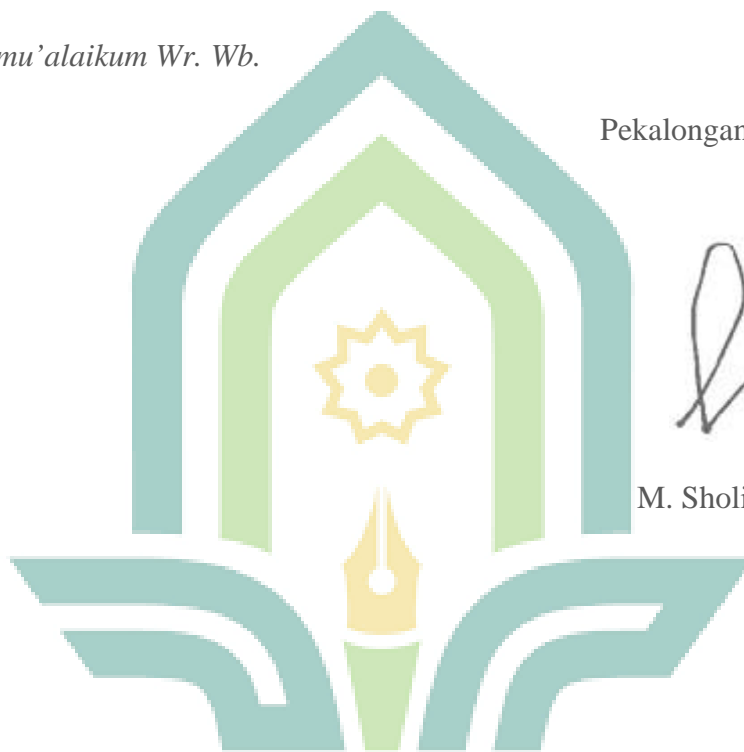
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 11 Desember 2025

Peneliti



M. Sholikhul A'mal Rofiqi



DAFTAR ISI

COVER	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
PERSEMBAHAN.....	viii
MOTO	ix
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Landasan Teori	8
F. Kerangka Berpikir	25
G. Metodologi Penelitian	26
H. Sistematika Pembahasan	34
 BAB II TEXT DISCOURSE ANALAYSIS DALAM FILM THE JOURNEY SEBAGAI UPAYA MEMBANGUN DAKWAH DIGITAL DI ERA DISRUPSI.....	 36
A. Text Discourse Analysis	36
B. Dakwah Digital di Era Disrupsi	38
C. Film Sebagai Media Dakwah	40
D. Anime The Journey dan Potensi Sebagai Media Pesan Dakwah	43
E. Analysis Van Djik dengan Dakwah Digital Dalam Film The Journey	45
 BAB III REPRENTASI DAKWAH DIGITAL DALAM FILM THE JOURNEY	 48
A. Gambaran Umum Film The Journey	48
B. Profil Film The Journey.....	50
C. Karakter Utama (Main Character).....	52
D. Analaysis Adegan Anime The Journey	53

BAB IV HASIL ANALYSIS	56
A. Analysis Text Film The Journey Sebagai Upaya Membangun Dakwah Digital di Era Disrupsi.....	56
B. Analysis Microstructure, Mesostructure, Macrostruktire	66
C. Analisis Teks dan Efektifitas Film The Journey Sebagai Media Dakwah.....	72
BAB V PENUTUP	77
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran	79

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Poster Film The Journey	48
Gambar 3.2 Main Character (Aws)	52



DAFTAR LAMPIRAN

Gambar Lampiran 1 Wawancara Nanang Risma Prasetyo

Gambar Lampiran 2 Wawancara M. Rifqi

Gambar Lampiran 3 Wawancara dengan M. Reza



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat telah membawa masyarakat memasuki era disrupsi, yaitu suatu fase perubahan sosial yang ditandai oleh pergeseran pola komunikasi, distribusi informasi, dan pembentukan makna sosial. Dalam era ini, komunikasi tidak lagi berlangsung secara linear dan terbatas pada ruang fisik, melainkan bergerak cepat, masif, dan berbasis media digital. Media sosial, platform video, dan berbagai kanal digital lainnya telah menjadi ruang utama pertukaran wacana, termasuk wacana keagamaan. Kondisi ini memunculkan problem sosial baru dalam bidang komunikasi, terutama berkaitan dengan kualitas pesan, kedalaman makna, serta relasi antara penyampai pesan dan audiens.¹ Salah satu problem komunikasi yang menonjol di era disrupsi adalah terjadinya banjir informasi (*information overload*) yang menyebabkan audiens cenderung bersikap selektif secara instan, dangkal, dan emosional. Pesan-pesan yang tidak disajikan secara menarik secara visual dan naratif sering kali terabaikan, terlepas dari kedalaman substansinya. Di sisi lain, algoritma media digital lebih mengedepankan konten yang bersifat sensasional, cepat, dan menghibur, sehingga ruang publik digital dipenuhi oleh wacana populer yang belum tentu memiliki nilai edukatif dan moral. Fenomena

¹ Muhamamad Agung Dharmaja., “ Membangun Kepercayaan Yang Berkelanjutan Di Era Disrupsi Komunikasi : Perpektif Media dan Komuikasi Digital “, Jurnal Komunikasi, 18(2), 2024

ini berimplikasi langsung pada cara masyarakat memahami realitas sosial, termasuk dalam memaknai ajaran agama.

Dalam konteks dakwah Islam, perubahan pola komunikasi tersebut menghadirkan tantangan yang serius. Dakwah yang secara tradisional bertumpu pada ceramah lisan, forum keagamaan, dan interaksi tatap muka mengalami keterbatasan dalam menjangkau masyarakat digital yang memiliki perhatian singkat dan preferensi visual yang tinggi. Selain itu, pesan-pesan keislaman berisiko mengalami penyederhanaan makna, fragmentasi, bahkan distorsi ketika disampaikan dalam format digital yang menuntut kecepatan dan ringkasnya penyajian. Akibatnya, dakwah tidak hanya bersaing dengan konten hiburan, tetapi juga dengan berbagai narasi alternatif yang dapat melemahkan pemahaman keagamaan yang komprehensif.

Problem komunikasi dakwah di era disrupsi tidak hanya berkaitan dengan media, tetapi juga dengan perubahan relasi kuasa dalam produksi wacana. Siapa pun kini dapat menjadi produsen pesan keagamaan tanpa otoritas keilmuan yang memadai. Hal ini membuka peluang bagi berkembangnya dakwah yang bersifat parsial, normatif, bahkan provokatif, yang berpotensi menimbulkan kesalahpahaman, polarisasi, dan konflik di ruang digital. Di sinilah dakwah Islam dihadapkan pada dilema antara tuntutan adaptasi terhadap media digital dan kewajiban menjaga otentisitas serta kedalaman nilai ajaran Islam.²

Berangkat dari realitas sosial tersebut, dakwah Islam digital menuntut pendekatan komunikasi yang lebih kreatif, kontekstual, dan reflektif. Media

² Li, P. dkk., *Digital transformation and supply chain resilience* (2025).

visual, khususnya film, muncul sebagai salah satu alternatif strategis dalam menjawab tantangan komunikasi dakwah di era disrupsi. Film memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan keagamaan secara naratif, simbolik, dan emosional, sehingga memungkinkan audiens tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengalami dan memaknai nilai-nilai Islam secara lebih mendalam. Dengan demikian, film tidak sekadar berfungsi sebagai media hiburan, melainkan sebagai ruang produksi makna dan internalisasi nilai keagamaan.

Oleh karena itu, kajian terhadap dakwah Islam digital perlu dilakukan dengan berangkat dari problem komunikasi sosial yang nyata di era disrupsi, kemudian dianalisis melalui media yang relevan dengan karakteristik masyarakat digital. Pendekatan induktif ini memungkinkan penelitian untuk memahami bagaimana pesan-pesan dakwah dikonstruksi, dinegosiasikan, dan disebarkan dalam ruang media digital, serta bagaimana wacana keislaman berinteraksi dengan logika industri media dan budaya populer. Dengan demikian, dakwah Islam digital tidak hanya dipahami sebagai aktivitas penyampaian ajaran agama, tetapi juga sebagai praktik komunikasi sosial yang sarat dengan ideologi, kekuasaan, dan dinamika makna di era disrupsi.³

Pemilihan film animasi *The Journey* sebagai objek penelitian didasarkan pada beberapa pertimbangan akademik dan kontekstual. Pertama, *The Journey* merupakan film animasi yang secara eksplisit mengangkat kisah sejarah Islam

³ Amanda Putri Ivana, "Apresentasi Optimisme Film Anime *The Journey* dalam Perspektif Islam", 2023.

yang bersumber dari Al-Qur'an, yaitu peristiwa penyerangan Mekkah oleh pasukan gajah Abraha sebagaimana tertuang dalam Surah Al-Fil. Hal ini menjadikan film tersebut relevan untuk dikaji dalam perspektif dakwah Islam, khususnya dalam melihat bagaimana narasi Qur'ani direpresentasikan dalam media visual modern.

Kedua, *The Journey* diproduksi melalui kolaborasi lintas budaya antara Jepang dan Arab Saudi, sehingga menarik untuk dianalisis dari sudut pandang wacana, ideologi, dan representasi. Kolaborasi ini menunjukkan adanya proses negosiasi makna antara nilai-nilai Islam dengan logika industri kreatif global, yang berpotensi memengaruhi cara pesan dakwah dikonstruksi dan disampaikan kepada audiens internasional.

