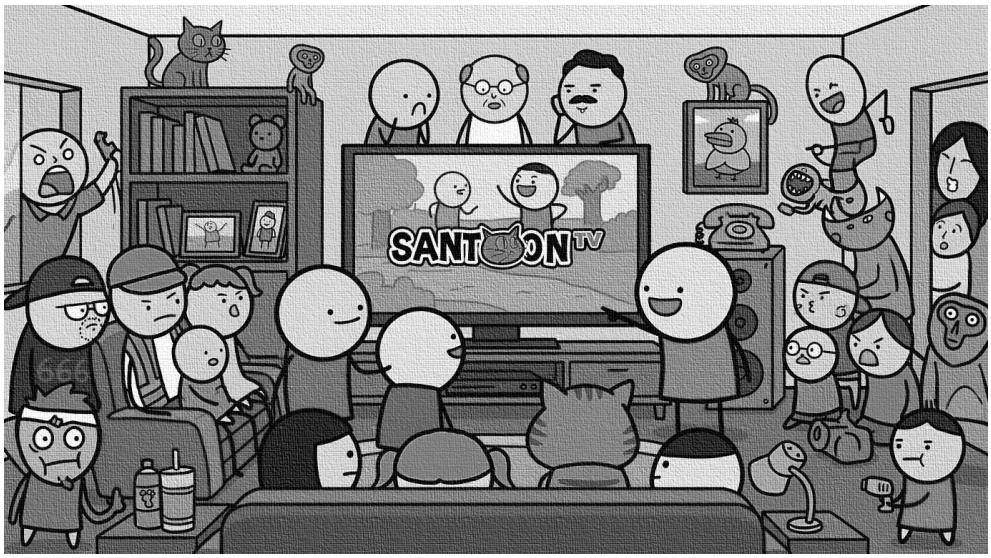
STRATEGI REMODIFIKASI NILAI DAKWAH DALAM ANIMASI *SANTOON TV* YANG BERJUDUL "MISKIN SEMAKIN MISKIN" (ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE)



NUZULUL QURNIA
30422048

2026

STRATEGI REMODIFIKASI NILAI DAKWAH DALAM ANIMASI *SANTOON TV* YANG BERJUDUL "MISKIN SEMAKIN MISKIN" (ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE)



NUZULUL QURNIA
30422048

2026

STRATEGI REMODIFIKASI NILAI DAKWAH DALAM ANIMASI *SANTOON TV* YANG BERJUDUL "MISKIN SEMAKIN MISKIN" (ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE)

SKRIPSI

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

Oleh :

NUZULUL QURNIA
NIM: 30422048

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

2026

STRATEGI REMODIFIKASI NILAI DAKWAH DALAM ANIMASI *SANTOON TV* YANG BERJUDUL "MISKIN SEMAKIN MISKIN" (ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE)

SKRIPSI

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



Oleh :

NUZULUL QURNIA
NIM: 30422048

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

2026

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Nuzulul Qurnia
NIM	: 30422048
Program Studi	: Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas	: Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi dengan judul **STRATEGI REMODIFIKASI NILAI DAKWAH DALAM ANIMASI *SANTOON TV* YANG BERJUDUL "MISKIN SEMAKIN MISKIN" (ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE)** 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, 06 Oktober 2026

Yang Menyatakan,



Nuzulul Qurnia

NIM. 30422048

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 4 (empat) eksemplar

Hal : Naskah Skripsi Sdr. Nuzulul Qurnia

Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

c.q. Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

di -

PEKALONGAN

Assalamualaikum Wr. Wb.

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

Nama : **Nuzulul Qurnia**

NIM : **30422048**

Judul Skripsi : **STRATEGI REMODIFIKASI NILAI DAKWAH DALAM ANIMASI *SANTOON TV* YANG BERJUDUL "MISKIN SEMAKIN MISKIN" ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE**

Dengan ini saya mohon agar skripsi saudara dapat segera dimunaqosahkan. Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pekalongan, 06 Oktober 2026

Pembimbing,

Firda Aulia Izzati, M.Pd

NIP. 199201022022032002

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:

Nama : **NUZULUL QURNIA**
NIM : **30422048**
Judul Skripsi : **STRATEGI REMODIFIKASI NILAI DAKWAH DALAM ANIMASI *SANTOON TV* YANG BERJUDUL "MISKIN SEMAKIN MISKIN" (ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE)**

yang telah diujikan pada Hari Senin, 19 Oktober 2026 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

Dr. H. Miftahul Ula, M.Ag
NIP. 197409182005011004

Penguji II

Qomariyah M.S.I
NIP. 198407232019032003

Pekalongan, 21 Oktober 2026
Disahkan Oleh
Dekan

Dr. H. Amat Zuhri, M.Ag
NIP. 197204042001121001

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan dalam penulisan buku ini adalah hasil putusan bersama Menteri Agama Republik Indonesia No. 158 tahun 1987 dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543b/U/1987. 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 ini adalah sebagai berikut:

1. Konsonan

Fonem konsonan Bahasa Arab yang dalam system tulisan Arab di lambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian di lambangkan dengan tanda dan sebagian lagi dengan huruf dan tanda sekaligus.

Huruf arab	**Nama**	**Huruf latin**	**Keterangan**
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Ẑal	ẑ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)

ع	‘ain	‘	Koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ى	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal bahasa Arab yang terdiri dari vocal tunggal atau monoftong dan vocal rangkap atau diftong serta vocal panjang atau Maddah

Vokal Tunggal	Vokal Rangkap	Maddah
◌َ = a	◌َ يْ = ai	قَالَ = qāla
◌ِ = i	◌َ وْ = au	قِيْ لَ = qĭla
◌ُ = u		

3. Ta’marbuṭah

Ta’marbutah hidup mendapat harakat fathah, kasrah dan dhummah, transliterasinya adalah “t”.

Contoh:

rauḍatul aṭfāl - **رَوْضَةُ الأَطفالُ**

Ta’marbutah mati mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah “h”.

Contoh:

talḥah - **طَلْحَةْ**

4. Syaddah/ Tasydid

Syaddah atau tasydid yang dalam dilambangkan harakat ّ dengan tanda diatas huruf hijaiyyah

Contoh:

Nuzulul - **نُزُّولُل**

5. Kata Sandang

1. Kata sandang "syamsiyah" yaitu huruf ال diganti "huruf syamsiyah" yang mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

As-Syamsiyah - **الشَّمْسِيَّةُ**

2. Kata sandang "qamariyah" yaitu huruf ال diikuti terpisah "huruf qamariyah" dari kata sandang itu.

Contoh:

Al-Qomariyah - **الْقَمَرِيَّةُ**

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, dan kemudahan yang diberikan, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini hingga akhirnya memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos.) Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam. Pendidikan ini tentu tidak selalu berjalan mudah. Ada banyak proses, kesulitan, keraguan, dan hal-hal yang harus dilewati sampai akhirnya dapat terselesaikan. Namun, dari semua proses tersebut saya belajar bahwa menyelesaikan perkuliahan bukan tentang mendapatkan gelar, tetapi juga bagaimana ilmu, pengalaman, dan segala hal yang telah dilalui dapat menjadi bekal untuk kehidupan selanjutnya. Semoga ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dapat bermanfaat bagi diri sendiri, keluarga, maupun orang lain. Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT Yang selalu memberikan kesehatan, kekuatan, kesempatan, serta jalan keluar di setiap kesulitan. Tanpa pertolongan dan kehendak-Nya, proses panjang ini tentu tidak akan sampai pada tahap akhir.
2. Kedua orang tua saya, Ibu *** Eka**** dan Ayah Sondy ******. Terima kasih atas segala doa, dukungan, dan pengorbanan yang selalu diberikan. Terutama atas pendidikan pertama yang diberikan kepada anak-anaknya, bukan hanya melalui sekolah, tetapi juga melalui kehidupan, nasihat, dan contoh yang diberikan sejak kecil. Gelar ini tentunya bukan hasil dari perjalanan saya sendiri, tetapi juga bagian dari perjuangan dan doa kalian berdua. Wish you all the best Ayah Ibukk.
3. Saudara pertama ***** Salman **** * S.M. Terima kasih telah menjadi *support system* dengan cara beda dari yang lain. Melalui bentakan, teguran keras, dan segala bentuk tekanan yang kadang terasa berat, tetapi tetap bermaksud baik meski tidak selalu ditunjukkan secara langsung. Terima kasih juga kepada Saudara kedua, Alfi ********** S.H. Berbeda dengan saudara pertama, engkau adalah salah satu support system terbaik setelah kedua orang tua. Terima kasih telah menjadi orang yang bersedia membantu dan memberi dukungan ketika fase perkuliahan hingga skripsian. Terima kasih untuk waktu, bantuan, dan hal-hal sederhana yang mungkin terlihat biasa, tetapi sangat berarti bagi saya pribadi selama proses perkuliahan ini.
4. Teruntuk diri saya sendiri, Nuzulul Qurnia. Yang telah mampu bertahan sampai saat ini. Terima kasih sudah berjuang dalam berproses sehingga atas izin Allah SWT dan do'a restu orang tua, akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dan meraih gelar S.Sos. So Proud of me.

5. Dosen Pembimbing Skripsi, Ibu Firda Aulia Izzati, M.Pd. Terima kasih atas kesabaran, waktu, dan bimbingan yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah membantu mengarahkan penelitian ini hingga dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Ibu Mukoyimah, M.Sos. serta seluruh dosen, dan staff karyawan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD), khususnya Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI). Terima kasih atas ilmu, pelayanan, dan pengalaman yang telah diberikan selama masa perkuliahan. Semoga segala ilmu yang telah diberikan dapat menjadi bekal yang bermanfaat nantinya.
7. Bapak Dosen Muhammad Ulil Fahmi, M.Pd. Terima kasih atas bantuan dan arahan yang diberikan, khususnya dalam berbagai hal yang berkaitan dengan akademik selama perkuliahan dan fase skripsian. Bantuan tersebut menjadi bagian yang sangat berarti dalam perjalanan akademik saya.
8. Teman seperjuangan almamater S1 Komunikasi dan Penyiaran Islam angkatan 2022 UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Terimakasih untuk kebersamaannya selama ini. Sukses selalu untuk kalian kedepannya.

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللّٰهُ نَفْسًا اِلَّا وُسْعَهَا

“Allah SWT tidak memberi cobaan seseorang melebihi batas kesanggupannya.”
(QS. Al Baqarah ayat 286)

“Terkadang sebuah keberuntungan tidak berjalan sesuai rencana sehingga membuatmu sedikit frustasi. Pastikan mengambil keputusan saat dirimu tenang dan rileks untuk lebih fokus menuju kejayaan”

“Tidak ada mimpi yang gagal, yang ada hanyalah mimpi yang tertunda. Kalau sekiranya merasa gagal mencapai mimpi tersebut, jangan khawatir, mimpi-mimpi yang lain masih bisa diciptakan”
-Windah Basudara-

ABSTRAK

Qurnia, Nuzulul. 2026. *Strategi Remodifikasi Nilai Dakwah dalam Animasi Santoon TV yang Berjudul "Miskin Semakin Miskin" (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce).* Skripsi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: Firda Aulia Izzati, M.Pd.

