

**REPRESENTASI AGAMA ISLAM PADA ANIME THE
JOURNEY (JOURNEY: TAIKO ARABIA HANT DE NO
KISEKI TO TATAKAI NO MONOGATARI)**

SKRIPSI

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



**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

**REPRESENTASI AGAMA ISLAM PADA ANIME THE
JOURNEY (JOURNEY: TAIKO ARABIA HANT DE NO
KISEKI TO TATAKAI NO MONOGATARI)**

SKRIPSI

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



**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2024**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Naufal Aly Muhammad

NIM : 3418142

Program Studi : Komunikasi & Penyiaran Islam

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi dengan judul

“REPRESENTASI AGAMA ISLAM PADA ANIME THE JOURNEY (JOURNEY: TAIKO ARABIA HANTÔ DE NO KISEKI TO TATAKAI NO MONOGATARI)” 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, 12 Juni 2024

Yang Menyatakan,



SEPUULUH RIBU RUPIAH
10000
KEMENTERIAN KEUANGAN REPUBLIK INDONESIA
F67AFANX785459627

Naufal Aly Muhammad
NIM. 3418142

NOTA PEMBIMBING

Dr. Muhandis Azzuhri, Lc, MA.

Perum GTA Jl. Bukit Biru 1 RT 01 RW 04, Tanjung, Tirta, Pekalongan

Lamp : 4 (Empat) eksemplar
Hal : Naskah Skripsi Sdra. Naufal Aly Muhammad

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah
c.q Ketua Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam
di-

PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

Nama : Naufal Aly Muhammad

NIM : 3418142

Judul : **REPRESENTASI AGAMA ISLAM PADA ANIME THE JOURNEY (JOURNEY : TAIKO ARABIA HANTÔDE NO KISEKI TO TATAKAI NO MONOGATARI**

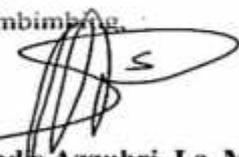
Dengan ini saya mohon agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqasyahkan.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 21 Mei 2024

Pembimbing,


Dr. Muhandis Azzuhri, 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 : **NAUFAL ALY MUHAMMAD**

NIM : **3418142**

Judul Skripsi : **REPRESENTASI AGAMA ISLAM PADA ANIME THE JOURNEY (JOURNEY : TAIKO ARABIA HANTO DE NO KISEKI TO TATAKAI NO MONOGATARI)**

yang telah diujikan pada Hari Jum'at, 05 Juli 2024 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

Vyki Mazaya, M.S.I.
NIP. 199001312018012002

Penguji II

Firda Aulia Izzati, M.Pd.
NIP. 199204022022032002

Pekalongan, 05 Juli 2024

Diketahui dan
Ditandatangani Oleh
Dekan

Prof. Dr. H. Sam'ani, M.Ag.
NIP. 197305051999031002

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

Fenom-fenom konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Dibawah ini daftar huruf Arab dan transliterasi dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sas	ṡ	es (dengan titik diatas)
ج	Jim	J	Je

ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik dibawah)
خ	Kha	Kh	Kadan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	ḏ	zet (dengan titik dibawah)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik dibawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik dibawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik dibawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik dibawah)
ع	„ain	„	Koma terbalik (diatas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka

ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	.	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Vokal

Vokal Tunggal	Vokal Rangkap	Rangkap Panjang
أ = a	أ ي = ai	آ = ā
إ = i	أ و = au	أ ي = ī
أ = u		أ و = ū

3. Ta Marbutoh

Ta Marbutah hidup dilambangkan dengan /t/

Contoh:

مراجعة جميلة ditulis *mar'atun jamīlah*

Ta Marbutah mati dilambangkan dengan /h/

Contoh:

فاطمة ditulis *fātimah*

4. Kata Sandang Artikel

kata sandang yang diikuti oleh “huruf syamsiyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

Contoh:

الشمس	ditulis	<i>asy-syamsu</i>
الرجل	ditulis	<i>ar-rajulu</i>
السيدة	ditulis	<i>as-sayyidah</i>

Kata sandang diikuti oleh “huruf qamariyah” ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu bunyi /l/ diikuti terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

القمر	ditulis	<i>al-qamar</i>
البيدع	ditulis	<i>al-badi'</i>
اجلال	ditulis	<i>al-jalāl</i>

5. Huruf Hamzah

Hamzah yang berada di awal kata tidak ditransliterasikan. Akan tetapi, jika hamzah tersebut berada di tengah kata atau di akhir kata, huruf hamzah itu ditransliterasikan dengan apostrof /'/.

Contoh:

امرث	Ditulis	<i>Umirtu</i>
شيء	Ditulis	<i>Syai'un</i>

PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berperan mendukung, membimbing, membantu, mengarahkan serta mendoakan. dan penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT yang telah memberi kenikmatan hidup, kesehatan, kekuatan, dan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua tercinta. Abah dan Mamah, yang telah memberikan kasih sayang, doa, dan dukungan tanpa henti. Semoga Allah SWT selalu memberi kebahagiaan dan keberkahan untuk kedua orang tua penulis.
3. Bapak Dr. Muhandis Az Zuhri, M.A. selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang senantiasa membimbing dengan sangat baik selama penyusunan skripsi ini.
4. Bapak M. Rikzam Kamal, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang senantiasa membimbing dengan sangat baik selama masa perkuliahan.
5. Ibu Vyki Mazaya, M.S.I, selaku Ketua Prodi Komunikasi Penyiaran Islam dan Ibu Mukoyimah, M.Sos selaku Sekretaris Prodi Komunikasi Penyiaran Islam.
6. Seluruh Dosen dan Staff Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah.
7. BOLOKUROWO selaku teman dari mahasiswa baru sampai penulis menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman organisasi dan teman-teman prodi KPI angkatan 18.
9. Semua pihak terkait yang membantu penulis dalam penyusunan skripsi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

MOTTO

*“Try Not To Become A Man of Success,
But Rather Try To Become A Man of Value”*

Albert Einstein



ABSTRAK

Naufal Aly Muhammad. 2024. REPRESENTASI AGAMA ISLAM PADA ANIME THE JOURNEY (JOURNEY: TAIKO ARABIA HANT DE NO KISEKI TO TATAKAI NO MONOGATARI). Skripsi Program Studi Komunikasi & Penyiaran Islam. Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. **Pembimbing: Dr. Muhandis Azzuhri, Lc.MA.**

Kata Kunci: Anime, Representasi Agama Islam, Semiotika, The Journey

Anime "The Journey" adalah hasil kolaborasi internasional antara Manga Productions dari Arab Saudi dan Toei Animation dari Jepang, yang menawarkan perspektif dalam menggambarkan representasi agama Islam. Penelitian ini berjudul "REPRESENTASI AGAMA ISLAM PADA ANIME THE JOURNEY (JOURNEY: TAIKO ARABIA HANT DE NO KISEKI TO TATAKAI NO MONOGATARI)." Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana agama Islam direpresentasikan dalam anime tersebut dan bagaimana representasi ini diterima oleh penonton.

Pendekatan teoritis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori semiotika Charles Sanders Peirce dan teori representasi. Teori semiotika Peirce membantu mengidentifikasi dan menganalisis tanda (*sign*), objek (*object*), dan interpretan (*interpretant*) dalam konteks anime. Sementara itu, teori representasi digunakan untuk memahami bagaimana media menggambarkan realitas, khususnya agama Islam, dan bagaimana hal ini mempengaruhi pemahaman dan persepsi penonton.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa anime "The Journey" menggunakan berbagai simbol dan naratif untuk merepresentasikan agama Islam. Tanda-tanda visual seperti penokohan, latar tempat, dan lainnya efektif dalam mentransfer nilai-nilai Islam kepada penonton. Interpretasi terhadap tanda-tanda di dalam anime ini menunjukkan adanya edukasi yang terkait dengan representasi agama Islam.