Ketiga, sebagai film animasi, *The Journey* merepresentasikan bentuk dakwah digital yang dekat dengan generasi muda dan masyarakat era disrupsi yang lebih akrab dengan budaya visual dan audio-visual. Film ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media komunikasi nilai, identitas, dan pesan moral keislaman. Oleh karena itu, *The Journey* menjadi contoh konkret bagaimana dakwah Islam beradaptasi dengan tuntutan estetika, narasi populer, dan teknologi digital tanpa sepenuhnya meninggalkan substansi religiusnya.

Melihat potensi besar yang dimiliki media film dalam penyebaran dakwah di era digital, penting untuk mengkaji dan mengembangkan strategi dakwah melalui film secara lebih serius. Hal ini menjadi peluang besar untuk memperkuat syiar Islam di tengah masyarakat modern yang semakin akrab

dengan media visual dan teknologi digital. Sehingga dakwah digital juga menghadirkan tantangan baru.⁴

Film *The Journey* menjadi salah satu contoh menarik yang mengangkat nilai-nilai Sejarah Islam dalam balutan teknologi animasi modern. Disinilah pentingnya kajian terhadap film ini dalam konteks disrupsi. Di satu sisi, film ini menjawab tantangan zaman dengan memnyajikan dakwah dalam bentuk yang kreatif dan modern. Di sisi lain, film ini juga memunculkan pertanyaan kritis tentang bagaimana narasi Sejarah Islam dikonstruksi dalam bentuk visual, serta bagaimana pesan-pesan dakwah dikemas dalam Bahasa symbol-simbol yang relevan dengan audiensi masa kini.⁵

Melalui pendekatan *Analisis Wacana Kritis (Critical Discourse Analysis/ CDA)*, film ini dapat dikaji lebih dalam untuk melihat bagaimana makna dibentuk dan disampaikan kepada audiens. CDA sebagai pendekatan multidisipliner membantu menelusuri, tidak hanya isi teks (visual dan verbal), tetapi juga konteks sosial, ideologi, dan kekuasaan yang terkandung di dalamnya. Dalam film *The Journey*, terdapat berbagai konstuksi naratif tentang keimanan, perjuangan, kekuasaan, dan takdir yang dapat dianalisis untuk memahami sejauh mana film ini mampu menjadi media penyampai nilai Islam ditengah tantangan zaman⁶.

⁴ Ibnu Kasir, dan Syahrol Awali, “Peran Dakwah Digital Dalam Menyebarkan Pesan Islam di Era Moderen “, Jurnal AN- NASYR: Jurnal Dakwah Dalam Mata Tinta, 11 (1), 2024, Hlm. 62

⁵ Agata Winda Syilvianisa, “Framing Isu Lingkungan Hidup Dalam Media Sosial Organisasi Lingkungan,” 2022.

⁶ Luthfi Hidayah dan Teguh Setyo Budi Utomo. “*Representasi Stereotip Islam Dalam Anime The Joourney*”. An-Nashiha: Journal of Broadcasting and Islamic Commtion. Vol,3. No,2. 2023.Hlm.39.

Penelitian ini menjadi signifikan karena menunjukkan bahwa dakwah Islam tidak harus selalu berlangsung di mimbar atau dalam bentuk ceramah konvensional, tetapi juga bisa hadir dalam bentuk media populer seperti film animasi. Di Tengah derasnya arus informasi dan budaya asing yang masuk melalui internet dan media sosial, film seperti *The Journey* menjadi bentuk “perlawanan kultural” yang menyuguhkan alternatif tontonan bermutu, mendidik, dan bernilai religious. Hal ini membuktikan bahwa Islam bisa hadir secara moderat, kreatif, dan modern tanpa kehilangan esensi nilai-nilainya.

Dengan demikian, kajian terhadap film *The Journey* dalam perspektif wacana Kritis sangat penting dilakukan, baik sebagai bagian dari literasi media Islam maupun sebagai bagian dari kontribusi ilmiah dalam pengembangan strategi dakwah dan Pendidikan Islam di era digital. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai potensi media animasi sebagai sarana efektif dalam menanamkan nilai-nilai Islam kepada generasi muda yang hidup di tengah era disrupsi.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana analisis teks film *The Journey* sebagai upaya membangun dakwah digital di era disrupsi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian penelitian yang sudah diuraikan, maka peneliti menyusun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. analisis teks film *The Journey* sebagai upaya membangun dakwah digital di era disrupsi.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini meliputi :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu komunikasi dan studi dakwah, khususnya dalam konteks pemanfaatan media digital sebagai sarana penyebaran nilai-nilai Islam. Dengan menerapkan pendekatan *Critical Discourse Analysis* (CDA), penelitian ini memperkaya khazanah keilmuan dalam analisis wacana kritis terhadap media dakwah visual seperti film, yang masih tergolong minim kajian. Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap penguatan teori dakwah kontemporer yang bersifat adaptif terhadap perubahan zaman, khususnya era disrupsi digital. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pengembangan teori komunikasi dakwah yang lebih relevan dengan konteks masyarakat digital, di mana narasi dakwah tidak hanya disampaikan secara verbal, tetapi juga melalui simbol, visual, dan alur cerita yang membentuk persepsi dan kesadaran kolektif audiens.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung bagi para praktisi dakwah digital, seperti dai, content creator, dan lembaga dakwah yang bergerak di bidang media. Analisis dalam penelitian ini dapat menjadi panduan dalam merancang pesan dakwah yang tidak hanya komunikatif, tetapi juga kontekstual dengan kebutuhan dan karakteristik masyarakat digital. Bagi para pembuat film bertema Islami, penelitian ini

memberikan wawasan penting mengenai konstruksi wacana dakwah dalam film, sehingga dapat dijadikan acuan dalam menyusun narasi dakwah yang lebih kuat dan bermakna. Selain itu, hasil penelitian ini juga berguna bagi institusi pendidikan, khususnya di bidang komunikasi Islam, media, atau studi dakwah, sebagai bahan ajar, studi kasus, maupun inspirasi penelitian lanjutan dalam memahami peran media film dalam menyampaikan pesan keislaman di tengah era disrupsi informasi.

E. Landasan Teori

1. Deskripsi Teori

a. Text Discourse Analysis Critical Teun A. Van Dijk

Critical Discourse Analysis (CDA) membantu memahami bahasa dalam penggunaannya. Salah satu pemahaman penting analisis tentang wacana kritis adalah bahwa wacana bukan hanya subjek studi bahasa. Pastinya, bahasa digunakan untuk menganalisis teks.⁷ Analisis wacana kritis mengacu pada wacana sebagai studi bahasa. Pada akhirnya, analisis wacana benar-benar menggunakan bahasa teks yang digunakan untuk melakukan analisis. Bahasa yang dibahas dalam wacana kritis ini agak berbeda dengan kajian bahasa yang dilakukan secara linguistik. Sehingga, Proses analisis bahasa tidak terbatas pada penjelasan tentang fitur linguistik tertentu, penelitian juga melihat bahasa dalam konteksnya.

⁷ Rismala Muffida, dkk, "Analisis Wacana Kritis Dimensi Teks Model Teun A. Van Dijk Pada Teks Berita Siswa Kelas VII SMPN 28 Kota Tangerang", *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol.10, No. 1(2021), Hlm. 34-35.

Dalam konteks ini, bahasa digunakan untuk tujuan dan praktik tertentu, termasuk kekuasaan.

Sementara itu, Van Dijk menambahkan bahwa CDA tidak hanya memperhatikan struktur teks, tetapi juga bagaimana kognisi sosial dan struktur kekuasaan bekerja dalam produksi wacana³. Artinya, dalam suatu teks seperti film, makna tidak hanya terdapat pada kata-kata atau dialog, tetapi juga dalam representasi visual, tokoh, simbol, serta alur cerita yang dapat merefleksikan nilai-nilai sosial, ideologi, bahkan strategi dakwah tertentu⁸. Dalam konteks dakwah digital, CDA menjadi alat analisis yang relevan untuk mengkaji bagaimana pesan-pesan Islam dikonstruksi melalui media populer seperti film. Hal ini karena film tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga membentuk kesadaran, memengaruhi opini publik, dan menyisipkan nilai-nilai tertentu secara simbolik dan emosional. Dengan menggunakan CDA, peneliti dapat mengungkap pesan tersirat dalam narasi film dakwah dan menilai sejauh mana film tersebut menjadi alat komunikasi dakwah yang efektif dan kontekstual di era disrupsi digital.