Kata Kunci: Remodifikasi, Nilai Dakwah, Animasi, Semiotika Charles Sanders Peirce

Perkembangan teknologi digital mendorong transformasi media dakwah, salah satunya melalui media animasi yang menyisipkan pesan keislaman lewat gaya bahasa *satire* dan *sarkasme,* seperti *Channel YouTube Santoon TV* pada video "Miskin Semakin Miskin". Fenomena ini menunjukkan nilai-nilai dakwah mengalami remodifikasi, di mana nilai dan pesan keislaman disampaikan melalui representasi tanda yang memerlukan penafsiran audiens. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan bentuk remodifikasi nilai dakwah dalam animasi tersebut berdasarkan teori semiotika Charles Sanders Peirce, serta mengetahui pemahaman penonton terhadap nilai-nilai dakwah yang terkandung didalamnya.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian gabungan *(mix methods)* antara penelitian pustaka *(library research)* dan penelitian lapangan *(field research)* dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Data primer berupa konten animasi Santoon TV berdurasi 30 menit 40 detik serta data 10 informan yang dipilih melalui kuesioner daring, sedangkan data sekunder bersumber dari buku dan jurnal relevan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, kuesioner/wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan semiotika Peirce (representamen, object, interpretant) untuk mengetahui remodifikasi nilai dakwahnya serta dibutuhkan mengenai pemahaman mendalam penonton terkait nilai dakwah animasi tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan series tersebut memuat tujuh aspek bentuk remodifikasi nilai dakwah yang tersisipkan pada konten dakwah berbasis animasi *satire* dan *sarkasme*, di antaranya nilai syukur dan etos kerja, larangan berjudi, nasihat seorang ibu kepada janin yang dikandungnya, amanah kepala keluarga, kesadaran atas dampak perbuatan judi online, pertanggungjawaban duniawi-ukhrawi, hingga seruan amar ma'ruf nahi munkar pada narasi penutup. Adapun menurut pemahaman penonton cukup berhasil menangkap nilai dakwah tersebut meski melalui gaya bahasa yang tidak konvensional, mayoritas informan juga menilai *satire* dan *sarkasme* efektif sebagai medium dakwah digital, meski efektivitasnya bersifat kondisional tergantung literasi nilai keislaman penonton penonton.

Berdasarkan hasil tersebut, remodifikasi nilai-nilai dakwah dalam animasi *Santoon TV* bukan bentuk penyimpangan atau reduksi makna dakwah, melainkan strategi komunikasi kontekstual yang mengarahkan kesadaran penonton pada nilai-nilai dakwah, tanpa menghilangkan esensi dakwah meski disampaikan melalui register bahasa yang tidak konvensional.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahi Rabbil 'Alamin, segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah melimpahkan rahmat, serta hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Skripsi yang berjudul **STRATEGI REMODIFIKASI NILAI DAKWAH DALAM ANIMASI *SANTOON TV* YANG BERJUDUL "MISKIN SEMAKIN MISKIN" (ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE)** bertujuan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana strata 1 (S-1) Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan .

Perjalanan dalam penyusunan skripsi ini tentu tidak berjalan dengan mudah. Terdapat banyak hambatan, kendala, bahkan keraguan yang penulis alami. Namun berkat doa, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak, pada akhirnya penulis mampu melewati semua tahap hingga telah sampai pada titik ini. Oleh sebab itu, penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini bukan semata hasil jerih payah penulis pribadi, melainkan juga hasil dari kerja sama, bantuan, dan doa semua pihak yang membantu. Pada kesempatan yang berbahagia ini, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Dr. H. Amat Zuhri, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, serta para Wakil Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah UIN KH. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Mukoyimah, M.Sos., selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak Dimas Prasetya, M.A., selaku Sekretaris Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
5. Bapak Muhammad Rikzam Kamal, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA).
6. Ibu Firda Aulia Izzati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi
7. Seluruh Dosen, dan Staff karyawan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Akhir kata, penulis berharap semoga amal baik dari semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mendapatkan pahala jariyah dari Allah SWT. Semoga apa yang telah ditulis dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. *Amin ya Rabbal'alamin*

Pekalongan, 09 September 2026

Penulis Skripsi



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... **ii**

NOTA PEMBIMBING ..... **iii**

PENGESAHAN ..... **iv**

PEDOMAN TRANSLITERASI ..... **v**

LEMBAR PERSEMBAHAN ..... **viii**

MOTTO ..... **x**

ABSTRAK ..... **xi**

KATA PENGANTAR ..... **xii**

DAFTAR ISI ..... **xiv**

DAFTAR TABEL ..... **xvii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xviii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 5

C. Tujuan Penelitian 5

D. Kegunaan Penelitian 6

E. Tinjauan Pustaka 6

1. Analisis Teoritis 6

2. Penelitian Relevan 11

3. Kerangka Berfikir 14

F. Metode Penelitian 16

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian 16

2. Wujud Data dan Fokus Penelitian 16

3. Sumber Data Penelitian 17

4. Teknik Pengumpulan Data 19
5. Teknik Analisis Data 21
G. Sistematika Penulisan.....22
BAB II TEORI SEMIOTIKA PEIRCE, KONSEP REMODIFIKASI, DAKWAH DAN ANIMASI SATIRE SARKASE 25
A. Konsep Remodifikasi 25
B. Konsep Dakwah 26
1. Pengertian Dakwah 26
2. Tujuan dan Prinsip Dakwah 27
3. Nilai-Nilai Dakwah 27
C. Dakwah Era Digital 28
1. Transformasi Media Dakwah 28
2. Media Sosial sebagai Media Dakwah 28
D. Animasi sebagai Media Komunikasi Dakwah 29
1. Pengertian dan Karakteristik Animasi.....29
2. Animasi sebagai Media Dakwah Digital.....30
E. Teori Semiotika Charles Sanders Peirce.....31
1. Pengertian Semiotika 31
2. Model Triadik Peirce.....31
F. Satire dan Sarkasme sebagai Gaya Komunikasi Dakwah.....33
1. Pengertian Satire dan Sarkasme.....33
2. Satire dan Sarkasme dalam Konten Digital Dakwah 34
G. Konsep Pemahaman Penonton.....35
BAB III STRATEGI REMODIFIKASI NILAI DAKWAH DALAM ANIMASI *SANTOON TV* YANG BERJUDUL "MISKIN SEMAKIN MISKIN".....37
A. Gambaran Umum Animasi Santoon TV "Miskin Semakin Miskin" 37
1. Profil Objek Penelitian Animasi Santoon TV "Miskin Semakin Miskin".37
2. Deskripsi Series Cerita *"Miskin Semakin Miskin"* 39

B. Remodifikasi Nilai-Nilai Dakwah dalam Animasi *Santoon TV* "Miskin Semakin Miskin" 40

C. Pemahaman Penonton Terhadap Nilai Dakwah dalam Animasi *Santoon TV yang Berjudul "Miskin Semakin Miskin"* 43

BAB IV ANALISIS STRATEGI REMODIFIKASI NILAI DAKWAH DALAM ANIMASI SANTOON TV YANG BERJUDUL "MISKIN SEMAKIN MISKIN" ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE 49

A. Remodifikasi Nilai-Nilai Dakwah Yang Ditampilkan Dalam Animasi *Santoon TV* Berdasarkan Teori Charles Sanders Peirce 49

1. Remodifikasi Nilai Dakwah Tentang Bersyukur 50
2. Remodifikasi Nilai Dakwah Tentang *Nahi Munkar*.....51
3. Remodifikasi Nilai Dakwah Tentang Kesabaran dan Kasih Sayang 53
4. Remodifikasi Nilai Dakwah Tentang Kelalaian Amanah 55
5. Remodifikasi Nilai Dakwah Tentang Konsekuensi Perbuatan 57
6. Remodifikasi Nilai Dakwah Tentang Keadilan.....59
7. Remodifikasi Nilai Dakwah Tentang *Amar Ma'ruf Nahi Munkar* secara langsung 62

B. Pemahaman Penonton Terhadap Nilai Dakwah dalam Animasi *Santoon TV yang Berjudul "Miskin Semakin Miskin"* 64

1. Pemahaman Penonton terhadap Isu Pokok dalam Cerita.....64
2. Pemahaman Penonton Terhadap Nilai Dakwah dalam Cerita 65

BAB V PENUTUP.....67

A. Kesimpulan 67

B. Saran.....68

DAFTAR PUSTAKA 69

DAFTAR RIWAYAT HIDUP 71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Trikotomi Peirce 33
Tabel 3. 1 Temuan Nilai Dakwah dalam Animasi “Miskin Semakin Miskin” 40
Tabel 3. 2 Karakteristik Informan Penelitian 44
Tabel 3. 3 Reduksi Data Jawaban Informan 45
Tabel 4.1 Analisis Gambar 50
Tabel 4.2 Analisis Gambar 51
Tabel 4.3 Analisis Gambar 53
Tabel 4.4 Analisis Gambar 55
Tabel 4.5 Analisis Gambar 57
Tabel 4.6 Analisis Gambar 59
Tabel 4.7 Analisis Gambar 62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berfikir.....15
Gambar 2.1 Segitiga Triadik Peirce 32
Gambar 3. 1 Thumbnail Series "Miskin Semakin Miskin".....37

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah mengubah cara manusia berkomunikasi, memperoleh informasi, dan menerima pesan keagamaan. Media merupakan suatu alat yang digunakan dalam penyampaian pesan antara komunikator dengan komunikan, dan digolongkan menjadi empat, yakni media antar pribadi, media kelompok, media publik, dan media massa.[1] Kemunculan berbagai *platform* digital seperti *YouTube, Instagram, TikTok,* dan media *live streaming* membuat proses komunikasi berlangsung lebih cepat, luas, dan tidak lagi dibatasi ruang maupun waktu. Awal kepopuleran media digital di Indonesia berada pada kisaran tahun 2000–2010-an, namun sempat vakum dan ramai kembali pasca pandemi *Covid-19* ketika seluruh individu di dunia melakukan aktivitas dari rumah. Seperti dikutip dari *goodstats.id*, jumlah pengguna media sosial dunia mencapai 5,24 miliar, meningkat 4% dari tahun 2024 yang berjumlah 5,04 miliar. Di Indonesia sendiri, waktu penggunaan media sosial sekitar 188 menit per hari, menjadikannya peringkat kesembilan terlama dan melampaui rata-rata global 140 menit per hari.[2] Konten yang dihasilkan pun sangat bervariasi, mulai dari dakwah, pendidikan, ekonomi, budaya, kuliner, hingga hiburan komedi.

Di tengah arus tersebut, dakwah turut bertransformasi dan tidak lagi terbatas pada media klasik pada umumnya. Ruang digital membuka kesempatan bagi para da'i dan kreator Muslim untuk menyampaikan ajaran Islam dengan cara yang lebih kreatif dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Menurut pemahaman Al-Qur'an, dakwah tidak hanya berbentuk ajakan terhadap kebaikan (*amar ma'ruf*), tetapi juga pencegahan terhadap keburukan (*nahi munkar*), sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S. Ali Imran ayat 104 tentang segolongan umat yang mengajak kepada kebajikan serta mencegah kemungkaran. Adapun prinsip penyampaiannya tercantum dalam Q.S. An-Nahl ayat 125, yang mengandung makna bahwa ajakan kepada jalan Allah harus dilakukan dengan hikmah, nasihat yang baik, serta dialog yang santun. Dengan demikian, dakwah tidak hanya berorientasi pada isi pesan, tetapi juga pada cara penyampaiannya agar dapat diterima secara efektif oleh masyarakat.