KATA PENGANTAR

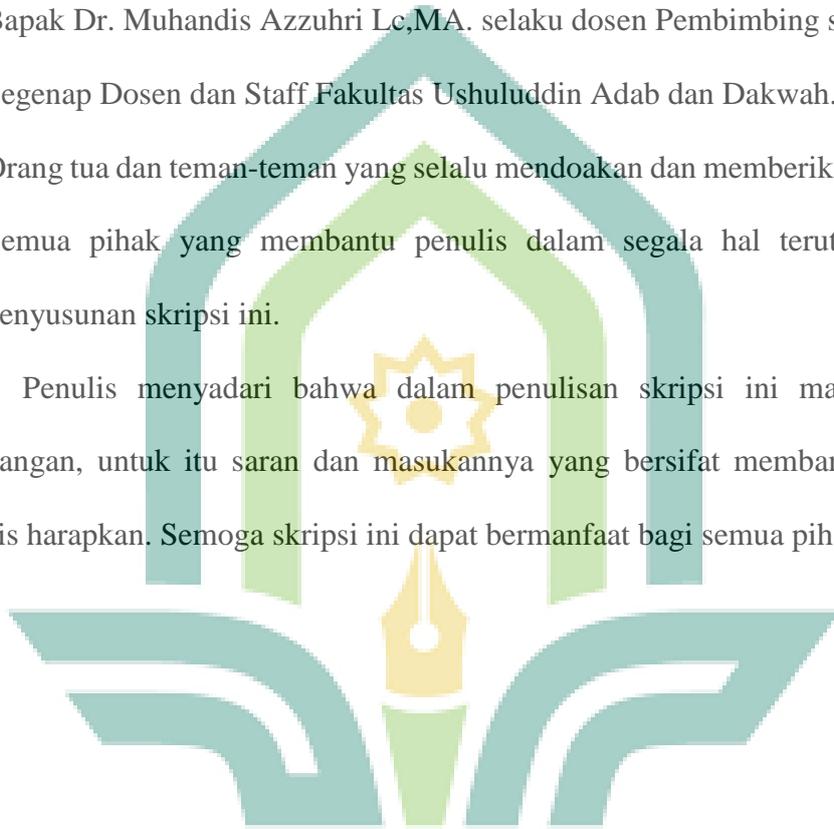
Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya yang tak ternilai serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “REPRESENTASI AGAMA ISLAM PADA ANIME THE JOURNEY (JOURNEY: TAIKO ARABIA HANT DE NO KISEKI TO TATAKAI NO MONOGATARI)”. Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui representasi agama islam dalam anime The Journey.

Penulisan skripsi ini disusun guna memenuhi tugas akhir dan salah satu syarat menyelesaikan studi program Strata Satu (S1), Jurusan Komunikasi & Penyiaran Islam (KPI), Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD), Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari tanpa adanya do'a, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak, penulisan skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu, perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang tak henti-hentinya memberikan kenikmatan hidup, kesehatan, kekuatan, dan kelancaran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Bapak Prof. Dr. H. Sam'ani, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

4. Ibu Vyki Mazaya, M.S.I, selaku Ketua Program Studi Komunikasi & Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
5. Ibu Mukoyimah, M.Sos, selaku Sekretaris Program Studi Komunikasi & Penyiaran Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
6. Bapak Dr. Muhandis Azzuhri Lc,MA. selaku dosen Pembimbing skripsi.
7. Segenap Dosen dan Staff Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah.
8. Orang tua dan teman-teman yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi.
9. Semua pihak yang membantu penulis dalam segala hal terutama dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu saran dan masukannya yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.



Pekalongan, 12 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN.....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI	v
PERSEMBAHAN.....	ix
MOTTO	x
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Tinjauan Pustaka	9
F. Metode Penelitian.....	15
G. Sistematika Penulisan	20

**BAB II TEORI REPRESENTASI, AGAMA ISLAM, ANIME DAN
TEORI SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE**

A. Teori Representasi.....	21
B. Agama Islam	24
1. Aqidah.....	26
2. Syari'at	28
3. Akhlak.....	29
C. Anime.....	36
1. Pengertian Film	36
2. Pengertian Anime.....	38
3. Sejarah Anime.....	38
D. Teori Semiotika Charles Sanders Peirce.....	44

**BAB III GAMBARAN UMUM ANIME THE JOURNEY DAN
TRANSKRIP**

A. Profil Anime The Journey.....	50
1. Tokoh dalam Anime The Journey.....	53
2. Sinopsis Anime The Journey	57
B. Transkrip Anime The Journey	59

**BAB IV ANALISIS SEMIOTIKA PADA ANIME THE JOURNEY DAN
REPRESENTASI AGAMA ISLAM PADA ANIME THE
JOURNEY**

A. Analisis Semiotika Pada Anime The Journey	90
B. Representasi Agama Islam Pada Anime The Journey.....	131

1. Analisis Nilai Aqidah	131
2. Analisis Nilai Akhlak	138
3. Analisis Akhlak Tercela Dan Adz-Dzulumat.....	147

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	153
B. Saran.....	154

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Trasnskrip Anime The Journey.....	59
Tabel 4.1 <i>Scene</i> 1	91
Tabel 4.2 <i>Scene</i> 2	92
Tabel 4.3 <i>Scene</i> 3	93
Tabel 4.4 <i>Scene</i> 4	94
Tabel 4.7 <i>Scene</i> 7	100
Tabel 4.8 <i>Scene</i> 8	101
Tabel 4.9 <i>Scene</i> 9	103
Tabel 4.10 <i>Scene</i> 10	104
Tabel 4.11 <i>Scene</i> 11	106
Tabel 4.12 <i>Scene</i> 12	107
Tabel 4.13 <i>Scene</i> 13	108
Tabel 4.14 <i>Scene</i> 14	110
Tabel 4.15 <i>Scene</i> 15	111
Tabel 4.16 <i>Scene</i> 16	112
Tabel 4.17 <i>Scene</i> 17	114
Tabel 4.18 <i>Scene</i> 18	115
Tabel 4.19 <i>Scene</i> 19	117
Tabel 4.20 <i>Scene</i> 20	118
Tabel 4.21 <i>Scene</i> 21	120
Tabel 4.22 <i>Scene</i> 22	121
Tabel 4.23 <i>Scene</i> 23	123

Tabel 4.24 <i>Scene 24</i>	124
Tabel 4.25 <i>Scene 25</i>	126
Tabel 4.26 <i>Scene 26</i>	128
Tabel 4.27 <i>Scene 27</i>	129



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model “ <i>triangle meaning semiotiks</i> ”	46
Gambar 3.1 Poster Anime The Journey	50
Gambar 3.2 Aws bin Jubair.....	53
Gambar 3.3 Hind.....	53
Gambar 3.4 Hisyam	54
Gambar 3.5 Musab	54
Gambar 3.6 Nizar	55
Gambar 3.7 Zurara	56
Gambar 3.8 Abrahah.....	56
Gambar 3.9 Hisyam dibantu Aws	59
Gambar 3.10 Musab sedang berorasi.....	60
Gambar 3.11 Aws dan Nizar.....	61
Gambar 3.12 Keluarga Jubair	62
Gambar 3.13 Hind memberikan celak	64
Gambar 3.14 Muthalib dan Abrahah.....	64
Gambar 3.15 Zurara mengejek Aws	66
Gambar 3.16 Yafet membantu Naram	68
Gambar 3.17 Kaum Nabi Nuh selamat	69
Gambar 3.18 Keberanian Nizar.....	69
Gambar 3.19 Hasutan Zayd.....	70
Gambar 3.20 Pasukan Mekkah	71
Gambar 3.21 Sikap optimis Aws	72

Gambar 3.22 Semangat dari Aws.....	73
Gambar 3.23 Perbudakan zaman Fir'aun.....	74
Gambar 3.24 Efraim dan Rahel.....	75
Gambar 3.25 Rahel diberi air oleh Ribka.....	76
Gambar 3.26 Pasukan Mekkah siap berperang	78
Gambar 3.27 Abrahah	79
Gambar 3.28 Khuzaymah dan Musab.....	80
Gambar 3.29 Kerjasama Zurara dan Aws.....	81
Gambar 3.30 Suku Aad.....	81
Gambar 3.31 Emosi Thawab.....	83
Gambar 3.32 Pemberontakan budak suku Aad.....	84
Gambar 3.33 Runtuhnya ibu kota Iram.....	85
Gambar 3.34 Aws pantang menyerah.....	86
Gambar 3.35 Kemenangan pasukan Mekkah.....	88
Gambar 4.1 Hisyam dibantu Aws.....	91
Gambar 4.2 Musab sedang berorasi.....	92
Gambar 4.3 Aws dan Nizar.....	93
Gambar 4.4 Keluarga Jubair	94
Gambar 4.5 Hind memberikan celak	96
Gambar 4.6 Muthalib dan Abrahah.....	98
Gambar 4.7 Zurara mengejek Aws	100
Gambar 4.8 Yafet membantu Naram	101
Gambar 4.9 Kaum Nabi Nuh selamat	103