Dalam kerangka Critical Discourse Analysis (CDA) Teun A. van Dijk, *microstructure* merujuk pada analisis mendetail terhadap teks yang tampak secara langsung, baik berupa bahasa verbal maupun simbol visual. Pada level ini, perhatian diberikan pada pilihan kata (*lexical choice*),

⁸ Teun A. van Dijk, *Discourse and Knowledge: A Sociocognitive Approach* (Cambridge: Cambridge University Press, 2014), Hlm. 4–7.

struktur kalimat (*sintaksis*), makna tersurat dan tersirat (*semantik*), serta gaya bahasa (*retorika*) yang digunakan untuk menyampaikan pesan tertentu. Dalam film animasi *The Journey*, *microstructure* dapat terlihat dari pemakaian kata-kata yang menekankan nilai keimanan, pengorbanan, dan keberanian, serta dari visualisasi simbolis seperti burung Ababil dan pasukan gajah yang digambarkan secara hiperbolis sebagai representasi kuasa Tuhan atas kaum penindas. Analisis *microstructure* ini penting karena bahasa maupun visual sering kali menyimpan ideologi yang tersembunyi di balik narasi utama, sehingga dapat mengungkap bagaimana wacana religius dibentuk dan diarahkan kepada penonton.⁹

b. Era Disrupsi dan Dakwah Era Digital

Era disrupsi merujuk pada masa di mana terjadi perubahan besar dan cepat yang mengguncang tatanan lama akibat hadirnya inovasi baru, terutama yang berbasis teknologi digital. Inovasi-inovasi ini menciptakan cara baru dalam menjalankan aktivitas ekonomi, sosial, pendidikan, dan budaya, yang menyebabkan model-model lama menjadi usang atau kurang relevan. Perubahan zaman yang begitu cepat telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan, ekonomi, sosial, dan budaya. Istilah disrupsi muncul untuk menggambarkan fenomena perubahan mendasar akibat hadirnya inovasi yang menggantikan cara-cara lama dengan sistem baru yang lebih efisien,

⁹ Farkhan, M., & Putri, A. (2023). *Critical Discourse Analysis of Ideology and Power in Online Media Using Van Dijk's Model*. *Journal of Language and Literature Studies*.

cepat, dan adaptif. Konsep disrupsi ini pertama kali populer dalam dunia bisnis, ketika perusahaan-perusahaan rintisan berbasis teknologi mampu menggantikan dominasi perusahaan besar melalui pendekatan digital dan layanan yang lebih responsif terhadap kebutuhan masyarakat. Fenomena ini tidak hanya menuntut adaptasi, tetapi juga mendorong transformasi menyeluruh terhadap pola pikir, strategi, serta kemampuan inovasi dalam berbagai bidang.¹⁰

Menurut Raymond R. Tjandrawinata, disrupsi merupakan suatu bentuk transformasi yang mendasar, cepat, dan menyeluruh dalam berbagai sektor kehidupan seperti ekonomi, pendidikan, kesehatan, dan industri. Transformasi ini bukanlah perubahan biasa, melainkan perubahan radikal yang mengubah cara kerja, pola pikir, dan struktur sistem yang telah mapan¹¹. Khususnya dalam lima tahun terakhir, disrupsi semakin diperkuat oleh kemajuan teknologi digital yang begitu pesat. Internet of Things (IoT), kecerdasan buatan (AI), big data, dan platform digital telah menciptakan ekosistem baru yang menuntut individu maupun institusi untuk bergerak lebih cepat dan inovatif. Dunia pendidikan, dakwah, hingga aktivitas sosial keagamaan pun terdorong untuk menyesuaikan diri dengan perubahan ini. Proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada ruang kelas fisik, melainkan meluas melalui platform daring, media sosial, serta konten-konten digital yang interaktif. Transformasi inilah yang

¹⁰ Rifai, M. (2020). Disrupsi dan Implikasinya terhadap Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 25(2), hal.113–121.

¹¹ Tjandrawinata, R. R. (2020). Innovation and Disruption. *Journal of Business and Innovation*, 1(2), 15–21).

menandai era disrupsi di era digital, ketika inovasi teknologi menjadi kekuatan utama dalam mengubah pola interaksi, penyampaian informasi, dan cara manusia menjalani kehidupan sehari-hari.¹²

Era Disrupsi di era digital yaitu kondisi terjadinya inovasi dan perubahan besar-besaran secara fundamental dikarenakan keberadaan berbagai kondisi berbagai teknologi digital. Disrupsi digital menghasilkan perubahan yang berdampak pada berbagai aspek kehidupan, mulai dari individu hingga negara. Fenomena yang dikenal sebagai “disrupsi teknologi” menyebabkan masyarakat memahami dan menggunakan sistem teknologi digital. Disrupsi sebagai sebuah perubahan fundamental akibat perkembangan system teknologi digital yang mana teknologi digital atau robot mulai menggantikan ataupun mengubah peran serta pekerjaan manusia.¹³

Masyarakat mendapatkan banyak keuntungan strategi dari kemajuan teknologi ini. Pertama, dakwah menjadi lebih inklusid dan aksesibel. Masyarakat yang sebelumnya sulit menghadiri majelis-majelis taklim ini dapat meliputi kajian agama secara daring Dimana saja. Kedua, Masyarakat mampu menyebarkan pesan-pesan dakwah dengan lebih cepat dan luas. Hal ini penting dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menyebarkan dakwah. Namun dakwah di era disrupsi juga menjadi tantangan tersendiri salah satunya adalah menjamin mutu dan kepercayaan

¹² Nugroho, H. (2022). Membangun Kompetensi Abad 21 dalam Era Disrupsi Melalui Pendidikan Berbasis Teknologi. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(1), 1–10.

¹³ Erick Saragih,dkk, “ Era Digital Pada Perkembangan Teknologi di Indonesia”. *Jurnal Of Economics and Business Management*. Vol. 2, No. 4, 2023. Hal.3.

terhadap informasi yang disampaikan. Dengan akses informasi yang mudah, potensi untuk menyebarkan berita tidak benar dan ajaran yang salah semakin meningkat.¹⁴

c. Film Sebagai Media Dakwah

Film adalah cara cepat untuk menyampaikan pesan. Isinya hampir sama dengan kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, penulis cerita sangat penting agar kesan film dapat diterima dengan baik oleh penonton. Dia harus dapat membuat laur cerita yang menarik penonton dan membawa mereka masuk ke dalam cerita sesuai dengan harapan penulis dan penonton. Dalam pesan yang disampaikan oleh penulis akan dihasilkan makna yang dapat di petik sehingga dapat bermanfaat bagi penontonnya. Sederhananya meletakkan, setiap tindakan yang dilakukan setiap manusia dalam kehidupan sehari-hari berkontribusi terhadap pengembangan makna itu sederhana saja, Setiap tindakan yang dilakukan setiap manusia dalam kehidupan sehari-hari memberikan kontribusi terhadap perkembangan makna.

Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang memiliki kekuatan besar dalam menyampaikan pesan karena mampu menggabungkan unsur audio, visual, narasi, dan emosi. Dalam konteks dakwah, film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, melainkan juga sebagai sarana penyampaian nilai-nilai Islam secara lebih universal.

¹⁴ Nurul Hidayat,” Tantangan Dakwah NU di Era Digital dan Disrupsi Teknologi.”, Jurnal Komunikasi Islam, 5(1), 2024. Hlm.51.

Analisis Wacana Kritis (Critical Discourse Analysis/CDA) menurut Teun A. Van Dijk menjadi kerangka yang relevan untuk mengkaji film dakwah, sebab pendekatan ini berfokus pada hubungan antara teks, kognisi sosial, dan konteks sosial. Pada level *teks (microstructure)*, pesan dakwah dapat ditemukan dalam bahasa tokoh, simbol visual, maupun alur cerita yang mengacu pada nilai-nilai Al-Qur'an, seperti dalam film *The Journey* (2021) yang menampilkan kisah pasukan Abrahah dan burung Ababil. Selanjutnya, *kognisi sosial (mesostructure)* menggambarkan bagaimana pembuat film memahami ajaran Islam dan bagaimana audiens menafsirkan pesan dakwah yang disampaikan. Sementara itu, pada level *konteks sosial (macrostructure)*, film ini dapat dipahami sebagai representasi ideologi dan diplomasi budaya Arab Saudi dalam menyebarkan citra Islam yang damai dan inklusif di era disrupsi. Dengan demikian, melalui CDA, film *The Journey* dapat dipahami bukan hanya sebagai hiburan religius, tetapi juga sebagai media dakwah sekaligus strategi penyebaran wacana Islam ke masyarakat global.¹⁵

Hal ini juga dapat diterapkan dalam menganalisis film *The Journey*, yang bukan hanya menampilkan narasi biasa, tetapi menyimpan pesan spiritual dan nilai-nilai dakwah yang dikemas melalui simbol-simbol visual dan dialog yang reflektif. *The Journey* menyajikan perjalanan batin tokoh-tokohnya sebagai metafora dari perjalanan spiritual manusia dalam

¹⁵ Anggara, J., Bakti, A. M. F., & Muttaqin, M. I. (2025). *Representation of Qur'anic Stories in The Journey Anime*. *Asian Journal of Philosophy and Religion*, 4(1).

mencari makna hidup, yang jika ditinjau melalui pendekatan semiotika, banyak mengandung tanda-tanda yang dapat ditafsirkan secara mendalam. Misalnya, latar tempat, cahaya, warna, dan ekspresi karakter menjadi representasi dari nilai-nilai Islam seperti kesabaran, keikhlasan, dan pengharapan.

Animasi *The Journey* merupakan animasi yang diproduksi oleh Teori Animation dan Manga productions pada tahun 2021 yang disutradarai oleh Kobun Shizuna. Animasi *The Journey* diproduksi dengan Sejarah sebelumnya. Dengan durasi satu jam lima puluh menit yang mencerminkan sebuah peristiwa dalam sejarah Islam dan berpusat di semenanjung Arab pada tahun 1500-an sebelum Nabi Muhammad SAW lahir. Animasi tersebut mengisahkan Aws, sebagai pengrajin tembikar, yang terperangkap pada sebuah peperangan besar guna melindungi kota Makkah dari serangan penjajah kejam yang dipimpin oleh jenderal Abraha.