---

[1] Hafied Cangara, *Pengantar Ilmu Komunikasi* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015)

[2] Agnes, Z Yonathan, Indonesia Masuk Jajaran Pengguna *YouTube* Terbanyak di Dunia 2025, https://goodstats.id/article/indonesia-masuk-jajaran-pengguna-youtube-terbanyak-di-dunia-2025-7Cvdz , diakses pada tanggal 28 Januari 2026.

Isi pesan yang dibawa dakwah inilah yang disebut nilai-nilai dakwah. Nilai-nilai dakwah adalah nilai yang berasas dari Al-Qur'an dan Hadits serta berfungsi sebagai panduan bagi individu dalam berhubungan dengan Allah, sesama manusia, dan lingkungannya sesuai syariat Islam.[3] Nilai-nilai tersebut mencakup aspek akidah, yaitu keyakinan dan keimanan kepada Allah SWT; akhlak, yaitu sikap dan perilaku terpuji dalam kehidupan sehari-hari; serta muamalah, yaitu tatanan hubungan baik antarmanusia dalam kehidupan sosial. Ketiganya diwujudkan dalam perilaku seperti kejujuran, kesabaran, tanggung jawab, rasa syukur, serta menjauhi perbuatan yang dilarang agama.[4] Sebagai contoh, nilai syukur berpijak pada Q.S. Ibrahim ayat 7 tentang bertambahnya nikmat bagi hamba yang bersyukur, nilai larangan berjudi berpijak pada Q.S. Al-Ma'idah ayat 90 yang menyebut judi sebagai perbuatan keji dan perbuatan setan, sedangkan nilai amanah tampak pada tanggung jawab seseorang terhadap keluarga dan kewajiban yang dipikulnya. Substansi nilai-nilai ini bersifat tetap karena bersumber dari wahyu, sedangkan cara menyampaikannya dapat berubah mengikuti metode (*bil lisan, bil hal,* dan *bil qalam*) serta karakteristik *audiens*.

Perubahan cara menyampaikan nilai-nilai dakwah mengikuti dinamika zaman inilah yang dalam penelitian ini disebut remodifikasi. Menurut KBBI, remodifikasi merujuk pada proses penyesuaian, pengubahan, atau pembentukan ulang suatu bentuk tanpa menghilangkan substansi dasar yang terkandung di dalamnya.[5] Dalam penelitian ini, remodifikasi nilai dakwah dimaknai secara khusus sebagai pergeseran gaya penyampaian dengan bahasa yang berbeda, yakni dari bahasa dakwah yang lazimnya normatif, formal, lembut, dan santun menuju bahasa sehari-hari yang lebih ringan, kritis, dan menghibur. Dengan kata lain, yang bergeser adalah bahasa dan gaya penyampaiannya, sedangkan nilai yang dibawa tetap sama. Sebagai gambaran, pesan tentang haramnya judi dalam dakwah konvensional lazim disampaikan melalui ceramah yang memaparkan dalil dan larangan secara langsung, sedangkan dalam bentuk yang diremodifikasi pesan serupa dapat hadir melalui dialog tokoh, sindiran, dan lelucon yang akrab di telinga penonton. Salah satu bentuk pergeseran tersebut terlihat dari penggunaan gaya bahasa tidak langsung seperti *satire* dan *sarkasme*. *Satire* merupakan bentuk sindiran halus yang bertujuan membangun refleksi terhadap suatu fenomena, sedangkan *sarkasme* cenderung lebih tajam dan langsung dalam menyampaikan kritik sosial.[6] Keduanya dapat dipahami sebagai strategi komunikasi alternatif yang menyesuaikan pesan dakwah dengan pola pikir *audiens* modern,

[3] Umi Hayati, "NILAI-NILAI DAKWAH; AKTIVITAS IBADAH DAN PERILAKU SOSIAL," *Interdisciplinary Journal of Communication* 2, no. 2 (2017).

[4] Siti Rahma Harahap, "EKSISTENSI NILAI-NILAI DAKWAH DI KALANGAN GENERASI Z" 8, no. 1 (2022).

[5] Tim Pengembang Pedoman Bahasa Indonesia, "KBBI Daring," Kemdikbud, https://kbbi.web.id/ diakses pada tanggal 1 April 2026.

[6] Fazlina Mohd Radzi dan Azahar Harun, "KARTUN BERTEMAKAN DAKWAH ISLAMIYAH ATAS TALIAN: INTERPRETASI DAKWAH SATIRA DAN SARKASTIK" 1 (2019).

sehingga pesan tidak terasa menggurui namun tetap memicu kesadaran dan pemaknaan yang lebih mendalam.[7]

Media animasi menjadi salah satu alternatif yang sesuai bagi gaya penyampaian tersebut. Animasi sebagai media komunikasi visual memiliki kekuatan menyampaikan pesan moral dan religius secara ringan, menghibur, namun tetap bermakna. Bentuk dakwah seperti ini tidak hanya menonjolkan aspek edukatif, tetapi juga mengedepankan pendekatan emosional dan visualisasi yang mampu menjangkau generasi muda.[8] Dalam lingkup ini, *Santoon TV* menjadi salah satu *Channel YouTube* populer yang mengusung konsep dakwah kreatif melalui animasi. *Santoon TV* merupakan *Channel YouTube* bergenre animasi komedi yang telah bergabung sejak 27 Januari 2021 dan memiliki 1,63 juta pengikut, serta telah ditonton hampir 500 ribu kali. Selain melalui *platform YouTube*, ia juga memiliki *Channel* pada *platform* seperti *Instagram, TikTok, Facebook,* dan *Discord.*[9]

Saluran ini menyajikan berbagai kisah fiksi pendek yang memuat pesan sosial dan keagamaan dengan gaya penyampaian yang dekat dengan realitas kehidupan masyarakat. Tokoh yang hampir selalu muncul dalam setiap videonya adalah Tono, anak berusia sekitar lima tahun yang memiliki daya kritis dan rasa ingin tahu melampaui pemikiran orang dewasa, sehingga kerap dijuluki "Bocil Kematian" karena ucapannya sulit dibantah lawan bicara.[10] Ujaran Tono berupa kritik tajam dan sindiran berlandaskan fakta, sehingga ia menjadi media kritik sosial yang efektif. *Channel* ini secara konsisten mengangkat isu sosial yang relevan, seperti kemiskinan, ketidakadilan, serta perilaku sosial yang menyimpang, yang dikemas melalui *sarkasme, satire*, ironi, dan humor ringan.[11] Keunikan inilah yang membedakannya dari metode dakwah pada umumnya, sebab nilai seperti kejujuran, keadilan, rasa syukur, dan solidaritas sosial dikemas secara kritis namun tetap komunikatif sehingga menarik bagi masyarakat digital.

Salah satu karya *Santoon TV* yang menjadi objek penelitian ini adalah *series* "Miskin Semakin Miskin" yang diunggah pada 16 Januari 2025 dengan durasi 30:40 menit dan tersusun atas 31 adegan. *Series* ini dipilih karena relevan dengan kritik sosial yang sedang berlangsung. Ia merepresentasikan realita rumah tangga miskin yang berada dalam tekanan ekonomi dan psikologis. Ceritanya menggambarkan seorang ayah bernama Jono yang, akibat keterbatasan ekonomi, rasa lelah bekerja, dan keputusasaan, memilih jalan pintas dengan terjerumus ke dalam

---

[7] Umi Zanariyah, *Strategi Komunikasi Dakwah*, ed. oleh Muhammad Ilyas (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2023).

[8] Setiawan G. Sasongko, *Kartun Sebagai Media Dakwah* (Jakarta: Sisma DigiMedia, 2005).

[9] Santoon TV, Deskripsi Channel youtube, https://www.youtube.com/@SANTOONTV , diakses pada tanggal 28 Januari 2026.

[10] Rahma Mardiana Kurniasih et al., "SATIRE PADA CHANNEL YOUTUBE SANTOON TV SERTA IMPLIKASINYA PADA MATERI TEKS ANEKDOT DI KELAS X SMA" 9, no. 2 (2024).

[11] Kurniasih et al.

praktik judi *online* hingga kecanduan, yang pada akhirnya membawa kehilangan harta, keretakan rumah tangga, dan keterpurukan ekonomi.[12] Kisah ini disajikan dalam beberapa bagian (Part 1–6) untuk menunjukkan secara bertahap hubungan kausalitas antara pilihan hidup yang salah dan dampak sosial-ekonomi yang ditimbulkannya.

Remodifikasi nilai dakwah dalam *series* ini tampak jelas pada sejumlah adegan. Pertama, nilai syukur dan sifat *qana'ah* pada adegan pembuka (menit 00:00–01:14). Nilai ini tidak hadir sebagai nasihat normatif tentang kewajiban bersyukur, melainkan sebagai obrolan dua buruh bangunan yang sedang melepas lelah, ketika Roy mengeluh dan Jono menjawab, "Jangan selalu mendongak ke atas dan iri dengan orang… Sesekali kita harus melihat ke bawah, ada yang kurang beruntung dari kita." Kedua, larangan berjudi pada adegan 2–3 (menit 01:15–02:38) tidak disampaikan melalui dalil, tetapi melalui ajakan Roy yang menjanjikan "sekali depo dijamin langsung menang" dan sindiran sarkastik "miskin saja sono" ketika Jono menolak. Bahasa bujukan yang manipulatif ini menjadi cermin bagi penonton untuk mengenali jerat judi *online* yang kerap dijumpai di ruang digital. Ketiga, konsekuensi perbuatan haram itu hadir pada adegan 14 hingga 21 melalui proses batin Jono, dari penyangkalan "mungkin eror dikit, aku coba lagi, ah" hingga kesadaran yang terlambat bahwa "ini bukan game tapi scam, ini penipuan", tanpa satu pun ceramah langsung. Keempat, nilai kesabaran dan kasih sayang yang disertai ajakan menjauhi kemungkaran muncul pada adegan 15 (menit 12:45–13:32), ketika istri Jono yang sedang hamil berbicara kepada janinnya, "Mama tahu papamu berusaha untuk kita, tapi cara yang dilakukannya salah, Nak… Jauhi judi sejauh-jauhnya." Nasihat *amar ma'ruf nahi munkar* di sini tidak disampaikan dari mimbar, melainkan melalui doa dan keluh seorang istri yang menunggu suaminya pulang. Sebaliknya, pada adegan penutup (menit 29:50–30:40), narator menyampaikan seruan eksplisit, "Stop judi, guys, serius, berhentilah berjudi." Rangkaian contoh ini menunjukkan dua pola remodifikasi: pergeseran gaya bahasa dari bahasa dakwah yang normatif menuju bahasa sehari-hari yang diselingi humor, sindiran, dan istilah gaul generasi digital, serta pergeseran strategi penyampaian dari ceramah dan kutipan dalil menuju konsekuensi dramatis yang dialami tokoh cerita. Pada kedua pola tersebut, nilai dakwah yang dibawa tetap sama dan hanya bahasa penyampaiannya yang berbeda.[13]

Meskipun demikian, di balik keunikan penyampaian dakwah melalui animasi *Santoon TV* terdapat persoalan konseptual yang perlu dikaji. Secara ideal, dakwah dalam perspektif Islam seharusnya disampaikan dengan prinsip hikmah tanpa menimbulkan ambiguitas makna, sehingga

[12] Santoon TV, https://www.youtube.com/watch?v=lqtWgYVk1f0&t=1344s. diakses pada tanggal 28 Januari 2026.