Gambar 4.10 Keberanian Nizar.....	104
Gambar 4.11 Hasutan Zayd.....	106
Gambar 4.12 Pasukan Mekkah	107
Gambar 4.13 Sikap optimis Aws	108
Gambar 4.14 Semangat dari Aws.....	110
Gambar 4.15 Perbudakan zaman Fir'aun.....	111
Gambar 4.16 Efraim dan Rahel.....	112
Gambar 4.17 Rahel diberi air oleh Ribka.....	114
Gambar 4.18 Pasukan Mekkah siap berperang	115
Gambar 4.19 Abrahah	117
Gambar 4.20 Khuzaymah dan Musab.....	118
Gambar 4.21 Kerjasama Zurara dan Aws.....	120
Gambar 4.22 Suku Aad.....	121
Gambar 4.23 Emosi Thawab.....	123
Gambar 4.24 Pemberontakan budak suku Aad.....	124
Gambar 4.25 Runtuhnya ibu kota Iram.....	126
Gambar 4.26 Aws pantang menyerah.....	128
Gambar 4.27 Kemenangan pasukan Mekkah.....	129

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	Similarity Check
LAMPIRAN 2	Pemeriksaan Skripsi
LAMPIRAN 3	Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film animasi telah menjadi konsumsi publik yang sangat populer disetiap kalangan dari anak-anak hingga orang dewasa, film animasi yang tadinya diperuntukkan anak-anak sekarang sudah menjadi konsumsi orang dewasa sehingga kebanyakan masyarakat menganggap bahwa film animasi sekedar bentuk hiburan saja. Akan tetapi perkembangan teknologi yang pesat tidak bisa dipungkiri bahwa dalam bidang film animasi sekarang perkembangannya menjadi sangat pesat, hal tersebut terbukti bahwa pada jaman sekarang semakin banyak film layar lebar yang menayangkan film animasi berupa 2D maupun 3D dan banyak juga *platform* media sosial yang sudah menyediakan layanan *streaming online*, contoh *platform* yang menyediakan layanan yaitu Netflix, Muse Indonesia, Ani-One Asia, Bstation, IQIYI, dan masih banyak yang lainnya. Fasilitas dari *platform streaming online* tersebut sudah banyak dimanfaatkan dan digemari oleh kalangan anak-anak sampai dewasa untuk menonton film animasi.¹

Film animasi banyak digemari masyarakat, mulai dari hasil produksi studio Pixar yang berasal dari Amerika Serikat, studio Ghibli yang berasal dari Jepang dan masih banyak studio produksi film animasi yang lainnya.

¹ Toi Yamane. "Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia". *Ayumi : Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra*. Vol, 7 No, 1 (2020), hlm. 68.

Oleh karena itu penikmat film animasi makin meningkat dari anak-anak, remaja sampai orang dewasa.

Film animasi mempunyai ciri khas tersendiri dari berbagai negara terutama negara Jepang, pengertian dari Gilles Poltras, anime memiliki dua pengertian dalam konteks ini. Pengertian pertama adalah orang Jepang menggunakan kata anime untuk menyebut film animasi tanpa mendeskripsikan darimana asal anime atau film animasi tersebut. Pengertian yang kedua film animasi yang diproduksi negara Jepang mempunyai sebutan tersendiri yaitu “anime”, sebutan anime menjadi ciri khas film animasi yang diproduksi negara Jepang oleh negara lain.²

Sejarah anime berawal dari anime yang berjudul ‘Katsud Shashin’. Secara literal, ‘Katsud Shashin’ memiliki arti gambar bergerak. Anime dengan durasi tiga detik ini digarap antara tahun 1907 sampai 1911, tetapi frame strip anime ini baru ditemukan pada tahun 2005 di Kyoto dalam proyektor pribadi. Di dalam anime ini terdapat susunan gambar seorang anak laki-laki yang menuliskan tulisan Katsud shashin (活動写真), lalu anak laki-laki tersebut melepas topi, dan memberikan hormat.³ Negara Indonesia menjadi peringkat ketiga konsumen penikmat anime, peringkat pertama diraih negara Filipina dan kedua negara El Salvador.⁴

² Zulfan Efendi, skripsi: “BUDAYA POP DAN PERSAINGAN IDENTITAS (Study deskriptif pada komunitas anime attack on titan)” (Sumatera utara ; UMSU,2021), hlm. 24.

³ Wahyu Ramadhan, “Ini Dia Sejarah Anime Hingga Sampai ke Indonesia” <https://kreativv.com/sejarah-anime-indonesia> (diakses pada 21 Mei 2023)

⁴ Asthesia Dhea Cantika, “10 Negara dengan Jumlah Wibu Terbanyak, Indonesia Urutan 5 Teratas” <https://travel.okezone.com/read/2022/03/17/408/2563379/10-negara-dengan-jumlah-wibu-terbanyak-indonesia-urutan-5-teratas> (diakses pada 2 April 2023)

Anime yang digunakan sebagai bahan penelitian ini adalah “THE JOURNEY”, The Journey merupakan karya hasil kolaborasi antara studio *Manga Productions* (Arab Saudi) dan *Toei Animation* (Jepang). *Manga Productions* merupakan cabang perusahaan dari yayasan MiSK yang dimiliki oleh Pangeran Mohammed bin Salman. Pemberian nama *Manga Productions* diberikan langsung oleh Pangeran Mohammed bin Salman. Sutradara dari anime ini adalah Shizuo Kobun dan membutuhkan proses selama dua tahun setengah untuk menyelesaikan garapan anime ini. The Journey dirilis 25 Juni 2021 di Jepang. Durasi The Journey adalah 1 jam 50 menit serta mempunyai dua bahasa yaitu bahasa arab dan bahasa jepang, untuk menonton streaming anime ini bisa melalui *platform streaming online*.

The Journey merupakan anime yang mengambil latar belakang di Jazirah Arab dan bertemakan peradaban pra-Islam dengan tokoh utama seorang pemuda pembuat tembikar bernama Aws bin Jubair. Kisah dari anime ini adalah tentang perjuangan Aws bin Jubair bersama penduduk Makkah lainnya, mereka berjuang melindungi Ka'bah yang akan dihancurkan oleh Abrahah beserta pasukan gajahnya. Kisah Islam yang terdapat pada The Journey tidak hanya tentang perang gajah saja, namun kisah mukjizat para Nabi Allah juga diselipkan di dalamnya. Saat Aws bin Jubair serta penduduk Makkah merasakan rasa takut untuk berhadapan dengan pasukan Abrahah, mereka senantiasa mengingat kembali kisah-kisah pendahulunya. Kisah yang

terdapat antara lain mukjizat kapal Nabi Nuh, mukjizat Nabi Musa membelah lautan, dan masih banyak yang lainnya.⁵

Dari kisah diatas bisa disimpulkan bahwa anime tersebut mempunyai kisah yang menginterpretasi pada salah satu surat yang terdapat dalam kitab suci Al-Qur'an Surat Al-Fil yang berbunyi :

أَلَمْ تَرَ كَيْفَ فَعَلَ رَبُّكَ بِأَصْحَابِ الْفِيلِ
 مَآ يَجْعَلُ كَيْدَهُمْ فِي تَضْلِيلٍ
 وَأَرْسَلَ عَلَيْهِمْ طَيْرًا أَبَابِيلَ
 تَرْمِيهِمْ بِحِجَارَةٍ مِّن سِجِّيلٍ
 فَجَعَلَهُمْ كَعَصْفٍ مَّأْكُولٍ

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

Film sering kali menyampaikan pesan tertentu kepada penontonnya, bisa berupa edukasi, moral, dakwah, dan pesan lainnya. Film merupakan media *audio visual* yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan tersebut. Film menyajikan pesan-pesan berbentuk cerita sehingga mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap penonton.⁶ Menurut Alex Sobur film dan

⁵ Siti Masitoh, “Film Anime The Journey : Bukti Nyata Kebesaran Allah” <https://decode.uai.ac.id/film-anime-the-journey-bukti-nyata-kebesaran-allah/> (diakses pada 21 Mei 2023)

