SKRIPSI

ANALISIS STRATEGI PENYAMPAIAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN ISLAM DALAM SERIAL ANIMASI NUSSA RARA SEBAGAI MEDIA DAKWAH DIGITAL

OLEH

CHELSYA RATU PRATAMA S.

NIM. 210101110090

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2026

SKRIPSI

ANALISIS STRATEGI PENYAMPAIAN NILAI-NILAI PENDIDIKAN ISLAM DALAM SERIAL ANIMASI NUSSA RARA SEBAGAI MEDIA DAKWAH DIGITAL

OLEH

CHELSYA RATU PRATAMA S.

NIM. 210101110090

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2026

LEMBAR MOTO

اِنَّا فَتَحْنَا لَكَ فَتْحًا مُّبِيْنًا

”Sesungguhnya Kami telah menganugerahkan kepadamu kemenangan yang nyata”

Al-Fath · Ayat 1[1]

[1] Al-Qur’an NU Online https://quran.nu.or.id/al-fath

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan nikmat-Nya yang senantiasa menyertai setiap langkah penulis, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Berkat izin dan kehendak-Nya, penulis diberikan kekuatan, kesempatan, serta kemudahan dalam menjalani seluruh proses penyusunan tugas akhir ini.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, suri teladan bagi seluruh umat manusia, yang telah membawa umat Islam dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan peradaban. Semoga kita semua memperoleh syafaat beliau di yaumul akhir kelak.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari perjalanan panjang yang telah memberikan banyak pelajaran, pengalaman, dan proses pendewasaan bagi penulis. Terselesaikannya karya ilmiah ini tidak terlepas dari doa, dukungan, bantuan, bimbingan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis mempersembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Nur Simpang dan Ibu Rokhayah. Terima kasih atas segala doa, dukungan, kasih sayang, dan pengorbanan yang telah diberikan tanpa henti. Segala proses yang penulis lalui hingga sampai pada tahap ini tidak lepas dari peran, perjuangan, dan kepercayaan yang selalu Bapak dan Ibu berikan. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi salah satu bentuk rasa syukur dan bakti penulis kepada Bapak dan Ibu.

2. Kepada keluarga tercinta, Irbah Dwi Maulidya S dan Azam Adhiasta S. Terima kasih atas segala dukungan, doa, perhatian, dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis. Kehadiran dan kebersamaan kalian menjadi salah satu sumber kekuatan bagi penulis dalam menjalani setiap proses hingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Untuk diri sendiri. Terima kasih telah bertahan, berproses, dan terus melangkah hingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Segala tantangan, kegagalan, keraguan, dan kelelahan yang pernah dilalui menjadi bagian dari perjalanan yang membentuk penulis hingga berada pada titik ini.
4. Kepada Bapak Mujtahid, M.Ag. Terima kasih atas segala bimbingan, arahan, kesabaran, serta ilmu yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Setiap masukan dan saran yang diberikan menjadi pembelajaran berharga bagi penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah ini maupun dalam proses pengembangan diri sebagai akademisi.
5. Kepada keluarga besar Rayon "Kawah" Chondrodimuko dan HMPS PAI UIN Malang. Terima kasih telah menjadi ruang belajar, bertumbuh, dan berproses bagi penulis. Berbagai pengalaman, tantangan, dan pelajaran yang diperoleh selama berorganisasi menjadi bekal berharga yang tidak hanya mendukung perjalanan akademik, tetapi juga kehidupan penulis di masa mendatang.
6. Kepada sahabat dan teman-teman seperjuangan, ICP Mesrah. Terima kasih telah menjadi teman bertumbuh, berbagi cerita, bertukar pikiran, dan saling menguatkan selama menjalani masa perkuliahan. Kehadiran kalian memberikan banyak warna dan makna dalam perjalanan yang akhirnya mengantarkan penulis pada penyelesaian skripsi ini.

7. Kepada seseorang yang senantiasa memberikan dukungan dan doa dari dekat maupun jauh. Terima kasih atas kehadiran, perhatian, perlindungan dan motivasi yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang terbaik.
8. Kepada almamater tercinta, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Terima kasih telah menjadi tempat penulis belajar, bertumbuh, dan memperoleh berbagai pengalaman yang berharga selama menempuh pendidikan.

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW., beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman. Aamiin.

Ucapan terima kasih terlimpahkan dari penulis kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Dr. Laily Nur Arifa, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah mengarahkan penulis dalam menjalani perkuliahan.
4. Bapak Mujtahid, M. Ag. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dengan sepenuh hati agar penulis dapat menyelesaikan skripsi.
5. Seluruh dosen di Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah sepenuh hati mendidik dan menyalurkan khazanah keilmuannya untuk masa depan bangsa.

Semoga Senantiasa diberikan limapahan berkah dan ganjaran terbaik oleh Allah SWT kepada semua yang telah mencurahkan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Aamiin.

Malang, 5 Agustus 2026

Chelsya Ratu Pratama S
NIM. 210101110090

DAFTAR ISI

LEMBAR SAMPUL

LEMBAR JUDUL ..... **i**

LEMBAR PERSETUJUAN ..... **ii**

LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**

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

LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN ..... **v**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ..... **vi**

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI ..... **vii**

LEMBAR MOTTO ..... **viii**

LEMBAR PERSEMBAHAN ..... **ix**

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

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

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

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

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xix**

ABSTRAK ..... **xx**

ABSTRACT ..... **xxi**

الملخص ..... **xxii**

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN ..... **xxiii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Konteks Penelitian **1**

B. Fokus Penelitian **4**

C. Tujuan Penelitian **4**

D. Manfaat Penelitian **5**

E. Orisinalitas Penelitian **6**
F. Definisi Istilah **10**
G. Sistematika Penulisan **11**
BAB II PERSPEKTIF TEORI 15
A. Pembelajaran PAI **15**
1. Konsep Strategi Penyampaian 15
2. Tujuan Strategi Komunikasi Visual dan Narasi Digital 18
B. Nilai-Nilai Pendidikan Islam **20**
1. Konstruksi Nilai Akidah dan Syariah 20
2. Internalisasi Nilai Akhlakul Karimah 22
C. Media Dakwah Digital dan Animasi **25**
1. Transformasi Dakwah di Platform Digital 25
2. Efektivitas Animasi sebagai Media Dakwah Digital 27
D. Kerangka Berfikir **30**
BAB III METODE PENELITIAN 31
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian **31**
B. Kehadiran Peneliti **32**
C. Objek Penelitian **32**
D. Subjek Penelitian **33**
E. Data dan Sumber Data **34**
F. Instrumen Penelitian **37**
G. Teknik Pengumpulan Data **38**
H. Pengecekan Keabsahan Data **39**
I. Analisis Data **39**
J. Prosedur Penelitian **41**
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN 44