[13] Santoon TV, https://www.youtube.com/watch?v=lqtWgYVk1f0&t=1344s. diakses pada tanggal 28 Januari 2026.

membimbing *audiens* menuju pemahaman yang benar dan berorientasi pada esensi kebaikan. Namun dalam realitasnya, perkembangan media digital menghadirkan bentuk penyampaian baru yang tidak selalu sejalan dengan idealitas tersebut, sehingga muncul kesenjangan antara nilai dakwah ideal yang menuntun manusia menuju kebaikan dan keadilan dengan realitas penyampaian yang kerap bersifat sarkastik, ironis, bahkan menyinggung pihak tertentu. Dalam konteks ini, gaya *satire* dan humor tidak hanya menjadi strategi komunikasi yang adaptif terhadap karakter *audiens* digital, tetapi juga berpotensi menimbulkan ambiguitas interpretasi makna dakwah.[14] Apakah pesan tersebut dimaksudkan sebagai kritik moral yang membangun, atau sekadar hiburan yang mengeksploitasi ironi sosial semata? Kondisi ini menunjukkan adanya kemungkinan penguatan pesan dakwah sekaligus reduksi makna akibat gaya penyampaian yang tidak konvensional.

Berdasarkan fenomena tersebut, animasi *Santoon TV* berjudul "Miskin Semakin Miskin" tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana dakwah yang mengalami remodifikasi, sebab pesan keislaman tidak disampaikan secara langsung dan normatif, melainkan melalui representasi tanda yang memerlukan proses penafsiran *audiens*. Untuk membaca cara kerja tanda tersebut, penelitian ini menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce dengan unsur *representamen, object,* dan *interpretant*, sekaligus menelusuri bagaimana penonton memahami nilai dakwah yang disampaikan. Inti permasalahan penelitian ini adalah bagaimana remodifikasi nilai-nilai dakwah terjadi dalam animasi tersebut serta sejauh mana gaya *sarkasme* dan *satire* tetap mencerminkan nilai keislaman yang esensial dalam komunikasi dakwah modern. Penelitian ini diharapkan memperkaya kajian program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, memberikan pemahaman tentang cara kerja tanda dalam membangun makna nilai dakwah pada media animasi digital, serta menjadi rujukan bagi praktisi dakwah dan para pembaca dalam mengembangkan strategi penyampaian pesan yang efektif dan inovatif tanpa mengabaikan substansi nilai-nilai keislaman.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana remodifikasi nilai dakwah yang ditampilkan dalam animasi *Santoon TV* berdasarkan teori Charles Sanders Peirce ?
2. Bagaimana pemahaman penonton terhadap nilai dakwah dalam animasi *Santoon TV yang berjudul "Miskin Semakin Miskin"* ?

C. Tujuan Penelitian

[14] Ni Made Sri Wahyuni JALINAN TANDA DAN MAKNA: BAHASA VISUAL DALAM DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (CV. Intelektual Manifes Media, 2024).

1. Mendeskripsikan bentuk remodifikasi nilai dakwah dalam animasi tersebut berdasarkan teori Charles Sanders Peirce.
2. Mengetahui pemahaman penonton terhadap nilai dakwah yang terkandung dalam animasi tersebut.

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan atau manfaat yang diperoleh dalam penelitin ini:

1. Manfaat Praktis.

   Menjadi pertimbangan bagi para konten kreator dakwah meski seperti apapun bentuk atau ciri khas konten dalam menyampaikan pesan namun tetap sesuai dengan nilai-nilai Islam.

2. Manfaat Teoritis.

   Memperkaya kajian keilmuan komunikasi dan dakwah, khususnya dalam penerapan teori semiotika Charles Sanders Peirce pada media animasi digital.

E. Tinjauan Pustaka

1. Analisis Teoritis

Dalam penelitian ini, penulis mendeskripsikan lima pemahaman konsep teoretis, yaitu konsep remodifikasi, konsep dakwah, konsep media sosial, konsep animasi, dan teori semiotika Charles Sanders Peirce, guna memperoleh legitimasi konseptual terhadap variabel yang akan diteliti.

a. Konsep Remodifikasi

Remodifikasi menurut KBBI merujuk pada proses penyesuaian, pengubahan, atau pembentukan ulang suatu bentuk tanpa menghilangkan substansi dasar yang terkandung di dalamnya.[15] Remodifikasi sering dipahami sebagai bentuk adaptasi terhadap dinamika perubahan yang terjadi dalam masyarakat, baik yang dipengaruhi oleh faktor sosial, budaya, maupun perkembangan teknologi yang semakin pesat. Hal ini menunjukkan bahwa suatu nilai, gagasan, atau pesan pada dasarnya tidak bersifat statis, melainkan memiliki sifat dinamis yang memungkinkan untuk ditransformasikan dalam berbagai bentuk penyampaian yang lebih kontekstual. Proses tersebut dilakukan agar pesan tetap relevan seiring dengan era mendatang serta mampu menjangkau *audiens* yang lebih luas dengan karakteristik yang beragam. Dengan kata lain, proses remodifikasi tidak hanya dimaknai sebagai perubahan bentuk semata, tetapi juga sebagai strategi untuk mempertahankan

[15] Tim Pengembang Pedoman Bahasa Indonesia, "KBBI Daring," Kemdikbud, https://kbbi.web.id/ diakses pada tanggal 1 April 2026.

esensi nilai sekaligus meningkatkan efektivitas komunikasi dalam menyampaikan pesan di tengah perubahan sosial yang terus berkembang.[16]

Remodifikasi merupakan suatu keniscayaan yang tidak dapat dihindari, terutama seiring dengan perubahan karakteristik masyarakat di era digital. Pola komunikasi dakwah yang pada masa sebelumnya cenderung bersifat formal, normatif, dan satu arah, kini mengalami pergeseran menuju bentuk yang lebih fleksibel, variatif, dan kontekstual. Perubahan ini dipengaruhi oleh berkembangnya teknologi informasi serta pola konsumsi media masyarakat yang semakin dinamis. Transformasi tersebut dapat dilihat dari penggunaan gaya bahasa yang lebih komunikatif, pemanfaatan berbagai platform media baru, serta strategi penyampaian yang disesuaikan dengan preferensi dan kebutuhan *audiens* modern.[17]

b. Konsep Dakwah

Kata dakwah merupakan sebuah aktivitas mengajak dan membimbing manusia menuju jalan kebaikan sesuai dengan ajaran Islam. Secara etimologis, kata dakwah berasal dari *da'a yad'u da'watan* yang berarti panggilan, seruan atau ajakan, sedangkan secara terminologis dakwah dipahami sebagai upaya sistematis dalam menyampaikan ajaran Islam agar dapat dipahami, diyakini, dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utama dakwah berlandaskan pada prinsip *amar ma'ruf nahi munkar*, yaitu mengajak kepada ajaran kebaikan dan mencegah perbuatan keburukan.[18] Hal ini sebagaimana difirmankan Allah SWT dalam Q.S. Ali Imran: 104, dalam hal ini dakwah tidak hanya berorientasi pada ajakan terhadap kebaikan, tetapi juga mencakup upaya pencegahan terhadap berbagai bentuk perilaku yang menyimpang dari ajaran Islam.

Dakwah dapat dipahami sebagai bagian dari proses komunikasi yang dikenal dengan istilah komunikasi dakwah. Komunikasi dakwah merupakan sebuah proses menyampaikan pesan keislaman antara komunikator *(da'i)* kepada komunikan *(mad'u)*. Dakwah melibatkan interaksi, pemaknaan, serta penggunaan media agar pesan dapat diterima secara efektif. Oleh karena itu, komunikasi dakwah menuntut adanya strategi penyampaian yang sesuai dengan kondisi sosial dan karakteristik audiens, sehingga pesan yang disampaikan tidak hanya bersifat informatif dan transformatif.[19]

c. Konsep Nilai-Nilai Dakwah

---

[16] Crispine Turlow, *Wacana Digital Bahasa Media Baru*, Terjemahan (Kencana, 2019).

[17] M.Yunan Yusuf, *Dakwah Rasulullah Sejarah dan problematika*, ed. oleh Kencana, Pertama (Jakarta: Kencana, 2016).

[18] Muhammad Ali Aziz, *Ilmu Dakwah (Edisi Revisi).*, ed. oleh Kencana (Jakarta: Kencana, 2004).

[19] Abdul Pirol, *Komunikasi dan dakwah Islam* (Yogyakarta: Deepublish, 2018).

Nilai-nilai dakwah merupakan nilai-nilai yang berasas dari Al-Qur'an dan Hadits, memiliki fungsi sebagai aturan atau panduan bagi suatu individu dalam berhubungan dengan Allah, sesama makhluk, dan lingkungannya sesuai syariat Islam. Dalam pelaksanaannya, dakwah tidak terlepas dari nilai-nilai yang menjadi substansi dasar pesan yang disampaikan. Nilai-nilai tersebut diwujudkan dalam berbagai bentuk pesan moral seperti kejujuran, kesabaran, tanggung jawab, serta larangan perbuatan menyimpang. Dalam proses penyampaian nilai-nilai tersebut, dakwah memiliki beragam metode, di antaranya *bil lisan* (melalui lisan), *bil hal* (melalui tindakan), dan *bil qalam* (melalui tulisan atau media).[20] Al-Qur'an juga menegaskan metode dakwah dalam Q.S. An-Nahl: 125. Ayat ini menunjukkan bahwa penyampaian dakwah melalui pendekatan yang tepat, serta sesuai dengan realitas agar pesan dapat diterima secara efektif.

Seiring dengan era kontemporer, praktik dakwah terus mengalami dinamika sosial yang signifikan, baik dari segi media, gaya bahasa, maupun strategi penyampaiannya. Perubahan ini telah menghadirkan remodifikasi dakwah sebagai bentuk adaptasi terhadap pola komunikasi masyarakat yang semakin kompleks dan beragam. Dakwah yang cenderung konvensional sekarang dikemas dalam bentuk yang lebih fleksibel, kreatif, dan kontekstual agar lebih mudah diterima oleh masyarakat modern. Dalam kondisi ini, nilai-nilai dakwah tidak selalu disampaikan secara eksplisit, tetapi dapat hadir secara implisit melalui simbol, narasi, maupun pendekatan komunikasi yang berbeda, seperti kritik sosial, *satire*, dan *sarkasme*. Pendekatan ini selaras dengan tujuan dakwah khususnya dalam upaya mencegah keburukan, dengan cara yang lebih kontekstual sehingga mampu menimbulkan kesadaran dan refleksi moral di kalangan *audiens* tanpa kehilangan esensi nilai keislaman yang terkandung di dalamnya.[21]

d. Konsep Media Sosial

Media sosial merupakan salah satu wujud evolusi teknologi komunikasi yang memungkinkan individu maupun kelompok untuk berinteraksi, bertukar informasi, serta membangun relasi secara luas tanpa batasan ruang dan waktu. Kehadiran *platform* media sosial telah menggeser pola komunikasi dari yang semula bersifat satu arah menjadi lebih interaktif, partisipatif, dan dinamis. Beragam jenis media sosial *seperti Instagram, Facebook, Twitter (X), TikTok,* dan *YouTube* hadir dengan karakteristik serta keunggulan

[20] Umi Hayati, "NILAI-NILAI DAKWAH; AKTIVITAS IBADAH DAN PERILAKU SOSIAL," *Interdisciplinary Journal of Communication* 2, no. 2 (2017).