Abraha berusaha untuk merebut dan menghancurkan Ka'bah serta memperbudak penduduk Makkah. Berdasarkan Sejarah yang telah dikenal. Cerminan Ka'bah dimulai oleh Abraha, yang iri dengan kemajuan Makkah karena keberadaan Ka'bah yang membuat orang lain datang ke Makkah. Selain itu pada animasi ini terdapat sebuah kisah mukzizat, seperti kisah nabi Nuh, nabi Musa, dan lain sebagainya. Kisah mukzizat itu diceritakan guna menyampaikan sebuah inspirasi dan semangat kepada para tokoh dalam menghadapi sebuah kesulitan dan cobaan. Sehingga dapat

mengembalikan semangat dan kepercayaan bahwa Allah SWT akan membantu mereka melawan pasukan Abraha¹⁶

Film The Journey ini menceritakan kisah perjuangan penduduk mekkah melawan pasukan gajah Abraha pada tahun 570 M. Anime ini telah dikritik karena menampilkan stereotip negatif tentang Islam. Wacana seputar representasi ditampilkan dalam anime The Journey dapat dilihat dari level teks (struktur makro, superstruktur, struktur mikro)¹⁷.

- i. struktur makro dalam anime The Journey adalah cerita tentang perjuangan penduduk mekkah melawan pasukan gajah Abraha. Ceritanya dikemas dalam genre aksi dan petualangan.
- ii. Superstruktur dari anime The Journey adalah struktur yang mengatur cerita dalam anime. Superstruktur anime The Journey terdiri dari tiga (3) bagian utama : awal, Tengah, akhir.
- iii. Struktur mikro adalah detail yang ada dalam cerita, terdiri dari dialog, adegan, dan musik.

2. Penelitian Relevan

Saat mendalami industri perfilman, penelitian bukanlah langkah awal bagi penulisnya. Dalam upaya memperdalam dan memperluas pemahaman tentang topik yang dibahas, penulis penelitian ini berupaya mensurvei karya sebelumnya yang relevan. Berikut adalah beberapa hasil penelusuran yang

¹⁶ Aviah Nurhasanah, dkk. "Fakta Kemanusiaan dan Subjek Kolektif", Hlm, 24.

¹⁷ Hidayah Lutfi. "Representasi Stereotip Islam Dalam Anime The Journey." AN-NASHIHA: Journal of Broadcasting and Islamic Commtion, 3(2), 2023. hlm. 39.

terkait dengan studi penulis, yang dapat digunakan sebagai bukti bahwa topik penelitian penulis dijamin nyata.

a. Skripsi dengan judul “Pemeriksaan pesan Dakwah dalam anime Journey”

karya Arif Cahyo Kartiko yang dilakukan dengan menggunakan analisis semiotik. Penelitian ini menganalisis pesan dakwah dalam anime "The Journey" menggunakan pendekatan analisis semiotik Charles Sanders Pierce.¹⁸ Fokus utama penelitian tersebut adalah mengungkap tanda-tanda (ikon, indeks, dan simbol) yang digunakan dalam film The Journey untuk menyampaikan pesan dakwah, misalnya melalui simbol visual burung Ababil, Ka'bah, serta ekspresi tokoh yang menandakan makna keimanan dan kekuasaan Allah. Tujuan dari penelitian Kartiko adalah untuk mendeskripsikan dan menafsirkan makna-makna pesan dakwah Islam yang disampaikan melalui tanda-tanda visual dan simbolik dalam film The Journey sehingga dapat dipahami bagaimana unsur semiotik digunakan sebagai media penyampai nilai-nilai keislaman. Dengan demikian, penelitian tersebut lebih menekankan pada bagaimana tanda-tanda visual dan naratif dalam film membentuk makna dakwah secara semiotik. Sedangkan tujuan dari penelitian penulis adalah untuk menganalisis bagaimana pesan dakwah dalam film The Journey dikonstruksi melalui wacana, baik pada teks, kognisi sosial pembuat film, maupun konteks sosial yang melingkupinya, sehingga dapat mengungkap makna ideologis

¹⁸ Arif Cahyo Kartiko, “Analisis Semiotika Pesan Dakwah Dalam Anime The Journey,” 2023.

dan nilai-nilai keislaman yang ingin disampaikan kepada masyarakat di era disrupsi. Serta dapat dilihat adanya persamaan dan perbedaan. Persamaannya adalah kedua penelitian sama-sama menjadikan film *The Journey* sebagai objek kajian, serta sama-sama fokus pada bagaimana film tersebut menyampaikan pesan dakwah Islam. Adapun perbedaannya, penelitian Kartiko berfokus pada analisis tanda (semiotika) yang menyoroti makna simbolik dalam teks film, sedangkan penelitian Anda menitikberatkan pada wacana kritis (CDA Van Dijk) yang menghubungkan pesan dakwah tidak hanya pada teks, tetapi juga pada struktur kognisi sosial pembuat film dan konteks sosial yang lebih luas. Dengan kata lain, semiotika melihat bagaimana pesan ditandai, sedangkan CDA melihat bagaimana pesan dikonstruksi dan dimaknai dalam konteks sosial-ideologis.

- b. Analisis wacana film Teun A. Van Dijk Mega Choerunnisa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta menciptakan *Perjalanan dan khotbahnya*. Penelitian ini memberikan perspektif baru terhadap pesan Dakwah dalam "the Journey" dengan menggunakan analisis wacana kritis karya Teun A. Van Dijk.¹⁹ Penelitian tersebut menelaah bagaimana pesan dakwah dibangun dalam narasi film dengan menggunakan kerangka Analisis Wacana Kritis (CDA) Teun A. Van Dijk, khususnya dalam menggali dimensi teks, kognisi sosial, dan konteks sosial. Fokus utamanya adalah

¹⁹ Mega Choerunnisa, "Pesan Dakwah Dalam Film *The Journey* (Analisis Wacana Kritis Teun A. Van Dijk)" (Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, 2022).

pada isi cerita film yang mengisahkan perjuangan masyarakat Mekkah dalam menghadapi serangan pasukan bergajah pimpinan Abrahah. Dari analisis tersebut, Choerunnisa menemukan bahwa film *The Journey* tidak hanya menyampaikan kisah sejarah yang bersumber dari Al-Qur'an, tetapi juga mengandung pesan dakwah mengenai kekuatan iman, perjuangan mempertahankan keyakinan, dan keyakinan akan pertolongan Allah. Adapun tujuan dari penelitian Choerunnisa adalah untuk mengungkap bagaimana pesan dakwah Islam dikonstruksi melalui narasi, karakter, dan konteks sosial dalam film *The Journey* dengan menggunakan pendekatan Analisis Wacana Kritis Teun A. Van Dijk, sehingga dapat menggambarkan keterkaitan antara struktur wacana dan nilai-nilai keislaman yang disampaikan melalui film tersebut. Sedangkan tujuan dari penelitian penulis adalah untuk menganalisis bagaimana pesan dakwah dalam film *The Journey* dikonstruksi dan dimaknai melalui dimensi teks, kognisi sosial, serta konteks sosial menggunakan kerangka Analisis Wacana Kritis Teun A. Van Dijk. Serta terdapat persamaan dan perbedaan yang cukup menonjol. Persamaannya, baik penelitian Choerunnisa maupun penelitian Anda sama-sama menggunakan Analisis Wacana Kritis Teun A. Van Dijk sebagai kerangka analisis, serta menjadikan film *The Journey* sebagai objek kajian utama untuk mengungkap pesan dakwah. Adapun perbedaannya terletak pada fokus kajian. Penelitian Choerunnisa lebih terpusat pada isi cerita dan representasi perjuangan masyarakat Mekkah. Terdapat persamaan dan perbedaan yang penting. Persamaannya,

keduanya sama-sama memandang film sebagai medium komunikasi yang mengandung pesan moral, sosial, dan ideologis, serta menggunakan pendekatan analisis kritis untuk membongkar makna yang tersembunyi. Perbedaannya, penelitian Zulhifitri dan Hidayat menggunakan analisis semiotika dengan fokus pada isu hak asasi manusia dan rasisme, sementara penelitian Anda menggunakan Analisis Wacana Kritis (CDA) Teun A. Van Dijk untuk mengkaji pesan dakwah Islam dalam film *The Journey*, khususnya kisah perjuangan masyarakat Mekkah melawan pasukan bergajah. Dengan demikian, penelitian Anda lebih menekankan pada dimensi religius, historis, dan pendidikan dakwah, sedangkan penelitian mereka lebih menyoroti aspek humanisme dan representasi kelompok minoritas.