A. Paparan Data **44**

B. Hasil Penelitian **50**

1. Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Serial Animasi Nussa Rara 50

2. Strategi Penyampaian Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Serial Animasi Nussa Rara sebagai Media Dakwah Digital 60

3. Relevansi Strategi Penyampaian Nilai-Nilai dalam Konteks Pendidikan Agama Islam di Era Digital 65

BAB V PEMBAHASAN 69

A. Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Islam Yang Terdapat Dalam Serial Animasi Nussa Rara **69**

B. Analisis Strategi Penyampaian Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Animasi Nussa Rara Sebagai Media Dakwah Digital **73**

C. Analisis Relevansi Strategi Penyampaian Nilai-Nilai Dalam Konteks Pendidikan Agama Islam Di Era Digital **77**

BAB VI PENUTUP 80

A. Kesimpulan **80**

B. Saran **81**

DAFTAR PUSTAKA 83

DAFTAR LAMPIRAN 86

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbedaan Dakwah Konvensional dan Dakwah Digital 29

Tabel 3. 1 Sumber Data Primer..... 35

Tabel 4. 1 Tim Animasi Nussa Rarra..... 47

Tabel 4. 2 Strategi Penyampaian Storytelling..... 61

Tabel 4. 3 Strategi Penyampaian Keteladanan Tokoh 62

Tabel 4. 4 Strategi Penyampaian Visual Animasi..... 63

Tabel 5. 1 Hasil Temuan dan Pembahasan 78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir 30

Gambar 4. 1 Gambar Karakter Nussa 48

Gambar 4. 2 Gambar Karakter Rara 49

Gambar 4. 3 Gambar Karakter Umma 49

Gambar 4. 4 Gambar Karakter Anta 50

Gambar 4. 5 Nussa menunjukkan kondisi kakinya 51

Gambar 4. 6 Nussa mengajarkan Rarra membaca 52

Gambar 4. 7 Nussa dan Umma menjelaskan tentang panggilan yang baik 52

Gambar 4. 8 Nussa menjelaskan konsep Ikhlas dalam beramal 54

Gambar 4. 9 Nussa mengingatkan Rarra..... 55

Gambar 4. 10 Rarra mengucap Bismillah 55

Gambar 4. 11 Adab Makan yang Sopan (Tidak Berdiri) 57

Gambar 4. 12 Umma Menjelaskan 3S 58

Gambar 4. 13 Disiplin Waktu 59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian 86

ABSTRAK

Pratama S, Chelsya Ratu. 2026. *Analisis Strategi Penyampaian Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Serial Animasi Nussa Rara sebagai Media Dakwah Digital.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Mujtahid, M. Ag.

Kata Kunci: *Strategi Penyampaian, Nilai-Nilai Pendidikan Islam,Dakwah Digital.*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan media digital yang semakin memengaruhi proses pendidikan dan dakwah Islam, khususnya bagi generasi anak-anak. Serial animasi Nussa Rara hadir sebagai salah satu media dakwah digital yang memadukan unsur hiburan dan pendidikan Islam melalui pendekatan visual serta naratif yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis nilai-nilai pendidikan Islam yang terdapat dalam serial animasi Nussa Rara, (2) menganalisis strategi penyampaian nilai-nilai pendidikan Islam dalam serial animasi Nussa Rara sebagai media dakwah digital, dan (3) mengidentifikasi relevansi strategi penyampaian nilai-nilai tersebut dalam konteks Pendidikan Agama Islam di era digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian analisis isi (content analysis). Sumber data primer berupa lima episode serial animasi Nussa Rara yang dipublikasikan melalui kanal resmi YouTube Nussa Official, sedangkan data sekunder diperoleh dari berbagai literatur, jurnal, dan artikel yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi digital dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) nilai-nilai pendidikan Islam yang terkandung dalam serial animasi Nussa Rara meliputi nilai akidah, syariah, dan akhlak; (2) strategi penyampaian nilai-nilai pendidikan Islam dilakukan melalui pendekatan storytelling, keteladanan tokoh, dan visualisasi animasi yang menarik sehingga pesan agama lebih mudah dipahami, diingat, dan diterapkan oleh anak-anak; serta (3) strategi tersebut memiliki relevansi yang tinggi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di era digital karena sesuai dengan karakteristik generasi digital dan didukung oleh Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura yang menekankan proses belajar melalui observasi dan peniruan perilaku. Dengan demikian, serial animasi Nussa Rara dapat menjadi media dakwah digital sekaligus media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai keislaman pada anak-anak.

ABSTRACT

Pratama S, Chelsya Ratu. 2026. *An Analysis of Strategies for Delivering Islamic Educational Values in the Nussa Rara Animated Series as a Digital Da'wah Medium.* Thesis, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training Sciences, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Advisor: Mujtahid, M.Ag.

Keyword: *Delivery Strategy, Islamic Educational Values, Digital Da'wah.*

This study was motivated by the rapid development of digital media, which increasingly influences Islamic education and da'wah, particularly among children. The Nussa Rara animated series serves as a digital da'wah medium that combines entertainment and Islamic educational values through engaging visual and narrative approaches. This study aims to: (1) analyze the Islamic educational values contained in the Nussa Rara animated series, (2) examine the strategies used to convey Islamic educational values through the series as a digital da'wah medium, and (3) identify the relevance of these strategies within the context of Islamic Religious Education in the digital era. This research employed a qualitative approach using content analysis. Primary data were obtained from five selected episodes of the Nussa Rara animated series published on the official Nussa Official YouTube channel, while secondary data were collected from relevant books, journals, and scholarly articles. Data were gathered through digital observation and documentation and analyzed using content analysis techniques.

The findings reveal that: (1) the Islamic educational values embedded in the Nussa Rara animated series include faith (aqidah), Islamic practices (sharia), and morality (akhlaq); (2) the strategies for conveying these values are implemented through storytelling, character modeling, and attractive animation visualization, making religious messages easier for children to understand, remember, and practice; and (3) these strategies are highly relevant to Islamic Religious Education in the digital era because they align with the characteristics of digital-native generations and are supported by Albert Bandura's Social Learning Theory, which emphasizes learning through observation and imitation. Therefore, the Nussa Rara animated series can serve as an effective digital da'wah medium and a supporting learning resource for Islamic Religious Education in instilling Islamic values among children.

الملخص

براتنا إس، تشيلسيا راتو. 2026. *تحليل استراتيجية نقل قيم التعليم الإسلامي في سلسلة الرسوم المتحركة نوسى رارا كوسيلة دعوة رقمية*. أطروحة، برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الحكومية الإسلامية في مالانغ. مشرف الأطروحة: مجتهد، م. أغ.

الكلمات المفتاحية: *استراتيجية التنفيذ، قيم التعليم الإسلامي، الدعوة الرقمية*.