[21] Umi Zanariyah, *Strategi Komunikasi Dakwah*, ed. oleh Muhammad Ilyas (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2023).

masing-masing dalam menyampaikan informasi kepada audiens.[22] Namun diantara berbagai *platform* tersebut, *YouTube* memiliki keunikan sebagai media berbasis video dengan durasi yang relatif panjang, sehingga memungkinkan penyampaian konten secara utuh tanpa terpotong seperti pada *platform* lain yang cenderung berbasis video singkat. Dengan kemampuannya dalam mengintegrasikan unsur visual, audio, dan narasi secara bersamaan, *YouTube* menjadi media yang cukup efektif tidak hanya sebagai sarana hiburan semata, tetapi juga sebagai wadah edukasi serta penyebaran informasi yang lebih lengkap dan menyeluruh.[23]

Platform YouTube berperan sebagai sarana penyampaian pesan keagamaan yang strategis kepada masyarakat luas dengan cara yang lebih fleksibel dan adaptif. Dakwah berbasis media sosial memungkinkan pesan disampaikan melalui berbagai bentuk konten yang lebih kreatif dan variatif, sehingga tidak lagi terbatas pada metode ceramah formal semata. Selain itu, karakteristik *YouTube* yang memungkinkan penyajian video secara utuh memberikan ruang bagi penyampaian pesan dakwah secara lebih mendalam, sistematis, dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan audiens digital. Hal ini menunjukkan bahwa dakwah di era digital mengalami transformasi yang signifikan, di mana media sosial tidak hanya menjadi alat penyebaran pesan, tetapi juga menjadi ruang baru dalam membangun komunikasi keagamaan yang lebih inovatif, komunikatif, dan relevan dengan perkembangan zaman.[24]

e. Konsep Animasi

Animasi merupakan salah satu bentuk media komunikasi visual yang menggabungkan unsur gambar, gerak, suara, dan narasi untuk menyampaikan pesan kepada *audiens* secara menarik dan komunikatif. Dalam *platform* media digital, peran animasi tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi dan penyampaian nilai-nilai sosial.[25] Perkembangan media baru berbasis internet memungkinkan animasi didistribusikan secara luas melalui *platform* seperti *YouTube*, yang memiliki jangkauan *audiens* yang besar dan tidak terbatas ruang serta waktu. Hal ini menjadikan animasi sebagai salah satu media yang potensial dalam menyampaikan pesan secara lebih efektif, terutama kepada generasi digital yang cenderung menyukai konten visual.[26]

---

[22] Rahmi Wahyuni dan Rahma Harahap, "Efektivitas Media Sosial Sebagai Media Dakwah Pada Era Digital : Study Literature Review" 29 (2023).

[23] Hamdan dan Mahmuddin, "Youtube sebagai Media Dakwah," *Journal Social Religion Research* 6, no. 1 (2021).

[24] Dudung Abdul Rohman, "KOMUNIKASI DAKWAH MELALUI MEDIA SOSIAL," *Jurnal Balai Diklat Keagamaan Bnadung* XIII (2019).

[25] Eka Melati et al., "Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar" 06, no. 01 (2023).

[26] Eriyanto, *Metode Komunikasi Visual*, ed. oleh Anggota IKAPI (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2023).

Salah satu bentuk konten animasi yang berkembang di *platform YouTube* adalah *Channel Santoon TV* yang menjadi objek penelitian penulis, serta dikenal dengan penyajian cerita berbasis kritik sosial menggunakan pendekatan *satire* dan *sarkasme*. Secara umum, konten-konten dalam *channel* ini mengangkat berbagai fenomena sosial yang dekat dengan kehidupan masyarakat, seperti kemiskinan, ketimpangan sosial, serta isu sosial terbaru, yang dikemas dalam alur cerita sederhana namun menyerap makna. salah satu yang menarik untuk dikaji adalah animasi berjudul *"Miskin Semakin Miskin"*, yang menggambarkan perjuangan seorang kepala keluarga dalam menghadapi tekanan ekonomi hingga terjerumus pada praktik judi online yang berujung pada konsekuensi tragis.[27]

f. Teori Semiotika Charles Sanders Peirce

Untuk memahami bagaimana suatu pesan tersebut dimaknai dalam media, maka diperlukan penggunaan teori pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce sebagai pisau analisis. Charles Sanders Peirce merupakan seorang filsuf asal Amerika yang memandang semiotika sebagai ilmu tentang tanda dan proses penalaran manusia, di mana tanda menjadi dasar dalam membentuk pemahaman terhadap realitas.[28] Dalam pemikirannya, semiotika tidak dapat dipisahkan dari logika, karena proses berpikir manusia telah melalui interpretasi terhadap tanda-tanda yang ditemuinya. Peirce kemudian mengembangkan menjadi kerangka model triadik yang terdiri dari *representamen* (tanda yang tampak atau dikenal dengan panca indra), *object* (realitas atau acuan yang dirujuk oleh tanda), dan *interpretant* (makna yang terbentuk dalam benak individu).[29] Proses pemaknaan ini berlangsung terus secara berkelanjutan, dimulai dari apa yang dilihat (*representamen*), kemudian dikaitkan dengan objek yang dirujuk, hingga akhirnya menghasilkan interpretasi atau makna tertentu dalam pikiran penerima.

Media animasi kini hadir dalam bentuk visual, dialog, ekspresi karakter, maupun alur cerita yang dikonstruksi untuk menyampaikan pesan tertentu. Animasi memiliki keunikan sebagai kumpulan tanda visual yang dirancang melalui konstruksi visual sehingga mampu merepresentasikan realitas sekaligus menyampaikan makna secara implisit kepada penonton. Penggunaan teori semiotika dalam media animasi menjadi strategi yang efektif bagi generasi sekarang. Gaya bahasa tersebut berupa *sarkasme, satire*, dan kritik sosial yang ditampilkan dalam animasi seperti pada *Channel YouTube Santoon TV* dapat dipahami sebagai bentuk dakwah yang tidak disampaikan secara langsung, melainkan melalui

---

[27] Santoon TV, https://www.youtube.com/watch?v=lqtWgYVk1f0&t=1344s. diakses pada tanggal 06 April 2026.

[28] Wikipedia, Semiotika Peirce, https://id.wikipedia.org/wiki/Charles_Sanders_Peirce, diakses pada tanggal 06 April 2026.

[29] Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017).

pendekatan yang lebih reflektif dan komunikatif.[30] Oleh karena itu, pendekatan semiotika Peirce dinilai relevan dalam penelitian ini untuk mengungkap makna di balik tanda-tanda visual dan naratif, khususnya dalam menganalisis bagaimana nilai-nilai dakwah yang telah mengalami proses remodifikasi serta sejauh mana pemahaman penonton terhadap nilai dakwah dalam animasi *Santoon TV* yang berjudul "Miskin Semakin Miskin".

2. Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian yang relevan sebelumnya telah menunjukkan bahwa pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce memiliki relevansi yang kuat dalam menganalisis pesan moral, keagamaan, dan sosial dalam berbagai bentuk media, khususnya media visual seperti film, animasi, dan iklan. Meskipun demikian, hampir semua penelitian tidak menggunakan pendekatan tersebut, sehingga terlihat adanya variasi dalam teori, metode, dan orientasi analisis yang digunakan. Selain itu, objek kajian yang diteliti juga beragam, mulai dari anime non-dakwah, animasi dakwah konvensional, konten animasi berbasis hiburan, kajian kebahasaan, hingga fenomena sosial di masyarakat. Perbedaan tersebut telah menunjukkan bahwa kajian media, khususnya animasi, masih terbuka luas untuk dikembangkan, terutama dalam mengkaji remodifikasi nilai-nilai dakwah dalam media berbasis kritik sosial melalui pendekatan semiotika.

Penelitian pertama berjudul *Integrasi Makna Pesan Film Anime Attack on Titan The Final Season dalam Perspektif Akhlak Islam melalui Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce* karya skripsi Ade Subhan. Penelitian tersebut menitikberatkan kajiannya pada integrasi nilai akhlak Islam dalam sebuah film anime Jepang yang secara kultural tidak lahir dari tradisi dakwah Islam. Fokus utama penelitian tersebut adalah bagaimana pesan moral universal seperti keberanian, pengorbanan, dan tanggung jawab dapat diinterpretasikan selaras dengan nilai akhlak Islam melalui pendekatan semiotik Peirce.[31] Meskipun penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memperluas kajian Islam pada media populer global, objek kajiannya tidak secara eksplisit dirancang sebagai media dakwah. Dengan demikian, penelitian tersebut belum menyentuh persoalan bagaimana nilai-nilai dakwah secara sengaja direkonstruksi atau dimodifikasi dalam media yang memang berorientasi dakwah, khususnya melalui gaya komunikasi yang tidak konvensional seperti *satire* dan *sarkasme*.

Penelitian kedua, *Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce dalam Film Animasi Nussa The Movie 2021: Pendidikan Agama Islam dan Tantangan Radikalisme* karya Tesis M. Ariel

[30] Indiwan Seto Wahjuwibowo, *Semiotika Komunikasi*, ed. oleh Anggota IKAPI (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018).

[31] Subhan, "Integrasi Makna Pesan Film Anime Attack on Titan the Final Season Dalam Perspektif Aklak Islam Melalui Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce." 2025. Skripsi

Ramadhan Louis. Penelitian tersebut secara eksplisit mengkaji animasi dakwah yang mengandung nilai pendidikan agama Islam. Penelitian ini berfokus pada representasi nilai-nilai akidah, akhlak, dan syariah dalam film animasi yang ditujukan untuk anak-anak, serta potensinya sebagai media preventif terhadap radikalisme.[32] Karakteristik utama animasi *Nussa* terletak pada gaya penyampaian dakwah yang normatif, lembut, edukatif, dan sesuai dengan kaidah dakwah konvensional. Dengan demikian, penelitian tersebut lebih menekankan pada fungsi nilai agama secara idealisme, bukan pada dinamika perubahan atau pergeseran cara penyampaian pesan dakwah. Penelitian *Nussa The Movie* belum mengkaji bagaimana nilai dakwah tersebut tetap ada eksistensinya meskipun disampaikan melalui gaya komunikasi yang cenderung kritis, penuh sindiran, dan tidak lazim dalam tradisi dakwah pada umumnya.