⁶ Anwar Arifin, *Dakwah Kontemporer: Sebuah Studi Komunikasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011), hlm. 106.

masyarakat adalah dua elemen yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan. Banyak penelitian yang terdapat hubungan antara film dan masyarakat sering kali dianggap sebagai hubungan searah yang bersifat linier. Ini berarti bahwa film cenderung memiliki peran dominan dalam memengaruhi serta membentuk masyarakat lewat pesan-pesan yang terdapat di dalamnya, tanpa adanya pengaruh yang signifikan dari masyarakat terhadap film itu sendiri. Kekuatan dan daya jangkauan film yang mencapai berbagai segmen sosial telah mendorong para ahli untuk menganggap bahwa film memiliki potensi besar untuk memengaruhi penontonnya.⁷

Karya film diungkapkan sebagai sarana dakwah, edukasi, pesan moral, dan pesan-pesan lainnya menunjukkan representasi agama islam berdasarkan nilai dan ajaran dalam agama islam sendiri. Representasi adalah kerangka konseptual yang digunakan untuk memahami cara pemaknaan dan pemahaman tentang budaya di dunia. Proses ini terjadi melalui penciptaan, komunikasi, dan pelestarian makna dalam bentuk simbol, gambar, dan tanda.⁸ Dengan kata lain, Stuart Hall menyampaikan bahwa representasi yang diciptakan dapat membentuk hubungan sosial, persepsi, dan identitas.⁹

Dalam mengurai representasi agama islam pada anime *The Journey*, maka peneliti menggunakan analisis semiotika untuk menjelaskan

⁷ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi* (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2006), hlm. 127.

⁸ Indah Mar'atus Sholichah, Dyah Mustika Putri, and Akmal Fikri Setiaji, "Representasi Budaya Banyuwangi Dalam Banyuwangi Ethno Carnival: Pendekatan Teori Representasi Stuart Hall," *Education: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 3, no. 2 (2023): 32–42, <https://doi.org/10.51903/education.v3i2.332>.

⁹ Stuart Hall, *Representation Cultural Representations And Signifying Practice* (The Open University: Sage Publication, 1997).

representasi atas makna dan tanda yang dijelaskan. Semiotika adalah suatu tindakan, pengaruh, atau kerjasama dari tiga elemen: sign, objek, dan interpretant.¹⁰ Elemen-elemen ini merupakan entitas semiotika yang bersifat abstrak dan tidak dipengaruhi oleh kebiasaan berkomunikasi secara konkret.¹¹

Banyak penelitian telah dilakukan mengenai representasi agama dalam film dan televisi, namun kajian khusus tentang representasi agama Islam dalam media anime masih sangat terbatas. Padahal, anime sebagai salah satu media populer memiliki dampak yang signifikan terhadap persepsi penontonnya.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik terhadap karya anime *The Journey* dalam kandungan nilai dan pesannya, sehingga peneliti mengangkat dengan judul *Representasi Agama Islam Pada Anime The Journey (Journey: Taiko Arabia Hant De No Kiseki To Tatakai No Monogatari)*.

¹⁰ Abdul Malik, Raray Istianah, Bachrul Restu Bagja. "Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Tentang Makna Logo Pariwisata Kabupaten Sukabumi". *Jurnal Ilmu Komputer dan Desain Komunikasi Visual*. Vol, 6 No, 1 (2021), hlm. 41.

¹¹ Ambarini and Nazla Maharani Umayu, *Semiotika : Teori Dan Aplikasi Pada Karya Sastra* (Semarang: IKIP PGRI, 2012), hlm. 73.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang didapatkan, berikut adalah rumusan masalah yang akan dikaji oleh peneliti.

1. Bagaimana analisis semiotika Charles Sanders Peirce pada anime The Journey?
2. Bagaimana representasi agama Islam pada anime The Journey?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan antara lain.

1. Menganalisis semiotika komunikasi Charles Sanders Peirce pada anime The Journey.
2. Menganalisis representasi agama Islam pada anime The Journey.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini mendapatkan beberapa manfaat antara lain.

1. Kegunaan Teoritis.
 - a. Kontribusi pada Studi Komunikasi dan Media :

Penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan kontribusi teoritis dalam bidang studi komunikasi penyiaran Islam dengan memperkaya pemahaman tentang representasi agama Islam dalam anime. Hal ini dapat menjadi sumbangan terhadap perkembangan teori representasi, studi media, dan pengaruh media terhadap persepsi agama.

b. Pemahaman tentang Representasi Agama Islam :

Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman tentang bagaimana agama Islam direpresentasikan dalam media, terutama dalam konteks anime. Hasil penelitian dapat memberikan wawasan tentang penggunaan media sebagai sarana dakwah dan edukasi agama Islam.

2. Kegunaan Praktis.

a. Pemahaman yang Lebih Mendalam bagi Penonton Anime :

Penonton anime akan mendapatkan hasil pemahaman lebih mendalam dari penelitian ini, terutama penonton Muslim di Indonesia. Mereka dapat memahami cara agama Islam direpresentasikan dalam anime *The Journey* dan bagaimana representasi tersebut dapat mempengaruhi pemahaman mereka tentang agama.

b. Perkembangan Konten Anime dengan Tema Agama Islam :

Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi para pembuatan konten anime untuk mengembangkan konten dengan tema agama Islam yang lebih akurat dan berimbang. Hal ini dapat membantu menghadirkan representasi yang lebih baik dan menghindari stereotip atau distorsi yang mungkin muncul.

c. Kontribusi pada Pendidikan Agama :

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan praktis dalam konteks pendidikan agama, terutama dalam menghadirkan sumber pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa. Penggunaan anime

dengan representasi agama Islam yang tepat dapat membantu memperkaya pembelajaran agama Islam di sekolah atau lembaga pendidikan lainnya.

d. Membuka Ruang Diskusi dan Dialog Antarbudaya :

Penelitian ini dapat membuka ruang diskusi dan dialog antarbudaya tentang agama Islam dan anime. Hal ini dapat menghasilkan pemahaman yang lebih baik antara komunitas anime dan komunitas Muslim, serta mempromosikan toleransi antarbudaya.

E. Tinjauan Pustaka

1. Analisis Teori

a. Teori Representasi

Representasi sebagai “tindakan yang mempresentasikan sesuatu melalui sesuatu yang lain diluar dirinya, biasanya berbentuk simbol atau tanda”.¹² Digunakan untuk memahami bagaimana agama Islam direpresentasikan dalam anime *The Journey*. Teori ini melibatkan studi tentang konstruksi simbolik, naratif, dan visual yang digunakan dalam representasi agama Islam. Teori ini membantu dalam mengidentifikasi bagaimana anime *The Journey* menggambarkan ajaran agama Islam, karakter Muslim, dan pesan-pesan agama yang disampaikan melalui cerita.

¹² Yasraf A. P., *Post Realitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Post-Metafisika*, (Yogyakarta: Jalasutra,2010), hlm. 21.

b. Agama Islam

Agama Islam berkaitan erat dengan ajaran Islam yang dikembangkan melalui ilmu-ilmu keislaman. Sumber ajaran atau agama Islam, seperti yang disebutkan dalam Al-Qur'an dan Al-Hadist. Dengan menggunakan akal pikiran sebagai sumber ajaran Islam ketiga, manusia yang memenuhi syarat atau berijtihad mengembangkan komponen agama Islam yang terdiri dari akidah, syari'ah, dan akhlak.

c. Anime

Anime merupakan tontonan atau hiburan populer asal Jepang yang mempunyai pasar luas karena mencakup berbagai genre yang dapat dinikmati oleh semua usia. Sebagian besar anime merupakan adaptasi dari manga, atau komik Jepang. Sebagai media komunikasi visual yang bersifat audio-visual, anime efektif dalam mentransfer budaya kepada penontonnya. Beragam genre yang tersedia memberi masyarakat pilihan dalam menentukan anime yang ingin mereka tonton. Berbagai judul anime terus dirilis untuk memenuhi permintaan pasar, masing-masing menghadirkan cerita yang unik sesuai dengan target audiensnya.

d. Teori Semiotika Charles Sanders Peirce

Charles Sanders Peirce (1839-1914) dikenal sebagai salah seorang filsuf Amerika yang juga ahli logika dengan pemahamannya terhadap manusia dan penalaran (ilmu pasti). Baginya, logika yang mengakar pada cara berpikir manusia melibatkan tanda sebagai bentuk

keyakinan. Peirce menyatakan bahwa manusia berpikir dalam tanda, yang juga menjadi unsur penting dalam komunikasi. Tanda akan menjadi tanda hanya jika difungsikan sebagai tanda.¹³

Teori semiotika ini dikembangkan oleh Charles Sanders Peirce, teori ini digunakan untuk menganalisis suatu tanda yang digunakan dalam representasi agama Islam dalam anime *The Journey*. Dengan memahami konsep dasar tanda yaitu sign, objek, interpretan¹⁴, dan proses semiotika. Teori ini dapat membantu menganalisis lebih dalam untuk memperoleh makna dari suatu tanda, karena tanda memiliki peran dan fungsi yang sangat bermanfaat diberbagai situasi dan juga bisa digunakan diberaneka macam bentuk komunikasi.