هذا البحث مدفوع بتطور الوسائط الرقمية التي تؤثر بشكل متزايد على عملية التعليم الإسلامي والدعوة، خاصة لجيل الأطفال. سلسلة الرسوم المتحركة نوسى رارا موجودة كواحدة من وسائل الإعلام الرقمية للدعوة التي تجمع بين عناصر الترفيه والتعليم الإسلامي من خلال نهج بصري وسردي جذاب. تهدف هذه الدراسة إلى: (1) تحليل قيم التعليم الإسلامي الموجودة في سلسلة الرسوم المتحركة نوسى رارا، (2) تحليل استراتيجية نقل القيم التعليمية الإسلامية في سلسلة الرسوم المتحركة نوسى رارا كوسيلة دعوة رقمية، و(3) تحديد أهمية استراتيجية نقل هذه القيم في سياق التعليم الديني الإسلامي في العصر الرقمي. يستخدم هذا البحث نهجا نوعيا مع نوع أبحاث تحليل المحتوى. المصدر الأساسي للبيانات هو في شكل خمس حلقات من سلسلة نوسا رارا الكرتونية التي تنشر عبر القناة الرسمية الرسمية لنوسا على يوتيوب، بينما يتم الحصول على البيانات الثانوية من الأدبيات والمجلات والمقالات ذات الصلة. تجرى تقنيات جمع البيانات من خلال الملاحظة الرقمية والتوثيق، ثم تحلل باستخدام تقنيات تحليل المحتوى.

تظهر نتائج الدراسة أن: (1) قيم التعليم الإسلامي الواردة في سلسلة الرسوم المتحركة نوسا رارا تشمل قيم الإيمان والشريعة والأخلاق؛ (2) يتم تنفيذ استراتيجية نقل القيم التعليمية الإسلامية من خلال نهج السرد القصصي، وأمثلة الشخصيات، والتصوير المتحرك المثير للاهتمام بحيث يكون من الأسهل فهم وتذكر وتطبيق الرسائل الدينية من قبل الأطفال؛ و(3) للاستراتيجية أهمية كبيرة في تعلم التعليم الديني الإسلامي في العصر الرقمي لأنها تتماشى مع خصائص الجيل الرقمي وتدعمها نظرية التعلم الاجتماعي لألبرت باندورا التي تركز على عملية التعلم من خلال الملاحظة وتقليد السلوك. وهكذا، يمكن لسلسلة الرسوم المتحركة نوسا رارا أن تصبح وسيلة دعوة رقمية بالإضافة إلى كونها وسيلة تعليمية فعالة للتعليم الديني الإسلامي في غرس القيم الإسلامية في الأطفال.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini mengacu pada pedoman transliterasi berdasarkan Keputusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 158 Tahun 1987 dan Nomor 0543b/U/1987. Adapun pedoman transliterasi tersebut secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	= A	ز	= z	ق	= Q
ب	= B	س	= S	ك	= K
ت	= T	ش	= Sy	ل	= L
ث	= Ts	ص	= Sh	م	= M
ج	= J	ض	= Dl	ن	= N
ح	= ḤH	ط	= Th	و	= W
خ	= Kh	ظ	= Zh	ء	= ,
د	= D	ع	= ‘	ه	= H
ذ	= Dz	غ	= Dh	ي	= Y
ر	= R	ف	= F		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

وأ = aw
يأ = ay
وُأ = û
يإ = î

BAB I
PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan Islam pada hakikatnya adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam yang disertai dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antarumat beragama.[2] Di era kontemporer, pendidikan tidak lagi tersekat dalam ruang kelas formal, melainkan telah merambah ke ruang-ruang digital yang tanpa batas. Hal ini sejalan dengan tuntutan zaman di mana teknologi informasi menjadi instrumen utama dalam transformasi nilai-nilai keagamaan.

Memasuki era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, pola konsumsi informasi masyarakat, khususnya anak-anak, mengalami pergeseran drastis. Generasi alfa yang lahir di era ini cenderung lebih responsif terhadap media visual dan audio dibandingkan teks konvensional.[3] Fenomena ini menjadi tantangan sekaligus peluang bagi dunia dakwah Islam. Dakwah selain dilakukan melalui mimbar (dakwah bil-lisan) juga bertransformasi ke dalam bentuk dakwah digital (digital da'wah) yang kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.[4]

Namun, pesatnya arus digitalisasi juga membawa dampak negatif berupa infiltrasi nilai-nilai yang bertentangan dengan norma Islam, seperti konten

[2] Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012).

[3] Uhar Suharsaputra, *Filsafat Pendidikan* (Yogyakarta: Deepublish, 2014).

[4] Azyumardi Azra, *Pendidikan Islam: Tradisi dan Modernisasi di Tengah Tantangan Milenium III* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010).

kekerasan, hedonisme, dan krisis identitas moral pada anak-anak. Oleh karena itu, diperlukan media alternatif yang mampu menginternalisasikan nilai-nilai akhlaqul karimah dengan cara yang menyenangkan namun tetap substansial. Media animasi muncul sebagai solusi strategis karena kemampuannya dalam menyederhanakan konsep agama yang abstrak menjadi narasi visual yang mudah dicerna oleh psikologi perkembangan anak.[5]

Serial animasi Nussa Rarra pertama kali diperkenalkan kepada publik pada tahun 2018 melalui kanal YouTube resmi Nussa Rara Official. Serial ini diproduksi oleh The Little Giantz bekerja sama dengan 4Stripe Productions sebagai bagian dari pengembangan industri kreatif berbasis nilai-nilai Islam di Indonesia. Sejak peluncurannya, Nussa Rara memperoleh respons positif dari masyarakat yang ditunjukkan melalui jumlah penonton yang signifikan serta tingginya tingkat interaksi audiens pada platform digital.[6] Hasil penelitian Jali, Mawaidi, dan Habiburrahman menunjukkan bahwa setiap platform memberikan kontribusi berbeda dalam memperdalam pengalaman audiens, mulai dari aksesibilitas konten melalui YouTube, penguatan ikatan emosional melalui film, hingga peningkatan interaktivitas melalui teknologi AR. [7]

Secara segmentatif, pangsa pasar utama serial ini adalah anak-anak usia dini hingga sekolah dasar (±4–12 tahun), yang termasuk dalam kategori generasi alfa,

---

[5] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011)

[6] Khairunnisa Fadhilah Muna dan Fitria Husen, "Media Dakwah Anak dan Respons Masyarakat: Analisis SWOT terhadap Animasi Nussa dan Rarra," *Jurnal Dakwah dan Komunikasi* 8, no. 1 (2023): 103–118

[7] Hasan bin Jali, Mawaidi, dan Lalu Habiburrahman, "Transmedia Storytelling in Expanding Audience's Engagement: A Phenomenological Study of Nussa Rara," *Lingua Technica* 1, no. 1 (2025): 25–37.

yakni generasi yang lahir dan tumbuh dalam lingkungan digital dengan jumlah 10,88% yaitu sekitar 29.3 juta jiwa dari keseluruhan penduduk Indonesia berdasarkan data Badan Pusat Statistik Indonesia pada Sensus Penduduk 2020. Namun demikian, desain naratif dan visualnya juga mempertimbangkan segmentasi keluarga (family-based audience), sehingga orang tua turut menjadi audiens sekunder yang berperan sebagai pendamping dalam proses internalisasi nilai. Dengan demikian, Nussa Rara tidak hanya sekadar hiburan, tetapi mengandung muatan nilai pendidikan Islam yang komprehensif, mulai dari nilai akidah, syariah, hingga akhlak sehari-hari.