Penelitian ketiga berjudul *Analisis Isi Kekerasan dalam Konten Animasi pada YouTube Santoon TV (Kompilasi Pengkhianatan Seorang Ayah)* karya Skripsi Ryan Andestha. Penelitian tersebut memiliki kesamaan objek dengan penelitian ini, yakni sama-sama mengkaji animasi *Santoon TV*. Namun demikian, fokus dan pendekatan kajiannya sangat berbeda. Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif dengan analisis isi untuk mengukur frekuensi dan jenis kekerasan verbal maupun fisik yang muncul dalam animasi.[33] Orientasi penelitian lebih menitikberatkan pada aspek dampak negatif konten animasi sebagai media hiburan, khususnya terkait normalisasi kekerasan. Penelitian ini tidak menggali makna simbolik, pesan dakwah, maupun proses pembentukan interpretasi nilai keislaman di balik adegan-adegan tersebut. Dengan kata lain, penelitian tersebut berhenti pada level "apa yang ditampilkan" *(manifest content),* bukan "apa yang dimaknai" *(latent content).*

Penelitian keempat berjudul *Komodifikasi Agama Islam pada Layanan Iklan (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce pada Produk Pasta Gigi Barakat di Televisi)* karya Skripsi Risqi Nurrohmah. Penelitian ini mengkaji tentang bagaimana nilai-nilai agama Islam dikomodifikasi dalam media iklan melalui penggunaan simbol, teks, dan representasi visual yang bersifat religius. Fokus penelitian terletak pada analisis tanda menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, serta bagaimana makna tersebut mempengaruhi persepsi *audiens* terhadap pesan keagamaan dalam iklan. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce sebagai alat analisis untuk mengkaji makna tanda dan pesan yang terkandung dalam suatu

[32] LOUIS, "ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE DALAM FILM ANIMASI NUSSA THE MOVIE 2021: PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN TANTANGAN RADIKALISME." 2024. Tesis

[33] Andestha, "Analisis Isi Kekerasan Dalam Konten Animasi Pada Youtube Santoon Tv (Kompilasi Pengkhianatan Seorang Ayah)." 2025. Skripsi.

media.[34] Namun demikian, perbedaan mendasar terletak pada objek dan konteks kajian, di mana penelitian tersebut berfokus pada iklan komersial yang ditayangkan di televisi dengan orientasi komodifikasi agama sebagai strategi pemasaran, sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada konten animasi digital *Santoon TV* di *YouTube* yang mengandung nilai dakwah dan kritik sosial.

Penelitian kelima berjudul *Satire dan Sarkasme pada Kanal YouTube Santoon TV serta Implikasinya pada Materi Teks Anekdot di Kelas X SMA* karya Skripsi Rahma Mardiana Kurniasih (2023). Penelitian ini mengkaji tentang penggunaan tuturan *satire* dan *sarkasme* dalam konten *YouTube Santoon TV* dengan fokus pada identifikasi jenis-jenis tuturan tersebut serta implikasinya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks anekdot di kelas X SMA. Penelitian ini menitikberatkan pada analisis kebahasaan dalam ranah pragmatik serta pemanfaatannya sebagai bahan ajar, sehingga lebih berorientasi pada aspek linguistik dan pendidikan.[35] Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan terletak pada objek kajian yaitu konten animasi *Santoon TV*, serta membahas penggunaan gaya bahasa *satire* dan *sarkasme* sebagai bentuk kritik sosial dalam media digital. Namun, perbedaan terletak pada fokus dan ruang lingkup penelitian, di mana penelitian sebelumnya masih bersifat umum dalam mengkaji berbagai konten pada *Channel Santoon TV* serta mengarah pada implikasi pembelajaran teks anekdot, sedangkan penelitian penulis lebih mengerucut pada satu judul konten serta berfokus pada analisis remodifikasi nilai-nilai dakwah menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce.

Penelitian keenam berjudul *Persepsi Pemuda Muslim Tentang Fenomena Judi Online di Kota Pekalongan*. Penelitian ini mengkaji fenomena maraknya praktik judi online di kalangan pemuda muslim dengan menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologi yang berfokus pada bagaimana persepsi dan pengalaman aktivitas tersebut dalam konteks sosial keagamaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa judi online dipandang sebagai perilaku yang menyimpang dari nilai-nilai Islam serta berdampak negatif terhadap aspek moral, sosial, dan ekonomi individu. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu membahas fenomena judi online serta kaitannya dengan nilai moral dan keislaman.[36] Namun demikian, fokus kajiannya berbeda, di mana penelitian tersebut menitikberatkan pada realitas sosial dan persepsi langsung masyarakat, sedangkan penelitian ini berfokus pada representasi fenomena tersebut dalam konten animasi *Santoon TV* berjudul "Miskin Semakin

---

[34] Rizqi Nurrohmah, "KOMODIFIKASI AGAMA ISLAM PADA LAYANAN IKLAN SANDERS PIERCE PADA PRODUK PASTA GIGI BARAKAT DI TELEVISI)." 2025. Skripsi

[35] Rahma Mardiana Kurniasih, "SATIRE DAN SARKASME PADA KANAL YOUTUBE SANTOON TV SERTA IMPLIKASINYA PADA MATERI TEKS ANEKDOT DI KELAS X SMA." 2023. Skripsi.

[36] Syarifudin, *"Persepsi pemuda muslim tentang fenomena judi online di kota pekalongan."* 2025. Skripsi.

Miskin". Selain itu, penelitian tersebut tidak mengkaji makna simbolik maupun pesan dakwah yang terkandung dalam media, serta tidak menggunakan pendekatan semiotika sebagai alat analisis.

Berdasarkan ketujuh penelitian relevan yang telah dipaparkan, terlihat bahwa kajian semiotika, dakwah, bahasa, dan fenomena sosial masih dilakukan secara terpisah. Penelitian Ade Subhan, M. Ariel Ramadhan Louis, dan Risqi Nurrohmah, berfokus pada analisis semiotika terhadap berbagai media, tetapi belum mengkaji remodifikasi nilai dakwah terutama dalam animasi berbasis kritik sosial. Penelitian M. Ariel Ramadhan Louis memang membahas nilai dakwah dalam animasi, namun lebih menekankan representasi nilai agama secara normatif.

Sementara itu, penelitian Ryan Andestha berfokus pada analisis isi kekerasan dalam animasi Santoon TV, sedangkan penelitian Rahma Mardiana Kurniasih mengkaji satire dan sarkasme dari aspek kebahasaan, dan penelitian Syarifudin menelaah fenomena sosial judi online dari perspektif persepsi pemuda muslim. Ketiga penelitian tersebut belum menghubungkan aspek bahasa dan fenomena sosial dengan representasi makna melalui pendekatan semiotika. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan mengintegrasikan kajian semiotika, dakwah, bahasa, dan fenomena sosial melalui analisis animasi *Miskin Semakin Miskin* menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce guna mengungkap representasi serta remodifikasi nilai-nilai dakwah dalam media digital.

Kebaruan (novelty) dalam penelitian ini terletak pada upaya mengintegrasikan kajian semiotika, dakwah, dan fenomena sosial dalam satu kerangka analisis yang utuh. Penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi nilai-nilai dakwah, tetapi juga menelaah bagaimana nilai-nilai tersebut mengalami proses remodifikasi dalam konteks media digital, khususnya melalui konten animasi berbasis kritik sosial. Dengan menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, penelitian ini menganalisis bagaimana sistem tanda seperti ikon, indeks, dan simbol dalam animasi Santoon TV berjudul *"Miskin Semakin Miskin"* membentuk interpretasi baru terhadap nilai-nilai dakwah Selain itu, penelitian ini juga menjelaskan perspektif bahwa penggunaan bahasa *satire*, *sarkasme* dapat menjadi strategi komunikatif dalam membangun kesadaran sosial dan refleksi moral

3. Kerangka Berfikir



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

Perkembangan platform media digital dalam beberapa tahun terakhir telah mengubah pola komunikasi publik, termasuk dalam cara penyampaian pesan keagamaan. *Channel* media sosial dengan berbasis algoritma mendorong konten agar dikemas secara ringan, menarik, dan mudah viral guna menjangkau kalangan *audiens* yang lebih luas. Kondisi ini juga telah melahirkan pergeseran bentuk dakwah konvensional yang identik dengan bahasa santun, persuasif, dan normatif, menuju bentuk yang lebih fleksibel dan adaptif terhadap budaya digital.

Di tengah dinamika tersebut, muncul konten animasi hiburan seperti serial *Santoon TV* berjudul *"Miskin Semakin Miskin"* yang mengangkat isu terkait kemiskinan, praktik judi online, sikap individualis dalam masyarakat hingga hikmah dibalik permasalahannya. Meskipun dikemas dalam bentuk humor dan kritik sosial yang tajam melalui gaya bahasa *satire* dan *sarkasme*, konten ini tetap memuat essensi nilai-nilai dakwah Islam seperti kejujuran, tanggung jawab, kesabaran, serta larangan mencari rezeki dengan haram. Perbedaan gaya penyampaian inilah yang menimbulkan pertanyaan konseptual: apakah nilai dakwah mengalami perubahan substansi, ataukah hanya mengalami remodifikasi dalam strategi komunikasinya.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce sebagai kerangka analisis. Dalam perspektif Peirce, setiap pesan dalam media dapat dipahami sebagai sistem tanda yang terdiri atas *representamen* (bentuk tanda), *object* (realitas atau nilai yang dirujuk), dan *interpretant* (makna yang terbentuk dalam proses penafsiran). Melalui model triadik ini, animasi *"Miskin Semakin*

Miskin" dipahami sebagai teks media yang mengandung tanda-tanda visual dan verbal, seperti adegan judi online, dialog sarkastik, serta simbol kemiskinan, yang merujuk pada realitas sosial sekaligus nilai dakwah Islam.

F. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian penelitian pustaka *(library research)* dengan metode penelitian kualitatif dan menggunakan analisis deskriptif. Penelitian kualitatif digunakan karena penelitian ini tidak bertujuan untuk mengukur fenomena secara numerik atau menguji hipotesis statistik, melainkan untuk memahami, menafsirkan, dan menjelaskan makna yang terkandung dalam suatu fenomena secara optimal. penelitian kualitatif digunakan untuk meneliti kondisi objek yang bersifat alamiah, dengan peneliti sebagai instrumen utama dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi.[37] penelitian kualitatif berupaya untuk memahami fenomena secara holistik melalui deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa.[38]

Teori analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika, khususnya teori semiotika Charles Sanders Peirce. Teori semiotika digunakan karena objek penelitian ini berupa konten animasi yang erat kaitannya dengan tanda-tanda visual dan verbal.[39] Melalui pendekatan ini, peneliti dapat mengkaji bagaimana proses tanda-tanda tersebut dalam membentuk dan menginterprtasikan nilai-nilai dakwah yang telah mengalami remodifikasi dalam penyampaiannya, namun hal tersebut bukanlah bentuk penyimpangan dakwah, melainkan bentuk strategi persuasif untuk menarik minat *audiens*.

2. Wujud Data dan Fokus Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, penggunaan istilah penggunaan variabel tidak menjadi fokus utama sebagaimana dalam pendekatan kuantitatif yang menekankan pengukuran dan hubungan antar variabel. Oleh sebab itu, penelitian ini lebih menitikberatkan pada wujud data serta fokus kajian yang nantinya akan dianalisis secara mendalam. Wujud data penelitian merupakan fakta empiris atau informasi yang dikumpulkan oleh peneliti guna menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Data tersebut diperoleh dari objek penelitian, serta diolah dan dianalisis untuk menghasilkan kesimpulan penelitian. Secara umum, wujud data dibedakan menjadi dua jenis, yaitu data kualitatif yang bersifat deskriptif serta data kuantitatif yang berbentuk pengukuran

---

[37] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, ed. oleh Prof. Dr. Sugiyono (Bandung: ALFABETA, 2016).

[38] J. Moleong, Lexy, *Metode Penelitian Kualitatif*, ed. oleh Remaja Rosdakarya (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014).