Analisis teori ini akan digunakan sebagai landasan untuk menganalisis representasi agama Islam dalam anime *The Journey*. Melalui penerapan teori-teori ini, dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana anime tersebut mempresentasikan agama Islam dan bagaimana penonton menafsirkan representasi tersebut.

¹³Ambarini and Nazla Maharani Umayu, *Semiotika : Teori Dan Aplikasi Pada Karya Sastra* (Semarang: IKIP PGRI, 2012), hlm. 73.

¹⁴ Triadic atau tahap semiosis (hoed, 2001: 139-166), yaitu tahap pertama, pencerapan representamen (R) wajah luar tanda yang berkaitan dengan manusia secara langsung, tahap kedua yaitu penunjukan representamen pada objek (O), sebagai konsep yang dikenal oleh pemakai tanda, berkaitan dengan representamen tersebut, dan tahap ketiga, yaitu penafsiran lanjut oleh pemakai tanda yang disebut *intepretant* (i) setelah representamen dikaitkan dengan objek. Ambarini and Umayu. Hlm 75.

2. Penelitian Relevan

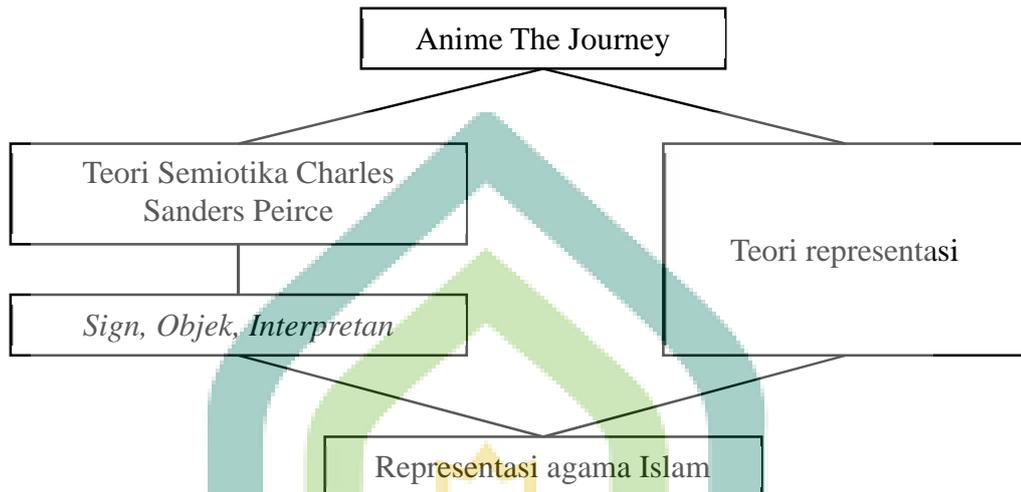
- 1) Penelitian pertama, penelitian yang dilakukan oleh Mutiah Mutmainah, mahasiswi Departemen Sasta Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Makassar dengan judul “Representasi Ikumen (イクメン) Dalam Film Anime Mirai No Mirai (未来のミライ)” tahun 2023. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti bahwa keduanya menggunakan pendekatan kualitatif dalam mempresentasikan suatu objek. Perbedaannya ada pada subjek dan objek penelitian serta analisis Roland Barthes. Objek dari penelitian ini adalah potongan adegan dalam film anime Mirai no Mirai dan subjek dari penelitian ini adalah film anime “Mirai No Mirai”.
- 2) Penelitian kedua, penelitian yang dilakukan oleh Arini Salsabila, mahasiswi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dengan judul “Representasi Ajaran Agama Islam dalam Drama Korea Man Who Dies To Live” tahun 2020. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti bahwa keduanya menggunakan pendekatan kualitatif dalam mempresentasikan suatu objek. Perbedaannya terletak pada subjek dan objek. Objek dari penelitian ini adalah potongan adegan dalam film drama korea *Man Who Dies To Live* dan subjek dari penelitian ini adalah film drama korea *Man Who Dies To Live*.
- 3) Penelitian ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Hanif Fu’adi, mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah

Institut Agama Islam Negeri Salatiga dengan judul Representasi “Pesan Komunikasi dan Representasi Nilai Ke-Tuhanan dalam Lirik Lagu Noah – Tak Ada yang Abadi dan Ungu – Bila Tiba tahun 2020. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti bahwa keduanya menggunakan pendekatan kualitatif dalam mempresentasikan suatu objek dengan analisis Charles Sanders Peirce. Perbedaannya terletak pada subjek dan objek. Objek dari penelitian ini adalah tanda nilai ke-tuhanan dari lagu Noah – Tak Ada yang Abadi dan Ungu – Bila tiba dan subjek dari penelitian ini adalah lirik lagu Noah – Tak Ada yang Abadi dan Ungu – Bila Waktu.

- 4) Penelitian keempat, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Daffa Firiza, mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Malang dengan judul “Representasi Budaya Samurai Jepang pada Zaman Edo dalam Film Animasi Kimetsu No Yaiba (Analisis Semiotika C.S Peirce Anime Kimetsu No Yaiba Season 01 Episode 01 Karangan Koyoharu Gotoge)” tahun 2023. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti bahwa keduanya menggunakan kualitatif dalam mempresentasikan suatu objek dan menggunakan teori Charles Sanders Peirce. Perbedaannya terletak pada subjek dan objek yang diteliti. Objek dari penelitian ini berupa ikon, simbol, dan indeks yang di munculkan pada tanda budaya Jepang dalam scene maupun dialog

anime Kimetsu no Yaiba dan subjek dari penelitian ini adalah anime “
Kimetsu No Yaiba”.

3. Kerangka Berpikir



Penelitian ini akan memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana anime sebagai medium komunikasi visual mampu menggambarkan dan mempengaruhi persepsi tentang agama Islam. Dengan menggabungkan teori semiotika Peirce dan teori representasi, diharapkan dapat terungkap bagaimana anime "The Journey" berhasil atau tidak dalam menciptakan representasi yang akurat dan bermakna tentang agama Islam bagi penontonnya.

Teori yang akan digunakan adalah pendekatan Charles Sanders Peirce, terutama konsep semiotika yang digunakan untuk menganalisis tanda agama Islam dalam anime The Journey. Penelitian ini juga akan menganalisis representasi dan media komunikasi dalam anime. Keputusan

dari peneliti akan memberi kesimpulan tentang representasi agama Islam dalam anime *The Journey*.

F. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian pustaka (*library research*), yaitu penelitian dengan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Penelitian pustaka (*library research*) merupakan penelitian yang objeknya dicari dengan berbagai informasi pustaka seperti buku, jurnal ilmiah, majalah, koran, dan dokumen.¹⁵ Pada penelitian ini metode yang digunakan untuk menyelesaikan skripsi ini adalah metode kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif dilakukan untuk menjelaskan penelitian yang ada tanpa memberikan manipulasi data variable yang diteliti dengan cara melakukan wawancara langsung.¹⁶

2. Sumber Data

Peneliti menggunakan sumber data yang berasal dari pencarian dan pengumpulan data oleh peneliti. Ada dua sumber penelitian ini antara lain:

¹⁵ Milya Sari and Asmendri, "Penelitian Kepustakaan (*Library Research*) Dalam Penelitian Pendidikan IPA 2," no .1 (2018) hlm. 7.