- c. Analisis Framing Dalam Film *the Greatest Showman* dalam pesan dakwah. Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika pendekatan semiotika untuk mengkaji bagaimana pesan moral, kemanusiaan, dan nilai dakwah tersirat disampaikan melalui alur cerita, karakter, serta simbol-simbol dalam film. Walaupun film ini bukan film dakwah secara langsung, penelitian tersebut menunjukkan bahwa nilai dakwah tidak selalu harus dikaitkan dengan ajaran agama secara eksplisit, melainkan juga dapat berupa pesan-pesan universal seperti keadilan, penghormatan terhadap perbedaan, dan perjuangan melawan diskriminasi. Dengan semiotika, peneliti menyoroti bagaimana tanda-tanda dalam film dikonstruksi untuk menghadirkan makna yang mendorong nilai kemanusiaan dan moralitas

meskipun tidak spesifik pada "The Journey".²⁰ Tujuan dari penelitian The Greatest Showman ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana pesan moral dan nilai dakwah universal dikomunikasikan melalui simbol, karakter, serta alur cerita film, serta untuk mengungkap bagaimana media film dapat menjadi sarana penyampaian nilai-nilai kemanusiaan yang sejalan dengan prinsip dakwah tanpa harus bersifat religius secara eksplisit. Tujuan dari penelitian penulis adalah untuk menganalisis bagaimana pesan dakwah Islam dikonstruksi melalui wacana dalam film The Journey menggunakan pendekatan Analisis Wacana Kritis Teun A. Van Dijk, dengan menelaah hubungan antara teks, kognisi sosial pembuat film, dan konteks sosial yang melingkupinya. Persamaannya, kedua penelitian sama-sama menempatkan film sebagai media komunikasi yang sarat dengan pesan moral dan dakwah, serta berusaha membongkar makna yang tersembunyi di balik teks film. Namun, perbedaannya cukup signifikan. Penelitian The Greatest Showman lebih menekankan pada isu kemanusiaan dan nilai moral universal dengan analisis semiotika, sedangkan penelitian Anda menggunakan Analisis Wacana Kritis Teun A. Van Dijk untuk mengungkap pesan dakwah Islam dalam film The Journey, khususnya yang berkaitan dengan perjuangan masyarakat Mekkah menghadapi pasukan gajah sebagaimana dikisahkan dalam Al-Qur'an. Dengan kata lain, penelitian Anda lebih menitikberatkan pada aspek

²⁰ Dwi Zulhifitri and Ofi Hidayat, "Persamaan Hak Asasi Manusia Dan Rasisme Pada Kelompok Minoritas (Analisis Framing Dalam Film the Greatest Showman)," *KANGGA KOMUNIKA: Journal of Communication Science* 3, no. 2 (2021): 140–47.

religius, historis, dan kontekstual, sementara penelitian *The Greatest Showman* menyoroti pesan dakwah dalam bentuk nilai sosial dan kemanusiaan.

- d. Analisis semiotika Charles Sanders Peirce dalam kaitannya dengan komersialisasi materi religi dalam serial animasi *Riko the Series*. Walaupun ada variasi dalam komodifikasi, penelitian ini tetap menerapkan pendekatan semiotik yang sama.²¹ Melalui pendekatan semiotika, penelitian ini menyoroti penggunaan tanda (ikon, indeks, simbol) dalam menyampaikan pesan religius, namun dalam saat yang sama memperlihatkan adanya strategi komersialisasi materi religi melalui produk animasi yang dikemas menarik dan dapat dipasarkan secara luas. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya membahas makna tanda religius, tetapi juga menyingkap bagaimana dakwah dapat bertransformasi menjadi bagian dari industri kreatif dan konsumsi budaya. Tujuan dari penelitian *Riko the Series* ini adalah untuk menganalisis bagaimana tanda-tanda semiotik digunakan dalam mengonstruksi pesan religius sekaligus melihat bagaimana pesan dakwah tersebut dikomodifikasi dalam konteks industri kreatif. Sedangkan penelitian penulis bertujuan untuk menunjukkan bagaimana nilai-nilai religius, historis, dan ideologis dalam film dapat menjadi sarana dakwah dan pendidikan yang relevan dengan tantangan era disrupsi, di mana media digital menjadi bagian penting

²¹ Rizki Maulana Akbar, "Komodifikasi Konten Agama Dalam Serial Kartun *Riko The Series* (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce)" (UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2023).

dalam penyebaran nilai-nilai keislaman.terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaannya, kedua penelitian sama-sama menelaah animasi sebagai medium penyampai pesan religius dan dakwah, serta menggunakan pendekatan analisis kritis untuk membongkar makna di balik teks film. Namun, perbedaannya terletak pada fokus dan pendekatan yang digunakan. Penelitian tentang Riko the Series menggunakan semiotika Peirce dengan titik tekan pada komersialisasi dan komodifikasi materi religi, sedangkan penelitian Anda menggunakan Analisis Wacana Kritis (CDA) Teun A. Van Dijk untuk mengkaji pesan dakwah dalam film The Journey, khususnya kisah perjuangan masyarakat Mekkah melawan pasukan gajah sebagaimana dikisahkan dalam Al-Qur'an. Dengan kata lain, penelitian Riko the Series menyoroti relasi antara agama dan industri, sedangkan penelitian Anda menekankan dimensi historis, religius, dan ideologis film sebagai media dakwah dan pendidikan nilai.

- e. Pesan dakwah Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Henny Ayu Purwanda (2020) dalam film Tears of Heaven (Analisis semiotika Charles Sanders Peirce). Menggunakan teori semiotik Charles Sanders Peirce, penelitian ini mengkaji pesan dakwah Islam dalam film " Tears Of Heaven".²² Fokus penelitian ini adalah pada bagaimana tanda-tanda berupa ikon, indeks, dan simbol dipakai untuk menyampaikan pesan-pesan religius, seperti kesabaran, keimanan, dan keteguhan dalam menghadapi

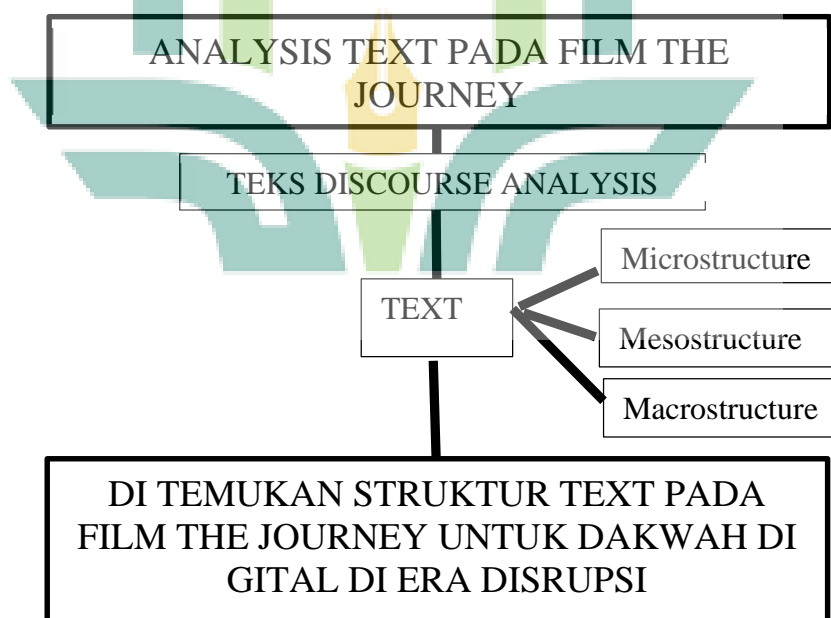
²² Henny Ayu Purwanda, "Pesan Dakwah Dalam Film Air Mata Syurga (Analisis Semiotika Cahles Sanders Pirce)" (IAIN BENGKULU, 2021).

ujian hidup. Melalui pendekatan semiotik, penelitian ini menekankan bahwa film dapat menjadi medium dakwah yang efektif dengan menyelipkan makna keagamaan dalam bentuk tanda-tanda visual maupun naratif. Tujuan dari penelitian Purwanda adalah untuk menganalisis bagaimana tanda-tanda semiotik (ikon, indeks, dan simbol) digunakan dalam film *Tears of Heaven* untuk menyampaikan pesan dakwah Islam, serta untuk memahami bagaimana film tersebut menginternalisasikan nilai-nilai moral dan spiritual melalui unsur sinematikannya. Sedangkan penelitian penulis bertujuan untuk mengungkap nilai-nilai keimanan, perjuangan, dan ketauhidan yang terkandung dalam film tersebut serta menafsirkan relevansinya terhadap konteks sosial dan ideologis masyarakat di era disrupsi, di mana media digital menjadi sarana penting dalam penyebaran nilai-nilai dakwah. Terdapat persamaan dan perbedaan. Persamaannya, kedua penelitian sama-sama menelaah film sebagai sarana penyampaian pesan dakwah Islam dan berupaya membongkar makna yang terkandung di balik alur cerita. Namun, perbedaannya terletak pada pendekatan dan objek kajian. Penelitian Purwanda menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce dan berfokus pada film *Tears of Heaven*, sedangkan penelitian Anda menggunakan Analisis Wacana Kritis (CDA) Teun A. Van Dijk untuk mengkaji film animasi *The Journey*, yang menekankan kisah perjuangan masyarakat Mekkah dalam menghadapi pasukan gajah sebagaimana termaktub dalam surah Al-Fil. Dengan kata lain, penelitian Purwanda menyoroti dakwah dalam konteks tanda-tanda

semiotik di film drama, sementara penelitian Anda menitikberatkan pada dakwah melalui konstruksi wacana historis dan ideologis dalam film animasi bernuansa Islami.

F. Kerangka Berpikir

Kerangka Berpikir adalah kerangka acuan yang digunakan oleh penulis dalam pemikirannya untuk menjawab semua rumusan permasalahan yang ada. Kerangka berpikir juga dapat diartikan sebagai alur konseptual yang dibentuk untuk mengetahui hubungan antara teori dengan masalah yang diteliti.²³ Pada penelitian ini objek penelitian di dalam film animasi *The Journey*, guna untuk menganalisis wacana kritis. Dalam hal tersebut peneliti menganalisis menggunakan teori *Critical Discourse Analysis* (CDA) menurut Teun A. Van Dijk.



Bagan 1.1 Kerangka Befikir

²³ H Zuchri Abdussamad and M Si Sik, *Metode Penelitian Kualitatif* (CV. Syakir Media Press, 2021).