Keberhasilan "Nussa Rara" dalam menyampaikan pesan-pesan agama terletak pada strategi penyampaiannya. Strategi ini mencakup penggunaan bahasa yang santun, penokohan yang kuat, hingga visualisasi yang menarik tanpa meninggalkan koridor syariat. Penulis melihat adanya urgensi untuk meneliti lebih dalam mengenai bagaimana strategi penyampaian nilai-nilai tersebut dilakukan secara sistematis. Pemahaman mendalam mengenai strategi ini sangat penting untuk menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis digital di masa depan khususnya pada materi penerapan akhlak kepada orang tua, adab sehari-hari, pembiasaan ibadah, serta nilai-nilai karakter islami.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan kajian ilmiah yang mendalam dengan judul: "Analisis Strategi Penyampaian Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Serial animasi Nussa Rarra sebagai Media Dakwah Digital". Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis mengenai

pengembangan media dakwah di era digital serta manfaat praktis bagi pendidik dan orang tua dalam memilih konten edukatif bagi anak.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini diarahkan untuk menganalisis secara komprehensif mengenai muatan nilai-nilai pendidikan Islam serta strategi komunikatif yang digunakan dalam serial animasi Nussa Rara sebagai instrumen dakwah di era digital. Secara lebih spesifik, penelitian ini difokuskan pada beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana nilai-nilai pendidikan Islam yang terdapat dalam serial animasi Nussa Rara?
2. Bagaimana strategi penyampaian nilai-nilai pendidikan Islam dalam animasi Nussa Rara sebagai media dakwah digital?
3. Bagaimana relevansi strategi penyampaian nilai-nilai dalam konteks pendidikan agama Islam di era digital?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan fokus penelitian yang telah dipaparkan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis nilai-nilai pendidikan Islam yang terdapat dalam serial animasi Nussa Rara.
2. Untuk menguraikan strategi penyampaian nilai-nilai pendidikan Islam dalam animasi Nussa Rara sebagai media dakwah digital.
3. Untuk mengidentifikasi relevansi strategi penyampaian nilai-nilai dalam konteks pendidikan agama Islam di era digital

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini memiliki dua kategori manfaat, yaitu manfaat bersifat teoretis dan manfaat bersifat praktis, yang disusun berdasarkan fokus dan tujuan penelitian sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
    a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran terhadap khazanah keilmuan Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya dalam pemanfaatan media audiovisual dan animasi sebagai instrumen internalisasi nilai-nilai agama.
    b. Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi akademik bagi pengembangan teori komunikasi dakwah digital yang efektif bagi audiens anak-anak.
    c. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memperkaya literatur mengenai analisis isi *(content analysis)* terhadap produk industri kreatif yang bermuatan nilai-nilai teologis dan etis Islam.
2. Manfaat Praktis
    a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi data awal atau referensi pembanding bagi peneliti lain yang ingin mengkaji topik serupa terkait media dakwah digital, analisis animasi, atau pendidikan Islam.
    b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pandangan baru mengenai metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif melalui media digital.

E. Orisinalitas Penelitian

Penulis menemukan beberapa karya ilmiah yang memiliki relevansi dengan objek penelitian serial animasi Nussa Rarra dan strategi dakwah digital. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan mendasar dalam hal fokus analisis strategi penyampaian yang dikaitkan dengan fenomena dakwah digital:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Zakiyah Safitri, dkk. (2025) dalam artikelnya yang berjudul "Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Serial Animasi Nussa dan Rara" menghasilkan temuan bahwa serial tersebut mengandung nilai akidah dan ibadah melalui episode spesifik seperti "Rara Sakit" dan "Qodarullah". Persamaan dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode *content analysis*, namun penelitian Safitri cenderung bersifat deskriptif-tekstual pada episode tertentu saja. Sebaliknya, penelitian penulis berfokus pada strategi penyampaian digital yang lebih luas.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Ramadhani, dkk. (2024) dalam penelitiannya yang berjudul "Analisis Kelayakan Muatan PAI pada Film Animasi Nussa dan Rara serta Pemanfaatannya sebagai Sumber Belajar di Sekolah Dasar" menyimpulkan bahwa konten tersebut sangat layak dan efektif jika diimplementasikan sebagai sumber belajar tambahan di institusi formal tingkat Sekolah Dasar. Meskipun memiliki persamaan dalam mengkaji aspek edukasi PAI, penelitian Ramadhani menitikberatkan pada pemanfaatan instruksional formal di sekolah. Sedangkan penulis disini justru melihat Nussa Rara sebagai media dakwah digital informal yang bekerja melampaui batas institusi pendidikan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriatin Nadhifah & A. Khairuddin (2021) yang berjudul "Analisis Pesan Dakwah pada Film Animasi Nussa dan Rara Episode 1-5" berfokus pada deskripsi pesan dakwah pada lima episode awal, dengan hasil yang mengklasifikasikan pesan akidah, syariah, dan akhlak melalui dialog-dialog sederhana. Persamaannya adalah pembedahan pesan dakwah dalam narasi animasi, namun perbedaannya terletak pada ruang lingkup analisis. Penulis tidak hanya berhenti pada deskripsi pesan, tetapi membedah strategi komunikasi visual dan teknis penyampaian konten yang menjadi daya tarik bagi anak-anak.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Arlin Arohmah (2022) dalam skripsinya yang berjudul "Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak dalam Film Animasi Nussa dan Rara" mengkaji tentang internalisasi nilai akhlak melalui metode keteladanan tokoh yang memengaruhi perkembangan moral anak. Persamaannya terletak pada pembahasan internalisasi nilai karakter, namun Arlin lebih dominan menggunakan pendekatan psikologi pendidikan untuk melihat perilaku anak. Berbeda dengan hal tersebut, penelitian penulis menggunakan pendekatan strategi komunikasi dakwah digital untuk membedah bagaimana konten tersebut dirancang secara teknis agar efektif sebagai media dakwah lintas budaya.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Faizul Akbar Surbakti, dkk. (2023) yang berjudul "Membangun Koneksi dengan Generasi Milenial: Strategi Dakwah yang Efektif dalam Era Digital" membahas strategi dakwah di era digital bagi generasi milenial menghasilkan temuan mengenai pentingnya koneksi emosional dan relevansi bahasa. Persamaannya adalah fokus pada

strategi komunikasi dakwah di era digital, namun penelitian Surbakti bersifat makro atau umum terhadap berbagai platform media sosial. Penelitian penulis bersifat lebih spesifik dan mikro dengan menganalisis secara mendalam pada satu produk animasi sebagai instrumen dakwah utamanya. Dengan demikian, letak kebaruan penelitian ini adalah integrasi antara analisis strategi teknis animasi dengan fenomena dakwah transnasional yang belum disentuh oleh penelitian-penelitian sebelumnya.