¹⁶ Siti Hanyfah, Gilang Ryan Fernandes, and Iwan Budiarmo, "Penerapan Metode Kualitatif Deskriptif Untuk Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan Pada Car Wash," *Semhas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi)* 6, no. 1 (2022) hlm. 340.

a. Data Primer

Data primer ini merupakan data yang berupa kata-kata atau verbal yang terucap melalui lisan, gerak tubuh atau perilaku yang dilakukan oleh orang yang dipercaya. Dalam sumber data penelitian ini memperoleh sumber pertama dimana sebuah data dihasilkan.¹⁷ Tayangan dalam anime *The Journey* merupakan sumber primer yang diterapkan pada penelitian ini.

b. Data Sekunder

Data sekunder yaitu memperoleh data dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang kita butuhkan.¹⁸ Literatur, dokumen dan hal-hal yang memiliki keterkaitan dengan anime *The Journey* merupakan sumber data sekunder yang diterapkan pada penelitian ini.

3. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Gulo, seperti yang dikutip oleh Mukhtazar dalam karyanya "Prosedur Penelitian Pendidikan", teknik pengumpulan data merupakan langkah yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan demi mencapai tujuan penelitian. Keberhasilan teknik pengumpulan data ini dalam konteks penelitian sangatlah vital karena hal

¹⁷ Wahyu Purhantara, *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Bisnis*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hlm. 79.

¹⁸ Amirullah, *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif)*, (Malang: Media Nusa Creative, 2016), hlm. 29.

ini membantu peneliti memperoleh dokumen dan informasi yang dapat dipercaya.¹⁹ Berikut adalah beberapa metode pengumpulan data, yaitu:

a. Metode observasi

Metode observasi merupakan salah satu proses pengamatan terhadap aktivitas sehari-hari manusia yang mana menggunakan indera penglihatan sebagai alat utama, dan juga terkadang menggunakan indera lain seperti indera pendengaran, perasaan, dan penciuman. Metode ini tentunya digunakan untuk mengumpulkan data penelitian dengan cara mengamati situasi ataupun objek yang relevan melalui indera-indrea manusia.²⁰ Observsi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara megumpulkan data dengan cara mengamati secara virtual serta mencatat berbagai informasi yang berkaitan dengan representasi agama Islam dalam anime The Journey.

b. Merode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode yang kedua yang digunakan peneliti, yang menjadi salah satu pendekatan untuk mengumpulkan berbagai data yang diperlukan peneliti, baik dari teks tertulis maupun soft copy seperti buku, artikel majalah, e-book, buletin, surat kabar, laporan atau arsip organisasi, majalah, publikasi pemerintahan, makalah dan lain-lain.²¹

¹⁹ Mukhtazar, "*Prosedur Penelitian Pendidikan*", (Yogyakarta: Absolute Media, 2020), Hlm. 20

²⁰ Haryono, C. G, "*Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*", (Sukabumi: CV Jejak, 2020), Hlm. 56

²¹ Nurhadi, et al., *Metode Penelitian Ekonomi Islam* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), hlm. 133.

Berikut tahapan dalam pengumpulan data:

- 1) Menonton dengan cermat anime *The Journey*.
 - 2) Mengidentifikasi dan mengklasifikasi anime *The Journey* yang mengandung representasi agama Islam.
 - 3) Menganalisis dengan menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce.
 - 4) Menyimpulkan dari penelitian yang telah dilaksanakan.
4. Teknik Analisa Data

Peneliti akan menganalisis scene dan dialog yang telah terkumpul dengan menggunakan teori semiotika yang dikembangkan oleh Charles Sanders Peirce.

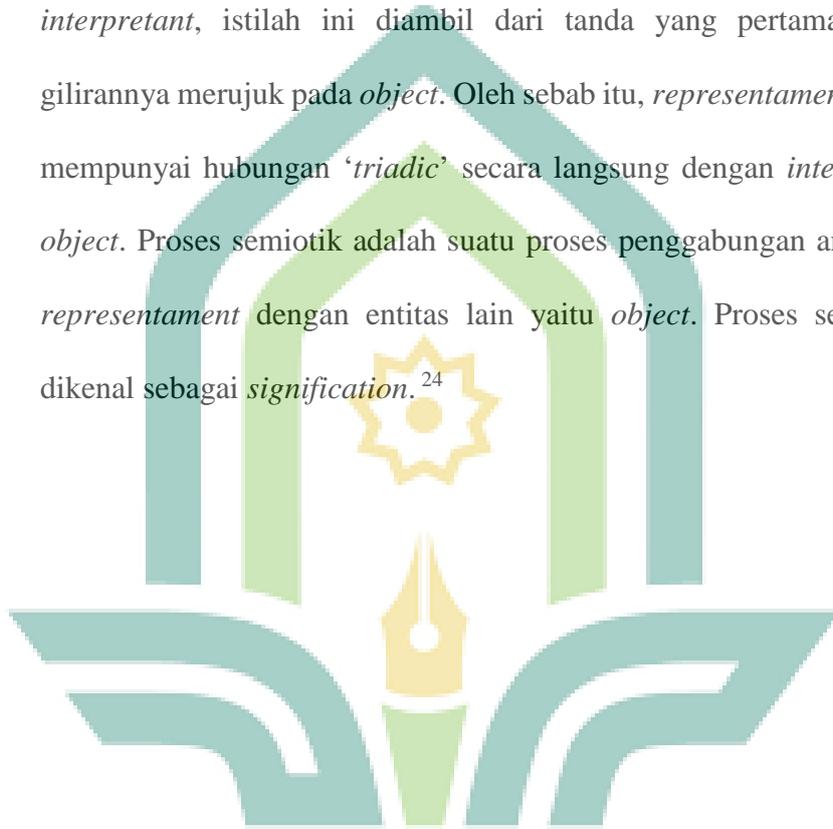
Bahasa Yunani merupakan asal dari kata semiotika yaitu kata 'semeion' yang memiliki arti 'tanda' atau 'tanda-tanda'. Definisi semiotika berasal dari cabang ilmu yang berkaitan mengenai tanda-tanda. Dari sistem tanda hingga prosesnya.²²

Teori Charles Sanders Peirce pada semiotika sering kali disebut sebagai 'grand theory', karena konsep yang diperkenalkan oleh Charles Sanders Peirce yang sifatnya menyeluruh dengan deskripsi struktural penandaan dalam berbagai sistem. Charles Sanders Peirce berusaha

²² Ambarini Asriningsari dan Nazia Maharani, *Semiotika Teori dan Aplikasi pada Karya Sastra*, (Semarang: IKIP PGRI Semarang Press), hlm. 27.

mengidentifikasi elemen dasar terkecil dari tanda, lalu mengintegrasikan kembali semua elemen tersebut menjadi suatu struktur.²³

Menurut Charles Sanders Peirce, *representament* atau tanda merupakan sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa aspek. Sesuatu yang lain dalam beberapa aspek disebut sebagai *interpretant*, istilah ini diambil dari tanda yang pertama dan pada gilirannya merujuk pada *object*. Oleh sebab itu, *representament* atau tanda mempunyai hubungan 'triadic' secara langsung dengan *interpretan* dan *object*. Proses semiotik adalah suatu proses penggabungan antara entitas *representament* dengan entitas lain yaitu *object*. Proses semiotika ini dikenal sebagai *signification*.²⁴



²³ Indiwana Seto Wahyu Wibowo, *Semiotika Komunikasi, Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2011), hlm. 13.

²⁴ Kris Budiman, *Semiotika Visual Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2011), hlm.17.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab.