G. Metodologi Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif yaitu menggali pengalaman individu (seperti persepsi atau motivasi) untuk memahami suatu fenomena sosial secara utuh. Metode ini sifatnya interaktif dan fleksibel. Proses penelitiannya pun dilakukan langsung di lingkungan alami subjek. Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat penuh dalam pengumpulan dan analisis data, dengan tujuan akhir mendeskripsikan sebuah peristiwa sosial secara apa adanya.²⁴ Pendekatan naratif itu adalah soal menggali kisah utuh sebagai peneliti mencoba memahami 'apa sih makna' dari pengalaman orang itu, lalu kita menuliskannya kembali sebagai sebuah cerita yang runtut dari A sampai Z²⁵, dengan menggunakan pendekatan naratif dalam penelitian ini digunakan untuk memahami dan menginterpretasikan alur cerita (narasi) yang terkandung dalam film *The Journey* sebagai bentuk representasi pesan dakwah di era disrupsi digital.

Pendekatan ini berasumsi bahwa setiap karya audiovisual, seperti film, memuat rangkaian peristiwa yang membentuk kisah dan di dalamnya tersimpan makna sosial, nilai moral, serta ideologi tertentu yang dapat dikaji secara kritis melalui bahasa dan wacana. Pendekatan naratif ini bersinergi dengan Critical Discourse Analysis (CDA), di mana narasi dalam film tidak

²⁴ Ubai Haki, Eka Danik Prahastiwi, Nikma Sari Hasibuan, "Strategi Pengumpulan dan Analisis dalam Penelitian Kualitatif Pendidikan", *Jurnal Inovasi dan Penelitian Pendidikan*, Vol.3, No.1, Mei, 2024.Hlm.6.

²⁵ Gambir Bahadur Chand, "Narrative Inquiry: A Critical Examination of Its Theoretical Foundations and Methodological Applications," *Far Western Review* 2, no. 1 (Oktober 2024): 140-141.

hanya dilihat sebagai hiburan, tetapi juga sebagai arena wacana ideologis dan dakwah. Melalui naratifnya, film *The Journey* dapat dipahami sebagai bentuk komunikasi religius yang beradaptasi dengan budaya digital, menyampaikan nilai-nilai Islam secara kontekstual dan relevan dengan audiens era disrupsi.²⁶

Penelitian kualitatif dipilih karena fokus utamanya bukan pada angka atau data kuantitatif, melainkan pada pemahaman mendalam mengenai makna, pesan, dan ideologi yang terkandung dalam teks film *The Journey*. Dengan analisis wacana kritis, peneliti dapat mengungkap bagaimana bahasa, narasi, dan simbol dalam film tersebut digunakan sebagai sarana dakwah digital, serta bagaimana pesan-pesan Islam disampaikan dalam konteks era disrupsi. Dalam penelitian ini penelitian akan melakukan observasi melalui video film *The Journey* untuk mengamati dan mengkaji fenomena-fenomena yang berkaitan dengan “TEXT DISCOURSE ANALYSIS DALAM FILM *THE JOURNEY* SEBAGAI UPAYA MEMBANGUN DAKWAH DIGITAL DI ERA DISRUPSI” serta peneliti akan melaksanakan wawancara terhadap komunitas pencinta anime.

2. Subjek dan Objek Penelitian

a. Subjek Penelitian

Dalam Penelitian ini memiliki fokus subjek pada cerita dan latar belakang Lokasi pengambilan gambar pada anime/film *The Journey*.

²⁶ Ninis Fitria & Rio Febriannur Rachman. *Islamic Values In The Media (Critical Discourse Analysis Of The Film Hati Suhita)*, Jurnal Spektrum Komunikasi.

b. Objek Penelitian

Objek penelitian kali ini adalah berfokus pada makna cerita dan latar belakang Lokasi pada anime/film The Journey untuk dakwah digital di era disrupsi.

3. Sumber Data Penelitian

Sumber data merupakan rujukan utama penelitian dalam meneliti penelitian ini, data tersebut terdapat dua jenis yakni primer dan skunder. Sumber data bersal aplikasi Bstation, internet, koran, majalah dan dll bisa untuk melihat film The Jouney.

a. Sumber Data Primer (Pokok)

Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber film The Journey dalam web

²⁷<https://www.bilibili.tv/id/video/2007994253> dengan cara mengamati / Observasi nonpartisipatif.

b. Sumber Data Sekunder (Pelengkap)

Data sekunder atau data pendukung yang relevan dengan penelitian ini berupa dokumen yang berhubungan erat dengan masalah penelitian ini.

²⁸Dokumen yang di perlukan antara lain: 1) data seperti profil film The Journey, 2) potongan-potongan film.

²⁷ Undari Sulung dan Mohamad Muspawi, "Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, dan Tersier," *Jurnal Edu Research* 5, no. 3 (2024).Hlm.112

²⁸ Undari Sulung dan Mohamad Muspawi, "Memahami Sumber Data Penelitian: Primer, Sekunder, dan Tersier," *Jurnal Edu Research* 5, no. 3 (2024).Hlm.113

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi itu artinya peneliti melihat langsung ke tempat kejadian. Peneliti datang ke lokasi, lalu menggunakan indra mereka terutama mata dan telinga untuk merasakan suasana dan melihat apa yang sebenarnya terjadi. Mereka memperhatikan bagaimana orang-orang bergaul satu sama lain. Ini penting banget untuk menangkap peristiwa secara alami, apa adanya, karena seringkali ada hal-hal yang cuma bisa ketahuan kalau kita lihat sendiri, bukan sekadar nanya.²⁹ Peneliti akan melakukan observasi nonpartisipatif terhadap film *The Journey*, yaitu dengan menonton film secara berulang untuk mengamati secara mendalam struktur teks, konteks sosial, dan implikasi ideologis yang dibangun dalam wacana film tersebut..³⁰

b. Wawancara

Wawancara yaitu, obrolan yang mendalam dan fleksibel, bukan tanya-jawab kaku kayak kuesioner. Peneliti dan narasumber ngobrol dengan luwes, tujuannya untuk mengungkap pengalaman pribadi, perasaan, atau makna di balik sebuah peristiwa menurut si narasumber.³¹

²⁹ Nur Ainunisa Zurianti dan Nur Hayati, "Implementasi Pembelajaran Science, Teknologi, Engineering, Arts, & Mathematic (STEAM) dengan Memanfaatkan Media Loose Parts," *Jurnal Pendidikan Anak* 13, no. 1 (2024): 106.Hlm.2

³⁰ Rakhmat Jalaluddin, "Metode Penelitian Komunikasi," *Dilengkapi Contoh Analisis Statistik*. Bandung: PT. Redmaja Rosdakarya, 2004.

³¹ Bambang Arianto dan Rani, *Teknik Wawancara dalam Metoda Penelitian Kualitatif* (Barito Kuala: Borneo Novelty Publishing, 2024), Hlm.3

Peneliti akan menggunakan wawancara struktural/resmi terpimpin. Adapun subjek dari metode wawancara ini adalah komunitas wibu/komunitas pecinta anime.

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi itu sederhananya adalah mengumpulkan bukti-bukti yang sudah ada. Peneliti akan 'menyisir' berbagai dokumen atau artefak (benda-benda) yang ada kaitannya dengan penelitian.³² Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data primer berupa naskah dialog dan cuplikan visual dari film *The Journey*. Peneliti melakukan pencatatan dan transkripsi terhadap bagian-bagian film yang relevan, seperti dialog antar tokoh, narasi, simbol visual, dan adegan tertentu yang memuat pesan-pesan dakwah. Selain itu, data sekunder seperti profil film, sinopsis, serta ulasan dari berbagai sumber daring juga dikumpulkan untuk memperkuat konteks analisis.

5. Teknik Analisis Data

Menganalisis data berarti mereduksi informasi yang kompleks menjadi elemen-elemen esensialnya sehingga peneliti dapat lebih mudah mendeskripsikan dan memahami data tersebut. Tujuan dari proses analisis adalah untuk menemukan solusi atas permasalahan penelitian yang berkaitan dengan perumusan masalah.³³ Sehingga penonton dapat mendengar pesan Dakwah dan merasakan efeknya. Melalui kajian semacam ini, komponen

³² Ubai Haki, Eka Danik Prahastiwi, Nikma Sari Hasibuan, "Strategi Pengumpulan dan Analisis dalam Penelitian Kualitatif Pendidikan", *Jurnal Inovasi dan Penelitian Pendidikan*, Vol.3, No.1, Mei, 2024.

³³ Cahyaningrum I Ika, "Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian," 2019.

visual dan auditori film, serta perannya dalam mengkomunikasikan pesan Dakwah, dapat dipahami dengan lebih baik.

a. Microstructure (Struktur Mikro)

Microstructure digunakan untuk menganalisis bagaimana pesan dakwah dan nilai-nilai Islam dibangun melalui unsur bahasa dan ekspresi kecil dalam film. Artinya, peneliti menyoroti dialog tokoh, pilihan diksi, gaya bicara, intonasi, simbol visual, dan hubungan antar kalimat atau adegan untuk menemukan makna ideologis di baliknya. Analisis microstructure bertujuan untuk: Mengungkap strategi kebahasaan yang digunakan pembuat film dalam menyampaikan pesan dakwah, Menafsirkan makna implisit atau ideologi yang tersembunyi di balik bahasa atau simbol yang tampak sederhana, Menjelaskan bagaimana film mengadaptasi bahasa dakwah ke bentuk komunikasi digital yang menarik dan persuasif di era disrupsi.

Dalam era disrupsi digital, pesan dakwah perlu dikemas dengan bahasa yang komunikatif dan adaptif. Analisis microstructure membantu melihat bagaimana film sebagai medium dakwah digital memanfaatkan pilihan kata, gaya tutur, dan simbol-simbol sinematik agar pesan religius tetap relevan, menarik, dan mudah dipahami audiens generasi digital (digital natives).³⁴

³⁴ Fitria, N., & Rachman, R. F. (2024). *Islamic Values in The Media (Critical Discourse Analysis of the Film Hati Suhita)*. Jurnal Spektrum Komunikasi.