Peneliti menyusun tabel yang memuat persamaan dan perbedaan terkait orisinalitas penelitian, dengan tujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami karakteristik dan kontribusi masing-masing penelitian:

Tabel 1.1. Orisinalitas Penelitian

No	Nama, judul, jenis dan tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
1	Nur Zakiyah Safitri, dkk. "Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Serial Animasi Nussa dan Rara" Artikel (2025).	Penggunaan metode *content analysis.*	Penelitian Safitri berfokus pada episode tertentu dari segi nilai pendidikan islam, sedangkan penulis meneliti episode dari segi strategi dakwahnya.	Penulis memilih meneliti episode-episode tertentu yang berfokus pada strategi dakwah, untuk melihat pola strategi secara utuh dan menjamin validitas analisis, karena media digital bersifat serial dan berkelanjutan.
2	Annisa Ramadhani, dkk. "Analisis Kelayakan Muatan PAI pada Film Animasi Nussa dan Rara serta Pemanfaatannya sebagai Sumber Belajar di Sekolah Dasar". Jurnal (2024).	Mengkaji aspek edukasi Pendidikan Agama Islam.	Penelitian Ramadhani menitikberatkan pada pemanfaatan instruksional formal di sekolah. Sedangkan penulis melihat series ini menjadi media dakwah digital informal yang bekerja melampaui batas institusi pendidikan.	Penelitian ini memposisikan serial Nussa Rara sebagai media dakwah digital yang bersifat informal dan melampaui batas institusi pendidikan dengan didasarkan pada karkteristik media digital yang terbuka, fleksibel, serta memungkinkan proses internalisasi nilai berlangsung secara lebih luas dalam kehidupan sehari-hari anak.
3.	Fitriatin Nadhifah & A. Khairuddin. "Analisis Pesan Dakwah pada Film Animasi Nussa dan Rara Episode 1-5". Jurnal (2021).	Pembedahan pesan dakwah dalam narasi animasi.	Penelitian Fitriatin selesai dengan deskripsi pesan. Sedangkan penulis membedah strategi komunikasi visual dan teknis penyampaian konten.	Penelitian ini menganalisis strategi komunikasi visual dan teknis penyampaian konten sebagai media dakwah digital. Penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi subtansi pesan, tetapi juga mengkaji bagaimana pesan tersebut dikonstruksi dan dikomunikasikan melalui pendekatan visual dan naratif yang sistemastis.
4	Arlin Arohmah "Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak dalam Film Animasi Nussa dan Rara". Skripsi (2022).	Pembahasan internalisasi nilai karakter	Arlin lebih dominan menggunakan pendekatan psikologi pendidikan sedangkan penulis menggunakan pendekatan strategi komunikasi dakwah digital.	Penelitian ini menggunakan pendekatan strategi komunikasi dakwah digital untuk membedah perancangan teknis, visual, dan naratif konten sebagai media dakwah yang efektif dan berpotensi lintas budaya.
5	Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Faizul Akbar Surbakti, dkk.	Fokus pada strategi komunikasi	Penelitian Surbakti bersifat makro atau umum terhadap berbagai platform	Penelitian ini membatasi kajian pada satu objek spesifik agar analisis lebih mendalam dan terfokus

	"Membangun Koneksi dengan Generasi Milenial: Strategi Dakwah yang Efektif dalam Era Digital". Jurnal (2023).	dakwah di era digital.	media sosial sedangkan penulis bersifat lebih spesifik dan mikro dengan menganalisis secara mendalam satu produk animasi.	secara detail aspek visual, naratif, teknis dalam satu produk animasi, dan strategi komunikasi sebagaiu model dakwah digital.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa animasi Nussa dan Rara telah dikaji dari berbagai aspek, seperti nilai pendidikan Islam, pesan dakwah, pendidikan akhlak, dan pemanfaatannya sebagai media pembelajaran. Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus kajiannya, yaitu strategi komunikasi dakwah digital melalui aspek visual, naratif, dan teknis penyampaian pesan. Penelitian ini juga memandang animasi Nussa dan Rara sebagai media dakwah digital informal yang dapat menjangkau masyarakat secara luas. Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada analisis terhadap cara pesan dakwah dikemas dan disampaikan melalui unsur visual dan naratif dalam episode-episode terpilih, bukan hanya pada isi pesan dakwahnya.

F. Definisi Istilah

1. Strategi Penyampaian

   Merupakan metode atau cara-cara yang dirancang secara sistematis dalam mengomunikasikan pesan. Dalam konteks ini, strategi mencakup elemen narasi (dialog dan cerita) serta elemen visual (karakter dan grafis) yang digunakan untuk mentransfer nilai-nilai agama kepada audiens.

2. Nilai-Nilai Pendidikan Islam

   Merupakan konsep, prinsip, atau standar moral yang bersumber dari Al-Qur'an dan Al-Hadis yang bertujuan untuk membentuk manusia yang beriman dan bertakwa. Fokus nilai dalam penelitian ini meliputi tiga dimensi

utama: Akidah (keyakinan), Syariah (tata cara ibadah dan muamalah), dan Akhlak (etika perilaku terhadap Tuhan, sesama, dan alam).

3. Media Dakwah Digital

Merupakan instrumen atau saluran komunikasi berbasis teknologi internet dan platform multimedia (seperti YouTube atau aplikasi digital) yang digunakan untuk mengajak manusia ke jalan Allah SWT melalui konten-konten yang inovatif dan kreatif sesuai dengan perkembangan zaman.