[39] Indiwan Seto Wahjuwibowo, *Semiotika Komunikasi*.

angka atau numerik.[40] Adapun wujud data dalam penelitian ini mencakup data visual dan data verbal yang bersumber dari konten animasi *Santoon TV* berjudul "Miskin Semakin Miskin" sebagai objek penelitian.

Data visual dalam penelitian ini meliputi berbagai unsur yang tampak dalam animasi, seperti adegan, ekspresi tokoh, latar tempat, serta simbol-simbol visual yang ditampilkan dalam setiap *scene*. Selain itu, alur cerita juga menjadi bagian penting dari data visual karena menggambarkan dinamika kehidupan tokoh, termasuk kondisi kemiskinan, konflik keluarga, hingga praktik judi online yang menjadi inti permasalahan dalam cerita. Di sisi lain, data verbal berupa dialog antar tokoh, narasi, monolog, serta penggunaan bahasa seperti *satire, sarkasme* yang berfungsi sebagai media penyampaian pesan secara tersirat.

Fokus penelitian ini terletak pada upaya mengkaji bentuk remodifikasi nilai-nilai dakwah yang terkandung dalam animasi *Santoon TV* menggunakan teori Charles Sanders Peirce, selain itu juga untuk mengetahui sejauh mana pemahaman penonton terkait nilai-nilai dakwah didalamnya. Secara khusus, penelitian ini menelaah bagaimana nilai-nilai dakwah seperti kejujuran, ikhtiar, kesabaran, dan larangan perbuatan menyimpang. Yang kemudian direpresentasikan melalui bentuk penyampaian berbasis animasi.

3. Sumber Data Penelitian

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan data utama yang diperoleh peneliti secara langsung dari sumber pertama atau subjek penelitian. Data tersebut kemudian dikumpulkan melalui teknik pengumpulan seperti observasi, wawancara hingga dokumentasi, sehingga memiliki tingkat orisinalitas yang tinggi.[41] Sumber data primer yang digunakan berupa konten animasi *Santoon TV* berjudul "Miskin Semakin Miskin" yang diunggah melalui *platform YouTube* miliknya dengan durasi 30:40 menit.

Animasi ini merepresentasikan kritik sosial dibalik fenomena seperti kemiskinan dan praktik judi online, serta dikemas dalam alur cerita yang menyerap makna. Animasi ini juga memuat nilai-nilai dakwah yang disampaikan melalui gaya bahasa yang sesuai dengan karakteristik masyarakat kontemporer, seperti *satire* dan *sarkasme*, sehingga relevan untuk dianalisis bentuk remodifikasi nilai dakwahnya. Untuk mendukung kemudahan akses terhadap objek penelitian, penulis juga mencantumkan tautan video dari *platform YouTube* guna pengambilan data.[42] Selain isi konten animasi sebagai data utama, penelitian ini juga

---

[40] Moleong, Lexy, *Metode Penelitian Kualitatif*.

[41] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*.

[42] Santoon TV, https://www.youtube.com/watch?v=lqtWgYVk1f0&t=1344s. diakses pada tanggal 10 Februari 2026.

melibatkan penonton sebagai sumber data primer tambahan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap nilai-nilai dakwah yang disampaikan dalam animasi tersebut.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan data pendukung yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui berbagai sumber yang telah ada sebelumnya. Data ini biasanya berasal dari dokumen tertulis seperti buku, jurnal ilmiah, hasil penelitian terdahulu, arsip, maupun publikasi resmi lainnya yang relevan dengan topik penelitian. Sumber data sekunder berfungsi untuk memperkuat landasan teoritis, memberikan kerangka konseptual yang jelas, serta membantu peneliti dalam memahami penelitian secara lebih luas. dan terarah.[43]

Sumber data sekunder yang digunakan meliputi berbagai literatur seperti buku metodologi penelitian, kajian tentang komunikasi dakwah, dakwah digital, konsep remodifikasi dakwah, animasi sebagai media dakwah, serta teori semiotika Charles Sanders Peirce. Selain itu, penelitian terdahulu yang relevan juga dijadikan sebagai bahan rujukan untuk memperkaya analisis. Seluruh sumber tersebut dimanfaatkan untuk membantu peneliti dalam menafsirkan data primer secara lebih sistematis dan mendalam, sehingga hasil penelitian yang diperoleh memiliki validitas yang lebih kuat serta mampu memberikan kontribusi ilmiah yang jelas.

c. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan prosedur menentukan sampel yang digunakan untuk melibatkan subjek dalam penelitian. Dalam penelitian kualitatif, pemilihan sampel tidak berorientasi pada representasi jumlah populasi maupun generalisasi statistik, melainkan pada kemampuan informan dalam memberikan informasi sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian.[44]

Dalam penelitian ini, teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan informan atau narasumber berdasarkan pertimbangan kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti. Teknik ini dipilih karena penelitian ini memerlukan narasumber yang memiliki pengalaman dan pemahaman terkait objek yang diteliti, yaitu animasi *Santoon TV* berjudul *Miskin Semakin Miskin*. Adapun kriteria narasumber dalam penelitian ini ialah sesorang telah menonton animasi tersebut atau paham terhadap animasi *Santoon TV*, berusia 15–35 tahun sebagai kelompok pengguna media sosial, memiliki pemahaman terhadap dakwah juga nilai-nilai dakwah yang ditampilkan. Dengan demikian,

[43] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*.
[44] Moleong, Lexy, *Metode Penelitian Kualitatif*.

diharapkan dapat memeperoleh informasi data yang akurat untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif merupakan proses untuk memperoleh data yang bersifat deskriptif guna menunjang landasan teoritis serta membantu peneliti dalam menginterpretasikan fenomena sosial yang diteliti. Proses ini menyesuaikan kebutuhan serta karakteristik objek penelitian.[45] Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai upaya untuk memperoleh data yang nantinya diolah melalui analisis data.

a. Observasi

Observasi dalam penelitian kualitatif merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui proses pengamatan secara langsung terhadap objek atau fenomena yang diteliti. Secara teoritis, observasi dipahami sebagai suatu proses yang kompleks karena melibatkan aspek biologis dan psikologis, seperti kemampuan mengamati, dan mengingat informasi yang diperoleh. Oleh karena itu, observasi tidak hanya sekadar melihat, tetapi juga memerlukan ketelitian dalam menangkap makna dari setiap gejala yang muncul. Teknik ini umumnya digunakan ketika penelitian berkaitan dengan perilaku manusia, proses kerja, maupun fenomena sosial atau alam, terutama jika jumlah subjek atau responden tidak terlalu besar.[46] Ditinjau dari proses pelaksanaannya, observasi dibedakan menjadi observasi partisipan, yaitu ketika peneliti terlibat langsung dalam situasi yang diamati, dan observasi nonpartisipan, yaitu ketika peneliti hanya bertindak sebagai pengamat tanpa ikut serta dalam aktivitas yang diteliti.

Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi nonpartisipan, karena objek penelitian berupa konten animasi *Santoon TV* yang diakses melalui *platform YouTube*, sehingga peneliti tidak terlibat secara langsung dalam proses produksi maupun interaksi didalamnya. Proses observasi dilakukan dengan cara menonton animasi *Santoon TV* yang berjudul "Miskin Semakin Miskin" secara berulang dan intensif untuk memahami keseluruhan alur cerita, struktur narasi, serta mengidentifikasi berbagai tanda visual dan verbal yang berkaitan dengan nilai-nilai dakwah. Melalui pengamatan tersebut, peneliti berupaya menangkap dan menafsirkan makna yang tersurat maupun tersirat dalam setiap adegan, dialog, maupun ekspresi tokoh, sehingga dapat digunakan sebagai dasar dalam

[45] Samiaji Sarosa, *ANALISIS DATA PENELITIAN KUALITATIF*, ed. oleh Anggota IKAPI (Yogyakarta: PT. Kanisius, 2021).

[46] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*.

analisis semiotika untuk mengungkap bagaimana proses remodifikasi nilai-nilai dakwah yang ada dalam animasi tersebut.

b. Wawancara

Wawancara dalam penelitian kualitatif merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui proses tanya jawab antara peneliti dan responden untuk memperoleh informasi akurat secara mendalam terkait pengalaman, pandangan, maupun makna terhadap suatu fenomena. Melalui teknik wawancara memungkinkan peneliti menggali data yang tidak dapat diamati secara langsung, sehingga sangat penting dalam memahami pandangan subjek dan objek penelitian. Secara umum, wawancara dibedakan menjadi dua jenis, yaitu wawancara langsung *(face to face)* dan wawancara tidak langsung. Wawancara langsung dilakukan dengan bertatap muka antara peneliti dengan responden, sehingga interaksi dapat berlangsung secara intensif dan optimal karena responden yang dibutuhkan relatif sedikit. Sementara itu, wawancara tidak langsung dapat dilakukan melalui perantara seperti media sosial seperti layanan pesan singkat atau panggilan telepon, juga melalui layanan internet dengan melakukan penyebaran kuesioner atau angket kepada khalayak dengan jangkauan yang luas. teknik ini biasa digunakan apabila jumlah responden relatif banyak.[47]

Dalam penelitian ini, teknik wawancara dilakukan melalui kuesioner daring (*Google Form*) dengan 10 informan sebagai data pendukung untuk memperkuat pemahaman nilai dakwah dalam animasi *Santoon TV* berjudul "Miskin Semakin Miskin" yang melalui proses remodifikasi melalui gaya bahasa *satire* dan *sarkasme.* Adapun teknik wawancara menggunakan model pertanyaan terbuka atau *open ended* yang disusun dengan sistem pertanyaan bertingkat *(skip logic)*, yaitu responden yang mengaku belum pernah menonton animasi bergenre *satire dan sarkasme* seperti *Santoon TV* secara otomatis tidak dapat melanjutkan ke pertanyaan inti sehingga tidak diikutsertakan sebagai informan.

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dalam penelitian kualitatif merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui proses menelaah, menganalisis, serta mencatat berbagai sumber tertulis, visual, maupun rekaman yang relevan dengan objek penelitian. Teknik ini berfungsi menjadi pelengkap dari observasi dan wawancara, sekaligus menyediakan bukti yang bersifat arsip dan kontekstual sehingga dapat menyempurnakan persepsi peneliti terhadap fenomena yang akan dikaji.[48] Melalui dokumentasi, data yang diperoleh menjadi lebih sistematis dan memiliki dasar validasi yang kuat.

---

[47] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif.*
[48] Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif.*

Teknik dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini dengan cara mencatat dialog antar tokoh maupun hasil kuesioner, mengambil tangkapan layar pada adegan tertentu dalam animasi, serta mengelompokkan simbol-simbol visual yang muncul sesuai dengan fokus penelitian. Proses ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi dan menganalisis tanda berdasarkan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Selain itu, dokumentasi juga dilakukan dengan menelaah berbagai sumber referensi ilmiah seperti buku, jurnal, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan teori dakwah, dakwah digital, media animasi, hingga semiotika Peirce. Berbagai sumber tersebut dimanfaatkan untuk memperkuat landasan teoritis serta mendukung proses interpretasi data agar hasil penelitian lebih sistematis, analitis, dan terstruktur.