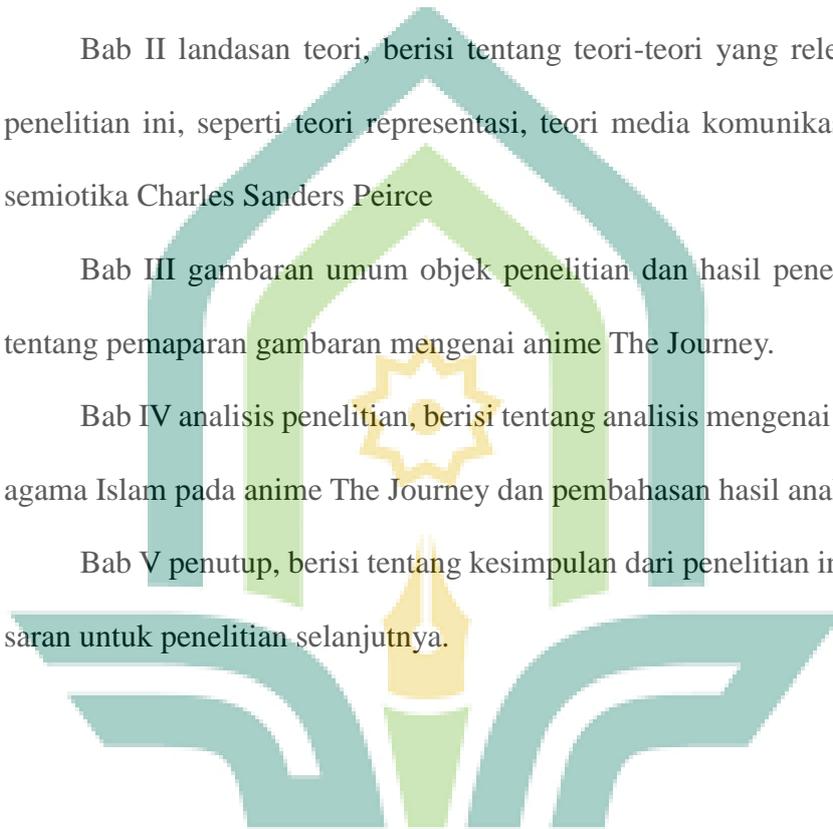
Bab I pendahuluan, mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II landasan teori, berisi tentang teori-teori yang relevan dengan penelitian ini, seperti teori representasi, teori media komunikasi, dan teori semiotika Charles Sanders Peirce

Bab III gambaran umum objek penelitian dan hasil penelitian, berisi tentang pemaparan gambaran mengenai anime The Journey.

Bab IV analisis penelitian, berisi tentang analisis mengenai representasi agama Islam pada anime The Journey dan pembahasan hasil analisis.

Bab V penutup, berisi tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran-saran untuk penelitian selanjutnya.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

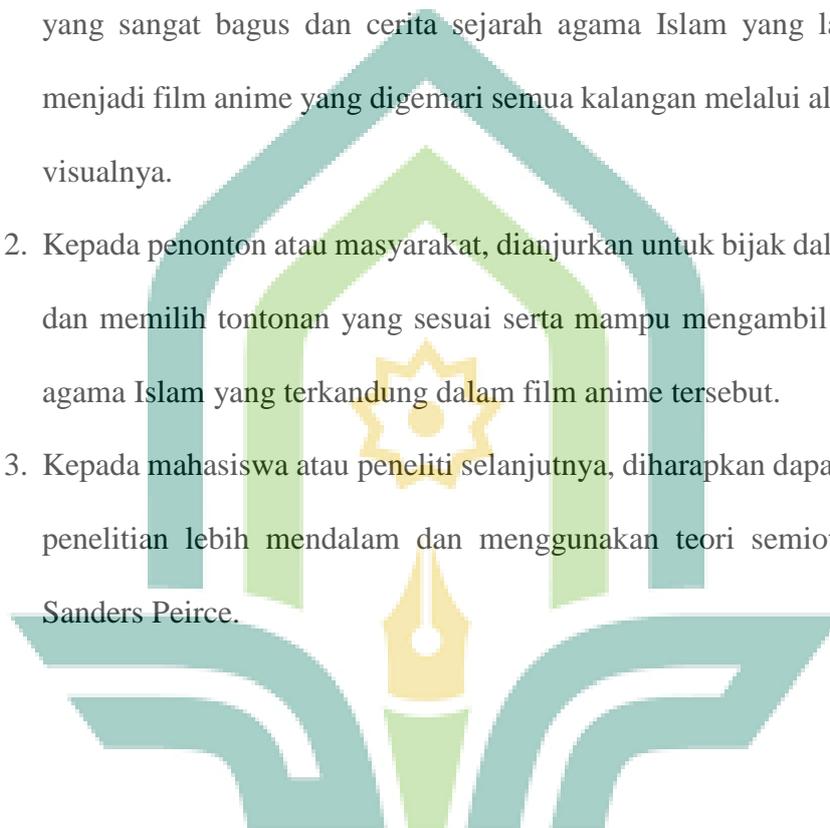
Dalam penelitian ini, dilakukan analisis semiotika komunikasi Charles Sanders Peirce terhadap film anime "The Journey". Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana tanda-tanda (*signs*) dalam film tersebut mengkomunikasikan makna kepada penonton. Metode analisis semiotika digunakan untuk mengidentifikasi dan menganalisis representamen, objek, dan interpretan yang muncul dalam adegan-adegan film. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tanda-tanda dalam anime "The Journey" dapat diuraikan dan dipahami berdasarkan konsep-konsep semiotika Peirce, seperti representamen sebagai bentuk tanda, objek sebagai referensi tanda, dan interpretan sebagai hasil pemaknaan.

Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana pesan-pesan visual dan naratif dalam film anime dapat dianalisis dari perspektif semiotika, serta implikasinya terhadap pemahaman dan interpretasi penonton terhadap film tersebut. Hasil dari analisis semiotika menurut Charles Sanders Peirce, diperoleh makna-makna tentang keyakinan pada kekuasaan Allah, pelaksanaan perintah-Nya, dan perilaku baik dalam kehidupan sehari-hari serta representasi agama Islam yang ada dalam film anime "The Journey", representasi agama Islam tersebut meliputi Aqidah, Syariah, dan Akhlak.

B. Saran

Setelah menganalisis representasi agama Islam dalam film anime "The Journey" penulis menyarankan hal-hal berikut:

1. Kepada tim produksi, diharapkan selalu memberikan kualitas film anime yang sangat bagus dan cerita sejarah agama Islam yang lainnya, agar menjadi film anime yang digemari semua kalangan melalui alur cerita dan visualnya.
2. Kepada penonton atau masyarakat, dianjurkan untuk bijak dalam memilih dan memilih tontonan yang sesuai serta mampu mengambil representasi agama Islam yang terkandung dalam film anime tersebut.
3. Kepada mahasiswa atau peneliti selanjutnya, diharapkan dapat melakukan penelitian lebih mendalam dan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce.



Daftar Pustaka

- Abdullah, Yatimin. 2007. "Studi Akhlak dalam Perspektif Al-Quran". Jakarta: Amzah. cet. Ke-1
- Alex Sobur. 2001. Analisis Teks Media : Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, Dan Analisis Framing, Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Alex, Sobur, 2006. Semiotika Komunikasi, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Alo Liliweri, 2003. Dasar-dasar Komunikasi Antar Budaya, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Al-Qur'an. "Qur'an Kemenag". <https://quran.kemenag.go.id/>
- Ambarini, and Nazla Maharani Umayu. Semiotika : Teori Dan Aplikasi Pada Karya Sastra. Semarang: IKIP PGRI, 2012.
- Anshari, Endang Saifuddin. 1969. "Wawasan Islam Pokok-pokok Fikiran tentang Islam dan Ummatnya" (Jakarta: CV. Rajawali)
- Arifin, Anwar. 2011. Dakwah Kontemporer: Sebuah Studi Komunikasi. (Yogyakarta: Graha Ilmu).
- Asriningsari, Ambarini dan Nazia Maharani. 2010. Semiotika Teori dan Aplikasi pada Karya Sastra. (Semarang: IKIP PGRI Semarang Press).
- Benny H. Hoed. 2014. Semiotik & Dinamika Sosial Budaya. (Jakarta: Komunitas Bambu).
- Budiman, Kris 2004. Semiotik Visual (Yogyakarta: Penerbit Buku Baik).
- Budiman, Kris. 2011. Semiotika Visual Konsep, Isu, dan Problem Ikonisitas. (Yogyakarta: Jalasutra).