Ketiga istilah tersebut saling berkaitan dan menjadi dasar dalam penelitian ini. Strategi penyampaian berkaitan dengan cara nilai-nilai pendidikan Islam dikomunikasikan melalui unsur narasi dan visual dalam serial animasi Nussa Rara. Nilai-nilai pendidikan Islam menjadi isi pesan yang disampaikan, sedangkan media dakwah digital merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut kepada audiens. Dengan demikian, ketiga istilah ini sesuai dengan judul penelitian karena menggambarkan fokus kajian, yaitu bagaimana nilai-nilai pendidikan Islam disampaikan melalui serial animasi Nussa Rara sebagai media dakwah digital.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan disusun dengan tujuan memberikan pemahaman yang jelas dan menyeluruh mengenai alur serta tahapan penulisan penelitian. Oleh karena itu, peneliti menyajikan pembahasan secara sistematis dan terstruktur, sesuai dengan ruang lingkup dan fokus permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini, yang meliputi beberapa pokok bahasan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan memuat uraian mengenai konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian, definisi istilah, serta sistematika penulisan. Bab ini berfungsi untuk menyajikan gambaran awal mengenai fenomena atau permasalahan yang ditemukan di lapangan yang kemudian menjadi dasar dalam perumusan masalah penelitian. Melalui pendahuluan, peneliti merumuskan tujuan yang hendak dicapai sebagai arah penyelesaian masalah, sehingga hasil penelitian diharapkan memberikan kontribusi dan manfaat bagi berbagai pihak yang berkepentingan. Orisinalitas penelitian ditunjukkan melalui analisis perbandingan antara penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu guna menegaskan kebaruan kajian yang dilakukan. Selanjutnya, definisi istilah disajikan untuk memperjelas konsep-konsep kunci agar tidak menimbulkan perbedaan penafsiran. Adapun sistematika penulisan disusun secara logis dan sistematis sebagai pedoman dalam penyusunan laporan penelitian serta untuk memberikan batasan yang jelas terhadap ruang lingkup penelitian.

BAB II : Tinjauan pustaka meliputi pemaparan kajian teoretis serta penyusunan kerangka berpikir penelitian. Kajian teoretis disajikan untuk menguraikan berbagai konsep dan teori yang relevan dengan fokus penelitian, sehingga berfungsi sebagai landasan akademik dalam memperkuat argumentasi serta memperdalam pemahaman terhadap permasalahan yang dikaji. Sementara itu, kerangka

berpikir digunakan untuk menggambarkan alur logis dan sistematis penelitian, mulai dari perumusan masalah, proses analisis, hingga penarikan kesimpulan sebagai hasil akhir penelitian.

BAB III : Metode penelitian dalam studi ini meliputi penjelasan mengenai pendekatan dan jenis penelitian (kualitatif dengan analisis isi), kehadiran peneliti, objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta pengecekan keabsahan data. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama dengan melakukan observasi langsung dan pengumpulan data secara empiris melalui keterlibatan langsung di lapangan.

BAB III : Metode Penelitian menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, subjek penelitian, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, pengecekan keabsahan data, teknik analisis data, serta prosedur penelitian. Bab ini menjadi pedoman metodologis yang menjelaskan bagaimana penelitian dilaksanakan secara sistematis dan ilmiah.

BAB IV :Paparan Data dan Hasil Penelitian menyajikan hasil temuan penelitian yang diperoleh dari analisis terhadap serial animasi Nussa Rara. Bab ini diawali dengan gambaran umum objek penelitian yang meliputi profil serial animasi, karakter utama, serta episode yang dianalisis. Selanjutnya dipaparkan hasil penelitian mengenai nilai-nilai pendidikan Islam yang terkandung dalam

serial animasi Nussa Rara, strategi penyampaian nilai-nilai pendidikan Islam yang digunakan, serta relevansi strategi tersebut dalam konteks Pendidikan Agama Islam di era digital.

BAB V : Pembahasan berisi analisis mendalam terhadap temuan penelitian dengan mengaitkannya pada teori-teori yang telah dipaparkan dalam perspektif teori. Pembahasan difokuskan pada analisis nilai-nilai pendidikan Islam dalam serial animasi Nussa Rara, analisis strategi penyampaian nilai-nilai pendidikan Islam sebagai media dakwah digital, serta analisis relevansi strategi penyampaian tersebut terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan perkembangan dakwah di era digital.

BAB VI : Penutup merupakan bagian akhir penelitian yang memuat kesimpulan sebagai jawaban atas fokus penelitian berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Selain itu, bab ini juga memuat saran yang ditujukan kepada pengembang media dakwah digital, pendidik, orang tua, maupun peneliti selanjutnya guna pengembangan kajian dan pemanfaatan media animasi sebagai sarana pendidikan dan dakwah Islam yang lebih efektif.

.

BAB II

PERSPEKTIF TEORI

A. Pembelajaran PAI

1. Konsep Strategi Penyampaian

Strategi penyampaian dalam dunia pendidikan dan dakwah merupakan sebuah peta jalan yang dirancang untuk memastikan bahwa pesan-pesan nilai sampai kepada audiens dengan akurasi yang tinggi. Secara terminologis, strategi ini melibatkan pemilihan metode, pengaturan alur informasi, dan penggunaan media yang paling sesuai dengan karakteristik objek dakwah. Muhaimin menegaskan bahwa pendidikan Islam merupakan "usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antarumat beragama dalam masyarakat." [8] Dengan demikian, strategi penyampaian nilai-nilai Islam harus dirancang secara sistematis agar tidak hanya mampu mentransfer pengetahuan keagamaan, tetapi juga membentuk pemahaman, penghayatan, dan pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Penyampaian nilai melalui strategi yang tepat sangat menentukan apakah nilai tersebut hanya akan menjadi pengetahuan kognitif atau mampu meresap menjadi kesadaran spiritual. Seorang komunikator pendidikan dituntut untuk memiliki kepekaan terhadap konteks zaman agar strategi yang

[8] Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 56.

dipilih tidak usang.[9] Hal ini mencakup kemampuan untuk mengemas materi yang berat menjadi lebih ringan tanpa mengurangi substansi nilai-nilai ilahiyah yang terkandung di dalamnya. Efektivitas sebuah strategi diukur dari sejauh mana audiens mampu melakukan perubahan perilaku setelah menerima pesan tersebut.

Dalam implementasinya, strategi penyampaian harus mempertimbangkan aspek psikologis audiens, terutama jika targetnya adalah anak-anak. Anak-anak cenderung belajar melalui proses imitasi dan pengamatan visual dibandingkan penjelasan verbal yang abstrak. Oleh karena itu, strategi yang dipilih harus mampu menciptakan daya tarik yang kuat sejak kesan pertama. Strategi ini menjadi jembatan yang menghubungkan antara dunia ide (nilai-nilai Islam) dengan dunia nyata (praktik kehidupan sehari-hari) melalui perantara media yang relevan.[10]

Dalam perspektif psikologi pendidikan, strategi penyampaian nilai juga dapat dijelaskan melalui teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Teori ini menjelaskan bahwa proses belajar tidak hanya berlangsung melalui pengalaman langsung, tetapi juga melalui pengamatan terhadap perilaku orang lain.[11] Anak-anak cenderung meniru perilaku yang diamati dari tokoh yang dianggap menarik, dekat, atau memiliki pengaruh dalam kehidupannya. Proses tersebut berlangsung secara tidak langsung melalui empat tahapan utama, yaitu perhatian (*attention*), penyimpanan

[9] Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kalam Mulia, 2012), 88.
[10] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 24.
[11] Albert Bandura dan Richard H. Walters, *Social learning theory* (Prentice-hall Englewood Cliffs, NJ, 1977), 22–29.

informasi dalam ingatan (*retention*), reproduksi perilaku (*reproduction*), dan motivasi (*motivation*).