Level Analisis	Fokus Kajian	Elemen yang Dianalisis
Microstructure (struktur mikro)	Analisis detail teks (verbal/visual)	<ul style="list-style-type: none"> • Pilihan kata (lexical choice) • Sintaksis (struktur kalimat) • Semantik (makna tersurat/tersirat) • Retorika (metafora, hiperbola, simbol) • Unsur visual (warna, ekspresi, musik)

b. Mesostructure (Kognisi Sosial)

Mesostructure digunakan untuk menganalisis bagaimana alur cerita, struktur naratif, dan urutan peristiwa dalam film dirancang untuk membangun pesan dakwah digital. Artinya, analisis difokuskan pada: bagaimana film membuka kisah (orientasi), mengembangkan konflik dan peristiwa (komplikasi), serta menutup dengan resolusi yang membawa pesan moral atau religius.

Era disrupsi menuntut penyajian pesan dakwah yang adaptif, naratif, dan kreatif. Melalui mesostructure, film *The Journey* menunjukkan bagaimana dakwah disampaikan lewat alur cerita yang menyentuh dan mudah diikuti audiens digital. truktur cerita yang runtut (dari konflik menuju pencerahan) membantu penonton tidak hanya memahami pesan Islam secara intelektual, tetapi juga merasakan secara emosional dan spiritual.

Level Analisis	Fokus Kajian	Elemen yang Dianalisis
Mesostructure (kognisi sosial)	Proses produksi & pemahaman teks	<ul style="list-style-type: none"> • Ideologi pembuat teks • Latar belakang budaya & agama • Bagaimana penonton memaknai teks • Skema kognitif yang dipakai

c. Macrostructure (Struktur Makro/Konteks Sosial)

Macrostructure digunakan untuk mengidentifikasi dan menjelaskan pesan dakwah utama yang dikandung dalam film *The Journey* serta bagaimana pesan itu dibingkai secara ideologis di tengah era disrupsi digital. Analisis pada level ini berfokus pada: tema besar (tema dakwah utama) dari film, nilai-nilai Islam yang menjadi pesan sentral, ideologi atau visi moral yang dibangun oleh sutradara melalui narasi film, serta tujuan komunikatif film sebagai media dakwah digital. Dalam era disrupsi, media digital telah mengubah cara dakwah disampaikan dari ceramah konvensional menjadi narasi visual yang inspiratif dan komunikatif.

Film *The Journey* pada level macrostructure merepresentasikan: Transformasi metode dakwah dari verbal menjadi visual-naratif, Adaptasi pesan keagamaan dengan bahasa budaya populer, serta strategi pembingkai nilai Islam yang tidak dogmatis, tetapi reflektif dan humanis. Artinya, pesan utama film bukan sekadar ajakan religius, tetapi

juga upaya rekonstruksi wajah dakwah yang dialogis, modern, dan mudah diterima audiens digital.³⁵

Level Analisis	Fokus Kajian	Elemen yang Dianalisis
Macrostructure (struktur makro / konteks sosial)	Hubungan teks dengan konteks sosial yang lebih luas	<ul style="list-style-type: none"> • Struktur sosial & politik • Relasi kuasa • Ideologi dominan • Tujuan penyebaran pesan

H. Sistematika Pembahasan

Halaman-halaman berikut merupakan awal dari karya ini: judul, pernyataan, catatan panduan, pengesahan, abstrak, kata pengantar, dan daftar isi. Keputusan penulis untuk membagi karya menjadi lima bagian membuatnya lebih mudah untuk dibaca dan dipahami secara keseluruhan. :

BAB I : Pendahuluan, menguraikan konteks topik, merumuskan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, evaluasi literatur, metodologi, dan prosedur, serta sistematika penelitian.

BAB II : Ladsan teori, Pengertian Analisi CDA, Era Disrupsi dan Dakwah di Era Digital, Film The Jouerney,

BAB III: Metode Penelitian, berisi mengenai desain penelitian, fokus penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik keabsahan data, dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisi mengenai penelitian dan pembahasan tentang pesan dakwah dalam film The Journey

³⁵ Yazid Imani, A. (2024). Semiotic Analysis of Da'wah Message About Morals in the Short Film Ji Dullah. Ath-Thariq: Jurnal Dakwah dan Komunikasi

BAB V : Penutup, Kesimpulan

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Text Discourse Analysis dalam film *The Journey* sebagai upaya membangun dakwah digital di era disrupsi, dapat disimpulkan bahwa film animasi ini memiliki kekuatan wacana yang signifikan dalam menyampaikan pesan keagamaan melalui media visual modern. Analisis menggunakan kerangka Teun A. van Dijk menunjukkan bahwa unsur makrostruktur, mesostruktur, dan mikrostruktur saling terkait dan bersama-sama membentuk pesan dakwah yang kuat, halus, dan mudah diterima oleh penonton dari berbagai latar belakang.

Pada makrostruktur, film *The Journey* menyajikan gagasan utama tentang ketau hidan, keberanian moral, keikhlasan, serta keyakinan terhadap pertolongan Tuhan. Gagasan tersebut dibangun melalui narasi historis peristiwa Tahun Gajah yang divisualisasikan dengan pendekatan sinematik kontemporer. Cerita besar yang diangkat tidak hanya menghidupkan kembali sejarah Islam, tetapi juga menghubungkannya dengan konteks kehidupan modern, terutama dalam menghadapi ancaman dan ketidakpastian. Penonton dapat menangkap pesan bahwa kekuatan iman dan keteguhan prinsip merupakan pondasi penting untuk menghadapi berbagai bentuk disrupsi dalam kehidupan.

Pada mesostruktur, film ini menunjukkan bahwa penyusunan alur cerita, pembentukan konflik, serta pergerakan narasi dirancang dengan memperhitungkan penerimaan penonton modern. Struktur naratifnya mengikuti

polaorientasi komplikasi resolusi yang memudahkan penonton mengidentifikasi perkembangan karakter dan maksud moral dari setiap peristiwa. Pendekatan produksi, termasuk gaya penceritaan, teknik animasi, serta strategi penyampaian emosi, menunjukkan bagaimana konten keagamaan dapat dikemas secara menarik tanpa menanggalkan nilai spiritualnya. Wawancara yang dilakukan juga memperkuat temuan bahwa penonton tidak merasakan adanya kesan "menggurui" dalam dakwah yang ditampilkan, karena informasi religius disampaikan secara alami melalui tindakan, dialog, dan perjalanan psikologis para tokoh.

Pada mikrostruktur, detail-detail kecil seperti diksi, gestur, simbol visual, komposisi cahaya, dan musik berperan penting dalam mempertegas pesan utama film. Pemilihan kata yang lembut dan bernuansa spiritual, ekspresi emosi yang kuat pada karakter Aws, serta simbolisme seperti cahaya yang menerangi Ka'bah atau kehadiran burung Ababil, membantu menyampaikan dakwah melalui bahasa visual dan emosional yang mudah dipahami audiens. Teknik sinematik seperti close-up, slow motion, dan permainan warna juga memperdalam makna religius tanpa harus bergantung pada narasi verbal. Dengan demikian, film tidak hanya menyampaikan dakwah melalui kata-kata, tetapi juga melalui pengalaman visual dan emosional yang menyentuh penonton.

Sedangkan dari aspek efektivitas film sebagai media dakwah, *The Journey* terbukti mampu menyesuaikan pesan keagamaan dengan karakteristik komunikasi masyarakat di era disrupsi digital. Penggunaan media animasi, visual sinematik, dan alur cerita yang emosional menjadikan film ini lebih

mudah diterima oleh audiens yang terbiasa dengan konten digital berbasis visual. Film ini tidak hanya menarik perhatian penonton, tetapi juga mendorong keterlibatan emosional dan pemahaman nilai keislaman secara lebih mendalam. Pendekatan tersebut menjadikan pesan dakwah lebih persuasif dan minim resistensi, khususnya bagi generasi muda yang cenderung kurang responsif terhadap dakwah konvensional.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *The Journey* efektif sebagai media dakwah digital karena mampu mengintegrasikan kekuatan teks naratif dan visual untuk menyampaikan pesan Islam secara utuh. Efektivitas tersebut terletak pada keberhasilan film dalam mengemas dakwah ke dalam bentuk hiburan yang bernilai edukatif dan spiritual, sehingga pesan dakwah tidak hanya tersampaikan, tetapi juga berpotensi diinternalisasi oleh penonton. Temuan ini menegaskan bahwa film animasi dapat menjadi media dakwah yang relevan dan strategis dalam menghadapi tantangan komunikasi keagamaan di era disrupsi.

B. Saran

Berkaitan dengan hasil penelitian yang mana penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi para dai dan praktisi dakwah, perlu memanfaatkan media digital seperti film animasi, video sinematik, dan konten audiovisual lainnya sebagai cara baru dalam menyampaikan ajaran Islam. Pendekatan kreatif dan visual terbukti mampu menjangkau audiens lebih luas serta menghindari kesan dakwah yang kaku.