- Butsi, Febry Ichwan. "Memahami Pendekatan Positivis, Konstruktivis Dan Kritis Dalam Metode Penelitian Komunikasi." *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi Communique* 2, no. 1 (2019).
- Daradjat, Zakiyah. 1995. "Pendidikan Islam Dalam Keluarga dan Sekolah". Jakarta: Ruhama Cet. Ke-2
- Danesi, Marcel. 2004. *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Besar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. (Yogyakarta: Jalasutra).
- Fahmi, and Dkk. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Yogyakarta: Zahir Publishing).
- Fiske, John. 2012. *Pengantar Ilmu komunikasi/John Fiske*; penerjemah Hapsari Dwiningtyas.- Ed. 3-1. (Jakarta: Rajawali Pers).
- Hall, Stuart. *Representation Cultural Representations And Signifying Practice*. The Open University: Sage Publication, 1997.
- Harbani, Rahma. "Sunnah Memakai Celak Atau Eyeliner, Benarkah Dicontohkan Rasulullah SAW?," diakses pada 6 Februari 2024. [https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5793856/sunnah-memakai-celak-atau-eyeliner-benarkah-dicontohkan-rasulullah-saw#:~:text=Itsmid%20adalah%20sejenis%20batu%20yang,dan%20dapat%20menumbuhkan%20bulu%20mata.&text=Artinya%3A%20%22Bercelaklah%20dengan%20itsmid%2C,%22%20\(HR%20At%20Tirmidzi\).](https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5793856/sunnah-memakai-celak-atau-eyeliner-benarkah-dicontohkan-rasulullah-saw#:~:text=Itsmid%20adalah%20sejenis%20batu%20yang,dan%20dapat%20menumbuhkan%20bulu%20mata.&text=Artinya%3A%20%22Bercelaklah%20dengan%20itsmid%2C,%22%20(HR%20At%20Tirmidzi).)
- Hoed. Benny H. 2014. "Semiotik & Dinamika Sosial Budaya". (Jakarta : Komunitas Bambu.
- Indah Mar'atus Sholichah, Dyah Mustika Putri, and Akmal Fikri Setiaji. "Representasi Budaya Banyuwangi Dalam Banyuwangi Ethno Carnival: Pendekatan Teori Representasi Stuart Hall." *Education : Jurnal Sosial*

Humaniora Dan Pendidikan 3, no. 2 (2023): 32–42.
<https://doi.org/10.51903/education.v3i2.332>.

Journey: Taiko Arabia Hantou de no Kiseki to Tatakai no Monogatari, MyAnimeList, “ diakses 21 Mei 2023.
[https://myanimelist.net/anime/48612/Journey Taiko_Arabia_Hantou_de_no_Kiseki_to_Tatakai_no_Monogatari](https://myanimelist.net/anime/48612/Journey_Taiko_Arabia_Hantou_de_no_Kiseki_to_Tatakai_no_Monogatari).

Kim, H., Sefcik, J. S., & Bradway, C. 2016. *Characteristics of Qualitative Descriptive Studies: A Systematic Review*. Philadelphia: Wiley Periodicals, Inc.

Liliweri, Alo. 2003. *Dasar-dasar Komunikasi Antar Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Malik, Abdul, Raray Istianah, dan Bachrul Restu Bagja. “Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Tentang” 6 (2021): 40–49.

Muhammad, Ali Daud. 1998. “Pendidikan Agama Islam”. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. Cet I.

Nasution, Hanum. 1983. “Filsafat dan Mistisme Dalam Islam”. Bandung: Bulan Bintang, Cet. III.

Peirce, Charles Sanders. 1982. “Logic as Semiotics: The Theory of Sign”. Bloomington: Indiana University Press.

Piliang, Yasraf Amir. 2010. *Post Realitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Post-Metafisika*. Yogyakarta: Jalasutra.

Prakoso, Gatot. 1977. “Film Pinggiran-Antalogi Film Pendek, Eksperimental & Documenter. FFTV-IKJ dengan YLP”. (Jakarta: Fatma Press)

Pratista, Himawan. 2017. “Memahami Film Edisi Kedua”. Yogyakarta: Montase Press

Qrdhawi, Yusuf. 2003. "Membumikan Syari'at Islam, Keluwesan Aturan Ilahi untuk Manusia" Terj. Ade Nurdin dan RiswanI. Bandung: PT. Mizan Pustaka.

Saputra, Toyib Sah. 1996. "Aqidah Akhlak". Semarang: PT. Karya Toha Putra.

Saudi Arabia's Manga Productions, Toei Preview The Journey Film's Japanese Cast in Trailer diakses 21 Mei 2023

Sobur, A. (2013). Filsafat komunikasi tradisi dan metode fenomenologi. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sobur, Alex. 2007. Semiotika Komunikasi. (Bandung: Remaja Rosdakarya).

Sobur, Alex. 2009. Semiotika Komunikasi, Cetakan Keempat. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya.)

Suyitno. Metode Penelitian Kualitatif: Konsep, Prinsip, Dan Operasionalnya. Tulungagung: Akademia Pustaka, 2018.

Toi, Yamane. "Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang Di Indonesia." Ayumi : Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra 7, no. 1 (2020): 68–82.

Vera. Nawiroh. 2015. "Semiotika Dalam Riset Komunikasi". Bogor: Ghalia Indonesia

Wanti, Irini Dewi. 2011. "Sejarah Industri Perfilman di Sumatra Utara" (Banda Aceh: BKSNT Banda Aceh)

Wibowo, Indiwani Seto Wahyu. 2011. Semiotika Komunikasi, Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi. (Jakarta: Mitra Wacana Media).

"Film Anime The Journey : Bukti Nyata Kebesaran Allah" diakses 21 Mei 2023
<https://decode.uai.ac.id/film-anime-the-journey-bukti-nyata-kebesaran-allah/>

"Ini Dia Sejarah Anime Hingga Sampai ke Indonesia" diakses pada 21 Mei 2023
<https://kreativv811889573.wpcomstaging.com/2021/04/02/sejarah-anime-indonesia/>



SURAT KETERANGAN SIMILARITY CHECKING

Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah (FUAD) UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan menerangkan bahwa naskah skripsi atas nama mahasiswa:

- Nama : Naufal Aly Muhammad
 - Nim : 3418142
 - Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
 - Judul : REPRESENTASI AGAMA ISLAM PADA ANIME THE JOURNEY (JOURNEY : TAIKO ARABIA HANTO DE NO KISEKI TO TATAKAI NO MONOGATARI)
- telah melalui tahap *plagiarism checking* menggunakan aplikasi Turnitin, dengan keterangan:
- Waktu Submit : 8 Juni 2024
 - Hasil (Similarity) : 21%

Oleh karenanya naskah tersebut dinyatakan **LOLOS** dari plagiarisme. Surat Keterangan ini berlaku selama 1 (satu) semester sejak diterbitkan untuk dijadikan sebagai syarat pendaftaran ujian/munaqasyah skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pekalongan, 11 Juni 2024

a.n Dekan,
Ketua Komunikasi dan Penyiaran Islam


Vyki Mazaya, M.S.I



LEMBAR PEMERIKSAAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Drs. H. S. Kohar
NIP : 196607152003021001
Pangkat, Golongan, Ruang : Penata TK.I (III/d)
Jabatan : JFT PTP / Sub Koordinator Akma FUAD

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Naufal Aly Muhammad
NIM : 3418142
Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Telah selesai melaksanakan pemeriksaan Skripsi sesuai dengan aturan yang disahkan dan diterapkan di Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah. Oleh karena itu, untuk selanjutnya skripsi saudara/i segera dijilid sesuai dengan warna fakultas dan kode warna yang ditetapkan oleh STATUTA UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Atas perhatian dan kerja sama saudara/i, kami ucapkan terima kasih.

Pekalongan, 23 Juli 2024

Mengetahui,

a.n. Dekan

Sub Koordinator AKMA FUAD



Drs. H. S. Kohar

NIP. 196607152003021001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Naufal Aly Muhammad
 2. Tempat, Tanggal Lahir : Pekalongan, 3 Oktober 2000
 3. Alamat : Landungsari, Pekalongan Timur,
Kota Pekalongan
 4. No. HP : 0895-3585-10170
 5. Motto Hidup : Satu langkah kaki sama dengan
satu hal yang harus selesaikan
 6. Pendidikan
 - a. 2006-2012 : MSI 01 Kauman, Pekalongan
 - b. 2012-2015 : SMP Al-Fusha, Kab Pekalongan
 - c. 2015-2018 : SMK Syafi'i Akrom, Pekalongan
 7. Email : naufalalymuhammad@gmail.com
 8. Nama Orang Tua
 - a. Ayah : Faisol Riza
 - b. Ibu : Rizqiana
 9. Alamat Orang Tua : Landungsari, Pekalongan Timur,
Kota Pekalongan
- 