Dalam perspektif pendidikan Islam, strategi penyampaian nilai juga dapat dilakukan melalui beberapa metode pedagogis yang telah lama dikenal dalam tradisi dakwah Islam. Pertama adalah strategi kisah (*storytelling*), yaitu penyampaian nilai melalui cerita yang menggugah emosi dan imajinasi audiens. Al-Qur'an sendiri banyak menggunakan pendekatan kisah dalam menyampaikan pesan moral, seperti kisah para nabi dan umat terdahulu. Kedua adalah strategi keteladanan (*uswatun hasanah*), yaitu menghadirkan figur atau karakter yang menjadi model perilaku bagi audiens. Dalam konteks media animasi, karakter utama dapat berfungsi sebagai teladan yang menunjukkan praktik nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga adalah strategi demonstrasi visual, yaitu penyampaian pesan melalui representasi visual yang memperlihatkan secara langsung bagaimana suatu nilai dipraktikkan, misalnya melalui adegan ibadah, adab makan, atau interaksi sosial yang mencerminkan akhlak mulia.

Terakhir, strategi penyampaian nilai di era digital harus bersifat dinamis dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.[12] Media digital yang bersifat instan menuntut strategi yang mampu menangkap perhatian audiens dalam durasi yang singkat namun berkesan. Dengan pengorganisasian materi yang sistematis, strategi penyampaian akan membantu meminimalisir distorsi

[12] Muhammad Faizul Akbar Surbakti dkk., "Membangun Koneksi dengan Generasi Milenial: Strategi Dakwah yang Efektif dalam Era Digital," *Al-Dyas* 2, no. 2 (Juni 2023): 301.

informasi yang sering terjadi di dunia maya. Hal ini krusial untuk menjaga kemurnian pesan dakwah di tengah arus informasi yang kian tidak terbendung.

2. Tujuan Strategi Komunikasi Visual dan Narasi Digital

Strategi komunikasi visual dalam media digital, khususnya animasi, bekerja dengan memanfaatkan kekuatan gambar, warna, dan gerak untuk menyampaikan pesan secara tersirat. Visualisasi karakter yang ramah dan latar tempat yang hangat mampu membangun suasana nyaman bagi audiens untuk menerima informasi. Dalam perspektif pendidikan Islam, estetika visual ini merupakan bagian dari keindahan (jamal) yang dapat melembutkan hati manusia sebelum pesan akidah atau syariat masuk ke dalamnya. Visual yang konsisten akan membantu memperkuat identitas pesan yang ingin disampaikan.[13]

Selain aspek visual, strategi narasi atau storytelling memegang peranan sebagai tulang punggung penyampaian nilai. Narasi yang baik adalah narasi yang mampu menceritakan nilai-nilai agama melalui konflik-konflik sederhana yang sering dialami oleh audiens dalam kehidupan nyata.[14] Dengan menggunakan alur cerita, pesan dakwah tidak lagi terasa seperti indoktrinasi, melainkan sebuah penemuan nilai oleh audiens itu sendiri. Strategi ini sangat efektif dalam membangun koneksi emosional yang mendalam antara karakter dalam media dengan penontonnya.

Dalam kajian komunikasi digital kontemporer, penyampaian pesan melalui media audiovisual didukung oleh dua pilar utama, yaitu pilar

[13] Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), 45.

[14] Nur Zakiyah Safitri, dkk., "Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Serial Animasi Nussa dan Rara", *Religi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3, no. 1 (2025), 5.

komunikasi visual dan pilar narasi digital. Pilar komunikasi visual menekankan pentingnya penggunaan elemen visual seperti warna, bentuk karakter, gerakan animasi, serta komposisi gambar untuk menarik perhatian audiens dan memperkuat pesan yang ingin disampaikan.[15] Visual yang menarik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk memperjelas makna pesan secara simbolik. Menurut teori komunikasi visual, pesan yang dikemas dalam bentuk visual cenderung lebih mudah diterima dan diingat oleh audiens karena mampu menggabungkan unsur kognitif dan afektif secara bersamaan.[16]

Sementara itu, pilar narasi digital berfungsi sebagai struktur cerita yang mengorganisasikan pesan dalam bentuk alur yang logis dan emosional.[17] Narasi yang kuat memungkinkan audiens terlibat secara emosional dengan karakter dalam cerita sehingga nilai-nilai yang disampaikan dapat lebih mudah diinternalisasi. Integrasi antara visual dan narasi inilah yang menjadikan media animasi sebagai sarana komunikasi yang efektif dalam menyampaikan pesan dakwah kepada generasi digital.

Narasi digital juga harus memperhatikan penggunaan bahasa yang santun namun tetap komunikatif bagi generasi muda. Pemilihan diksi yang tepat membantu menghindari kesalahpahaman dalam mengartikan istilah-istilah agama yang mungkin terasa asing bagi masyarakat awam atau

---

[15] Wibowo, Indiwan Seto Wahyu, *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2013), 17.

[16] Ardianto, Elvinaro, dan Bambang Q-Anees, *Filsafat Ilmu Komunikasi* (Bandung: Simbiosa Rekatama Media, 2007), 142.

[17] Jason Ohler, *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity* (California: Corwin Press, 2013), 33.

internasional.[18] Melalui dialog-dialog yang singkat dan bermakna, strategi narasi ini bertugas untuk menyederhanakan kompleksitas syariat menjadi adab yang praktis. Strategi ini menciptakan sebuah ruang belajar yang menyenangkan bagi anak-anak di seluruh belahan dunia.

Integrasi antara visual yang menarik dan narasi yang kuat menciptakan sebuah strategi dakwah digital yang utuh dan profesional.[19] Strategi ini memungkinkan pesan Islam untuk bersaing dengan konten-konten hiburan lainnya yang mungkin tidak memiliki muatan moral. Dengan kualitas produksi yang baik, media dakwah dapat menjadi tuan rumah di negeri sendiri dan menjadi inspirasi bagi dunia internasional. Keberhasilan strategi ini pada akhirnya akan membawa wajah Islam yang moderat ke panggung global secara lebih efektif dan elegan.