5. Teknik Analisis Data

Proses analisis data merupakan cara untuk mengolah data yang semula mentah atau *basic data* menjadi sebuah penelitian yang memiliki sifat dan arah tujuan yang jelas. Teknik analisis data merupakan proses sistematis mengelompokkan, menginterpretasikan, dan menarik makna dari data yang telah diperoleh selama penelitian berlangsung. Dalam penelitian kualitatif, analisis data tidak dilakukan setelah seluruh data terkumpul, melainkan berlangsung secara terus-menerus sejak proses pengumpulan data hingga penelitian selesai.[49] Teknik analisis data dalam penelitian ini mengacu pada tiga tahapan, yaitu reduksi data *(data reduction),* penyajian data *(Data Display),* serta penarikan kesimpulan dan verifikasi *(Conclusion Drawing)*. Pendekatan tersebut dikombinasikan dengan teori semiotika Charles Sanders Peirce yang mengklasifikasikan melalui hubungan sistem triadik antara *Representament, Object,* dan *Interpretant*,

Miles dan Huberman mengemukakan bahwa analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga data yang diperoleh menjadi jenuh. Model analisis ini terdiri atas tiga tahapan yang saling berkaitan dan berlangsung secara simultan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan/verifikasi.[50]

a. Reduksi Data *(Data Reduction)*

Reduksi data merupakan proses merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting dari data yang diperoleh. Melalui reduksi data, gambaran data menjadi lebih jelas sehingga mempermudah peneliti dalam pengumpulan data selanjutnya maupun mencarinya kembali apabila diperlukan.

1) Penyajian Data *(Data Display)*

[49] Sarosa, *ANALISIS DATA PENELITIAN KUALITATIF*.
[50] Matthew Miles dan Michael Huberman, *Qualitative Data Analysis* (California: SAGE Publications, 2014).

Penyajian data dalam penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antarkategori, maupun teks yang bersifat naratif. Penyajian data bertujuan memudahkan peneliti memahami apa yang terjadi serta merencanakan langkah kerja penelitian selanjutnya berdasarkan pemahaman tersebut.

2) *Conclusion Drawing/ Verification*

Tahap ketiga adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal masih bersifat sementara dan dapat berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukungnya pada tahap pengumpulan data berikutnya. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif diharapkan merupakan temuan baru berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih belum jelas, sehingga setelah diteliti menjadi jelas.[51]

Untuk menjawab rumusan masalah pertama dalam penelitian ini maka peneliti menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce melalui hubungan sistem triadik antara *representament, object*, dan *interpretant*. Data berupa adegan, dialog, serta simbol visual dalam video konten animasi *Santoon TV* terlebih dahulu diidentifikasi sebagai *representament* (tanda), kemudian dikaji *object* yang dirujuknya, hingga akhirnya diperoleh *interpretant* berupa makna nilai dakwah yang terkandung di balik bentuk remodifikasinya, termasuk gaya bahasa *satire* dan *sarkasme* yang digunakan dalam animasi tersebut.

G. Sistematika Penulisan.

Penulisan skripsi disusun secara sistematis ke dalam lima bab utama yang saling berkaitan dan membentuk pembahasan yang utuh. Sebelum memasuki bagian isi, skripsi ini diawali dengan bagian awal yang terdiri atas sampul, halaman judul, pernyataan orisinalitas, nota pembimbing, lembar pengesahan, halaman persembahan, motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, serta daftar gambar. Bagian awal ini disusun sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah yang berlaku di Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik sekaligus sebagai identitas penelitian.

Bab I Pendahuluan, menjelaskan terkait landasan awal penelitian yang meliputi latar belakang masalah yang menguraikan fenomena transformasi dakwah di era digital, khususnya kemunculan konten animasi pada *platform YouTube Santoon TV* yang berjudul *"Miskin Semakin Miskin"* sebagai media penyampaian pesan keagamaan berbasis kritik sosial. Selanjutnya, rumusan masalah disusun sebagai fokus pertanyaan penelitian yang akan dianalisis. Tujuan penelitian menjelaskan arah yang ingin dicapai, sedangkan kegunaan penelitian memaparkan kontribusi

[51] Miles dan Huberman.

secara teoritis dan praktis. Selain itu, pada bab ini juga disajikan tinjauan pustaka yang berisi analisis teoritis, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir sebagai alur konseptual penelitian, serta metode penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab II Landasan Teori, menjelaskan terkait kajian konseptual dan teoritis yang menjadi dasar dalam menganalisis penelitian. Pada bab ini dibahas tuntas konsep remodifikasi, nilai-nilai dakwah dalam perspektif Islam, serta dinamika dakwah di era digital. Selain itu, diuraikan pula peran media sosial dan animasi sebagai sarana komunikasi dakwah kontemporer. Selanjutnya, teori semiotika Charles Sanders Peirce dijelaskan sebagai pisau analisis, yang mencakup model triadik *representamen, object,* dan *interpretant*, untuk memahami bagaimana tanda dapat menafsirkan pembentukan makna dalam media animasi *Santoon TV.*

Bab III Gambaran Umum Objek Penelitian, berisi pemaparan deskripsi mengenai objek penelitian, yaitu *Channel YouTube Santoon TV* sebagai media animasi digital berbasis kritik sosial. Pada bab ini dijelaskan profil *channel,* karakteristik konten, latar kemunculan, serta segmentasi *audiens.* Selain itu, dipaparkan pula alur cerita animasi *"Miskin Semakin Miskin"* beserta tema yang diangkat, seperti kemiskinan, praktik judi online, dan konsekuensi yang dihasilkan, sebagai langkah sebelum dilakukan analisis.

Bab IV Analisis dan Pembahasan merupakan bagian inti dari skripsi ini. Pada bab ini dilakukan analisis semiotika terhadap tanda-tanda yang terdapat dalam animasi *Santoon TV* menggunakan teori Charles Sanders Peirce. Analisis dimulai dengan mengidentifikasi *representamen* berupa adegan, dialog, simbol visual, dan ekspresi tokoh. Selanjutnya dianalisis melalui *object* yang dirujuk oleh tanda tersebut, seperti nilai dakwah didalamnya. Tahap berikutnya adalah *interpretant*, yakni makna yang terbentuk melalui relasi antara tanda dan objek dalam konteks sosial masyarakat digital. Pada bab ini juga dibahas bagaimana gaya *satire*, *sarkasme*, dan humor menjadi strategi efektif guna meremodifikasi cara penyampaian nilai dakwah tanpa menghilangkan substansinya.

Bab V Penutup, pada bagian ini berisi kesimpulan yang merupakan jawaban atas rumusan masalah berdasarkan hasil analisis penelitian. Selain itu, disajikan pula saran sebagai rekomendasi bagi pengembangan kajian komunikasi dakwah, praktisi media dakwah digital, serta penelitian selanjutnya.

Setelah bagian isi, skripsi ini ditutup dengan **Daftar Pustaka** yang memuat sumber referensi yang digunakan dalam penelitian, baik berupa buku, jurnal ilmiah, skripsi terdahulu, maupun website sumber daring. Penulisan daftar pustaka disusun sesuai dengan pedoman sitasi yang berlaku agar memenuhi standar akademik dan memudahkan penelusuran sumber oleh pembaca. Dengan sistematika tersebut, skripsi ini diharapkan tersusun secara runtut, sistematis, dan logis,

sehingga mampu memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan kajian Komunikasi dan Penyiaran Islam

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis semiotika Charles Sanders Peirce serta hasil kuesioner pemahaman penonton yang telah diuraikan pada Bab IV, penelitian mengenai remodifikasi nilai-nilai dakwah dalam animasi *Santoon TV* yang berjudul *"Miskin Semakin Miskin"* menghasilkan simpulan sebagai jawaban atas kedua rumusan masalah penelitian, sebagai berikut:

1. Bentuk remodifikasi nilai-nilai dakwah yang ditampilkan dalam animasi *Santoon TV* berjudul "Miskin Semakin Miskin" berdasarkan teori semiotika Charles Sanders Peirce terjadi melalui hubungan segitiga sistem triadik *representamen, object,* dan *interpretant*, adapun penelitian ini mengidentifikasi tujuh aspek nilai dakwah seperti, kehadiran nilai syukur dan etos kerja, larangan berjudi *(Q.S. Al-Ma'idah: 90–91), amar ma'ruf nahi munkar* melalui tutur kasih seorang ibu kepada janin yang dikandungnya, amanah dan tanggung jawab kepala keluarga, kesadaran bertahap atas keharaman judi *online (Q.S. Al-Baqarah: 219),* pertanggungjawaban duniawi dan ukhrawi *(H.R. Bukhari dan Muslim),* hingga seruan *amar ma'ruf nahi munkar* secara eksplisit pada narasi penutup. Temuan ini menegaskan bahwa remodifikasi gaya bahasa tidak menghilangkan esensi nilai-nilai keislaman, melainkan menjadi strategi komunikasi alternatif yang tetap mengarahkan penonton pada kesadaran nilai dakwah.
2. Nilai-nilai dakwah dalam pemahaman penonton terhadap serial animasi *Santoon TV* yang berjudul "Miskin Semakin Miskin" menunjukkan tingkat penerimaan yang cukup dipahami meskipun disampaikan melalui gaya bahasa *satire* dan *sarkasme* yang tidak konvensional. Nilai dan pesan tersebut juga cukup selaras dengan nilai-nilai dakwah yang telah diidentifikasi peneliti melalui analisis semiotika pada rumusan masalah pertama. Namun terdapat pengecualian ditemukan pada informan yang mengindikasikan bahwa dibutuhkan kedalaman pemahaman terhadap ajaran dakwah turut dipengaruhi oleh tingkat pemahaman penonton dengan register bahasa digital. Mayoritas informan juga menilai gaya bahasa *satire* dan *sarkasme* efektif sebagai medium dakwah karena mudah dicerna dan sesuai dengan tren komunikasi generasi digital, serta sebagian informan memberikan catatan kritis bahwa efektivitasnya bersifat kondisional, bergantung pada penyampaian pesan serta kapasitas literasi media dakwah.

Dengan demikian, kedua kesimpulan tersebut saling menguatkan satu sama lain. Remodifikasi nilai-nilai dakwah dalam animasi *Santoon TV* bukan merupakan bentuk penyimpangan maupun reduksi makna dakwah, melainkan strategi komunikasi kontekstual pada kesadaran nilai-nilai

keislaman, khususnya dalam menyoroti bahaya perjudian *online*, tanpa menghilangkan esensi dakwah itu sendiri meski disampaikan melalui gaya bahasa *satire* dan *sarkasme*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan yang telah dipaparkan, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi kreator dakwah digital, khususnya Animator *Channel Santoon TV*, disarankan untuk tetap mempertahankan sisipan pesan tegas dan eksplisit di bagian akhir konten sebagaimana ditemukan pada narasi penutup *series* ini, serta untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk memperluas objek kajian misalnya beberapa series sekaligus ataupun beberapa *channel* animasi lainnya guna menambah persepsi audiens maupun mengukur tingkat efektivitas dakwah bergaya *satire sarkasme* secara lebih terstruktur
2. Bagi penonton konten dakwah digital bergaya *satire* dan *sarkasme*, disarankan untuk meningkatkan literasi dakwah agar mampu menafsirkan pesan moral yang disampaikan secara implisit, sehingga konten yang dikonsumsi turut terinternalisasi sebagai bentuk kesadaran akan nilai-nilai dakwah yang terkandung di dalamnya.