2. Bagi pembuat film dan industri kreatif Islami, disarankan untuk mengembangkan lebih banyak karya yang memadukan unsur historis, budaya, dan pesan moral dengan pendekatan visual modern. Kualitas produksi yang baik akan meningkatkan daya tarik dan efektivitas dakwah melalui media digital.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dapat diperluas dengan mengkaji aspek resepsi penonton secara lebih mendalam atau membandingkan film *The Journey* dengan film bertema keagamaan lainnya, baik dari dalam negeri maupun luar negeri. Hal ini penting untuk memperkaya perspektif mengenai perkembangan dakwah digital.
4. Bagi lembaga pendidikan, penggunaan film seperti *The Journey* dapat dijadikan media pembelajaran untuk menanamkan nilai keimanan, sejarah Islam, dan karakter mulia kepada peserta didik. Integrasi media digital dalam pembelajaran akan membuat proses edukasi lebih kontekstual, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Aang Ridwan., “Dakwah Digital Culture: Membangun Komunikasi Dakwah di Era Digital”., Lantera: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam. Vol. 1. No.1. (2022). Hlm.79.
- Akbar, Rizki Maulana. 2023. Komodifikasi Konten Agama dalam Serial Kartun Riko The Series (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce). Skripsi. UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan.
- Alamsyah.,”Perspektif Dakwah Melalui Film”., Jurnal Dakwah Tabligh, Vol. 13, No. 1,(2012), Hlm. 204.
- Amananti, W. 2017., “Analisis Mikrostruktur Lapisan Tipis Tio₂: Zno Yang Dideposisikan Diatas Subtrat Kaca Dengan Metode Spray Coating Untuk Degradasi Limbah Zat Warna. EKSAKTA: Berkala Ilmiah Bidang MIPA, 18(02),. Hlm. 210-215.
- Aviah Nurhasanah, dkk, 2025., “Fakta Kemanusiaan dan Subjek Kolektif dalam Film The Journey: Cerminan Struktur Sosial dalam Anime”, Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora, Vol, 10, No.1,Hlm.22.
- Bahrul Rosi., “Efektifitas Pemanfaatan Media Visual dan Audio Visual Terhadap Pemahaman Ajaran Agama Islam”., Bayan Lin Naas: Jurnal Dakwah Islam, Vol. 6. No.2. (2022). Hlm.142.
- Cahyaningrum, I. Ika. 2019. Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian.
- Candra Krisna Jaya, dan Lalu Muh Reza Pratama. (2025).” Dakwah Di Era Digital: Inovasi Media Sebagai Respon Terhadap Kebutuhan Umat Kontenporer”. Al-Idarah: Jurnal Manajemen Dakwah. Vol. 1 No. Hlm. 11.
- Choerunnisa, Mega. 2022. Pesan Dakwah dalam Film The Journey (Analisis Wacana Kritis Teun A. van Dijk). Skripsi. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Devi Ika Safitri, Simon Sembiring, dan Leni Rumiyantri., “Karakteristik Struktur Mikro, Struktur Fasa dan Sifat Fisis Komposit Silika Sekam Padi dengan Aspal”., Jurnal Teori dan Aplikasi Fisika Vol. 10, No. 02, 2022. Hlm. 256.
- Dharmaja, Muhammad Agung. 2024. “Membangun Kepercayaan yang Berkelanjutan di Era Disrupsi Komunikasi: Perspektif Media dan Komunikasi Digital.” Jurnal Komunikasi 18(2).
- Dwi Zulhifitri, dan Ofi Hidayat. 2021. “Persamaan Hak Asasi Manusia dan

- Rasisme pada Kelompok Minoritas (Analisis Framing dalam Film The Greatest Showman).” Kaganga Komunika: Journal of Communication Science 3(2): 140–147.
- Etikasari., “Video Animasi sebagai Strategi Dakwah Analisis Peluang dan Tantangan di Era Digital”., Jurnal Al-Manaj Vol. 01 No. 01. (2021): Hal 37.
- Fitria Wulandari, Siti Mujiyati, dan Aang Ridwan., “ Kontruksi Pesan Dakwah Dalam Karya”., Tabligh: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam., Vol.5. No.3. (2020). Hlm 260.
- Genta Maghvira., “ Analisis Wacana Kritis Pada Pemberitaan Tempo CO. Tentang Kematian Taruna STIP Jakarta”., Jurnal The Mesenger, Vol. 9. No.2. Edisi 2017.
- Hidayah, Lutfi, dan Teguh Setyo Budi Utomo. 2023. “Representasi Stereotip Islam dalam Anime The Journey.” An-Nashiha: Journal of Broadcasting and Islamic Communication 3(2): 39.
- Hidayat, Nurul. 2024. “Tantangan Dakwah NU di Era Digital dan Disrupsi Teknologi.” Jurnal Komunikasi Islam 5(1): 51.
- Ivana, Amanda Putri. 2023. “Apresentasi Optimisme Film Anime The Journey dalam Perspektif Islam.”
- Jalaluddin, Rakhmat. 2004. Metode Penelitian Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kartiko, Arif Cahyo. 2023. “Analisis Semiotika Pesan Dakwah dalam Anime The Journey.”
- Kasir, Ibnu, dan Syahrol Awali. 2024. “Peran Dakwah Digital dalam Menyebarkan Pesan Islam di Era Modern.” An-Nasyr: Jurnal Dakwah Dalam Mata Tinta 11(1): 62.
- Kholilurrahman, As’ad. 2024. “Pemikiran Sunah Hasbi Ash-Shiddieqiy Perspektif Teori CDA Norman Fairclough.” Jurnal Dikursus Islam 12(2): 235–236.
- Lailatur Rofidah dan Abdul Muhid., “Media dan Hibrid Identitas Keagamaan di Era Digital”., Jurnal Dakwah dan Komunikasi, Vol.7. No.1. (2022). Hlm.85.
- Li,P.dkk., 2025. Digital Trasformation and supply chain resilience.
- M.H.Habibatul Maghfiroh,dan Ninuk Riswandari,,2025.” Makna Etika KomunikasiNon VerbalGenerasi-Z Di Tiktok: Analisis Interaksi Simbolik Dalam Perilaku Digital”., Jurnal Al-Qolamuna: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam. Vol. 2. No. 3. Hal:357.
- Maulana, Rifai. 2020. “Disrupsi dan Implikasinya terhadap Pendidikan di Indonesia.” Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 25(2): 113–121.

- Mudjiono, Yoyon. 2011. "Kajian Semiotika dalam Film." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 1(1): 131.
- Muffida, Rismala, dkk. 2021. "Analisis Wacana Kritis Dimensi Teks Model Teun A. van Dijk pada Teks Berita Siswa Kelas VII SMPN 28 Kota Tangerang." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 10(1): 34–35.
- Nugroho, H. 2022. "Membangun Kompetensi Abad 21 dalam Era Disrupsi melalui Pendidikan Berbasis Teknologi." *Jurnal Ilmu Pendidikan* 18(1): 1–10.
- Nur Sayyid Santoso Kristeva. 2023., " Paradima Kritis Transformatif, Analisis Wacana Media, Analisis Sosial, Teologi Pembahasan Islam, Telaah Kritis Pemikiran Hassan Hanafi" *INISNU Jepara*, Vol. 2.No.5
- Nurhasanah, Aviah, dkk. 2025. "Fakta Kemanusiaan dan Subjek Kolektif dalam Film *The Journey: Cerminan Struktur Sosial dalam Anime*." *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 10(1): 22.
- Prihartono, Rachmat, dan Suharyo. 2022. "Analisis Wacana Kritis Model Teun A. van Dijk dalam Debatkren Papua-Budiman Sudjatmiko Vs Dandi Dhy Laksono (Kajian Analisis Wacana Kritis)." *Jurnal Wicara* 1(2): 91.
- Purwanda, Henny Ayu. 2021. *Pesan Dakwah dalam Film Air Mata Surga (Analisis Semiotika Charles Sanders Pierce)*. Skripsi. IAIN Bengkulu.
- Rachmat Prihartono dan, Suharyo, 2022., "Analisis Wacana Kritis Model Teun A, Van Dijk Dalam Debatkren Papua-Budiman Sudjatmiko Vs Dandi Dhy Laksono (Kajian Analisis Wacana Kritis)" *Jurnal Wicara*, Vol. 1, No.2 Hlm.91.
- Ruby C Tarumingkeng, 2025,. "Critical Discourse Analysis (CDA): Pengertian, Teori dan Aplikasi", Hlm.9.
- Saragih, Erick, dkk. 2023. "Era Digital pada Perkembangan Teknologi di Indonesia." *Journal of Economics and Business Management* 2(4): 3.
- Siti Hannah Sekarwati. 2016. "Suprastruktur Dan Makrostruktur Wacana Dakwah Dalam Media Sosial Instagram: Tinjauan Akun Instagram Ria Yunita" *Jurnal prosiding prasasti*,. Hlm. 705.
- Sylvianisa, Agata Winda. 2022. "Framing Isu Lingkungan Hidup dalam Media Sosial Organisasi Lingkungan."
- Tarumingkeng, Rudy C. 2025. *Critical Discourse Analysis (CDA): Pengertian, Teori dan Aplikasi*. Hlm. 9.
- Tjandrawinata, Raymond R. 2020. "Innovation and Disruption." *Journal of Business and Innovation* 1(2): 15–21.

Van Dijk, Teun A. 2014. *Discourse and Knowledge: A Sociocognitive Approach*. Cambridge: Cambridge University Press.

Yenni Aulia, dan Mutia Rahmi Pratiwi., “Analisis Naratif sebagai Kajian Teks Pada Film Narrative Analysis as a Study of Text on Film”., *Jurnal Penelitian Pers dan Komunikasi Pembangunan* Vol. 24 No.2.(2020). Hlm. 75.

Zuchri Abdussamad, H., dan M. Si Sik. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.