B. Nilai-Nilai Pendidikan Islam

1. Konstruksi Nilai Akidah dan Syariah

Nilai akidah merupakan fondasi paling mendasar dalam pendidikan Islam yang mengatur hubungan batiniah manusia dengan Tuhannya. Pendidikan nilai akidah bertujuan untuk menanamkan keyakinan mutlak terhadap keesaan Allah SWT dan kebenaran rukun iman sebagai kompas hidup.[20] Di tengah gempuran pemikiran materialisme digital, penguatan nilai akidah menjadi benteng pertahanan bagi anak agar tetap memiliki orientasi

[18] Annisa Ramadhani, dkk., "Analisis Kelayakan Muatan PAI pada Film Animasi Nussa dan Rara serta Pemanfaatannya Sebagai Sumber Belajar di Sekolah Dasar", *Permata, 5*, no. 1 (2024): 90.

[19] Fitriatin Nadhifah dan A. Khairuddin, "Analisis Pesan Dakwah pada Film Animasi Nussa dan Rara Episode 1-5", *M@ddah*, 3, no. 2 (Juli, 2021): 95

[20] Yunahar Ilyas, *Kuliah Akidah Islam* (Yogyakarta: LPPI, 2011), 12.

ketuhanan. Nilai ini menjadi sumber kekuatan mental bagi individu dalam menghadapi segala dinamika kehidupan di era modern.

Penyampaian nilai akidah dalam media digital sering kali dilakukan dengan cara menunjukkan ketergantungan manusia kepada Allah melalui doa dan tawakal.[21] Misalnya, melalui adegan karakter yang tetap tenang dalam kesulitan karena percaya pada takdir Allah, audiens diajarkan tentang makna rida secara visual. Hal ini memberikan pemahaman bahwa agama bukan sekadar aturan, tetapi sebuah sandaran hidup yang kokoh. Nilai akidah yang tertanam dengan baik akan membuahkan keyakinan yang tidak mudah goyah oleh pengaruh eksternal yang negatif.

Di sisi lain, nilai syariah berfungsi sebagai manifestasi dari akidah dalam bentuk aturan dan tata cara peribadatan yang konkret. Nilai syariah mencakup pemahaman tentang rukun Islam, mulai dari shalat, zakat, hingga haji, serta aturan muamalah antarmanusia. Pendidikan nilai syariah memberikan struktur bagi kehidupan seorang Muslim agar selaras dengan kehendak Sang Pencipta.[22] Melalui media, nilai-nilai syariah dipraktikkan secara visual agar mudah ditiru oleh peserta didik, seperti gerakan shalat atau adab makan sesuai sunnah.

Sinergi antara akidah dan syariah menghasilkan sebuah pola hidup yang teratur dan bermakna. Tanpa akidah, syariah hanyalah rutinitas formalitas yang hampa, dan tanpa syariah, akidah tidak memiliki bentuk pengabdian yang nyata.[23] Oleh karena itu, kedua nilai ini harus disampaikan

---

[21] Zaim Elmubarok, *Membumikan Pendidikan Nilai* (Bandung: Alfabeta, 2013), 19.

[22] Muhaimin, *Rekonstruksi Pendidikan Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), 154.

[23] Abuddin Nata, *Manajemen Pendidikan: Mengatasi Kelemahan Pendidikan Islam di Indonesia* (Jakarta: Kencana, 2003), 210.

secara seimbang agar audiens memahami Islam secara kaffah (menyeluruh). Media digital memiliki peran besar dalam menyajikan keindahan syariat Islam yang mudah dijalankan oleh siapa saja, termasuk bagi mereka yang baru mengenal Islam di berbagai negara.

2. Internalisasi Nilai Akhlakul Karimah

Nilai akhlak merupakan representasi dari kualitas keimanan dan ketaatan seseorang yang terwujud dalam perilaku sehari-hari terhadap sesama makhluk. Pendidikan akhlak dalam Islam berfokus pada pembentukan karakter yang luhur, seperti kejujuran, kasih sayang, dan kesopanan. Di era digital di mana interaksi sosial sering kali terjadi tanpa tatap muka, penanaman nilai akhlak menjadi sangat mendesak untuk menjaga etika berkomunikasi. Akhlak yang baik merupakan buah dari proses pendidikan Islam yang berhasil menyentuh aspek rasa dan tindakan.[24] Internalisasi nilai akhlak dalam pendidikan Islam memiliki dasar yang kuat dalam Al-Qur'an dan hadis. Allah SWT berfirman:

وَقَضٰى رَبُّكَ اَلَّا تَعْبُدُوْٓا اِلَّآ اِيَّاهُ وَبِالْوَالِدَيْنِ اِحْسَانًا ۗ اِمَّا يَبْلُغَنَّ عِنْدَكَ الْكِبَرَ اَحَدُهُمَآ اَوْ كِلٰهُمَا فَلَا تَقُلْ لَّهُمَآ اُفٍّ وَّلَا تَنْهَرْهُمَا وَقُلْ لَّهُمَا قَوْلًا كَرِيْمًا

> *"Dan Tuhanmu telah memerintahkan agar kamu jangan menyembah selain Dia dan hendaklah berbuat baik kepada ibu bapak. Jika salah seorang di antara keduanya atau kedua-duanya sampai berusia lanjut dalam pemeliharaanmu, maka sekali-kali janganlah engkau mengatakan kepada keduanya perkataan "ah" dan janganlah engkau membentak keduanya, dan ucapkanlah kepada keduanya perkataan yang baik."* (Al-Qur'an, Al-Isra' [17] : 23).[25]

[24] Yunahar Ilyas, *Kuliah Akhlak* (Yogyakarta: LPPI, 2011), 2.

[25] Lajnah Pentashihan mushaf Al-Qur'an, *Qur'an Kemenag* (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2022), Al-Isra' : 23.

Ayat ini menegaskan dua dimensi utama pendidikan Islam, yaitu dimensi teologis (*tauhid*) dan dimensi etis (akhlak sosial). Perintah untuk berbuat baik kepada orang tua (*birrul walidain*) menunjukkan bahwa akhlak bukan sekadar nilai tambahan, melainkan konsekuensi langsung dari keimanan kepada Allah SWT. Dengan demikian, pendidikan akhlak dalam Islam selalu terintegrasi dengan fondasi akidah.

Dalam konteks media animasi sebagai sarana dakwah digital, nilai penghormatan kepada orang tua dapat direpresentasikan melalui adegan-adegan yang memperlihatkan karakter anak berbicara dengan sopan, menaati nasihat, serta menunjukkan sikap empati dan kasih sayang kepada keluarga. Representasi visual tersebut berfungsi sebagai bentuk modeling behavior, di mana anak sebagai audiens memperoleh contoh konkret tentang bagaimana ajaran Al-Qur'an diaktualisasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Proses internalisasi nilai akhlak membutuhkan teladan nyata yang dapat dilihat dan dirasakan kehadirannya.[26] Dalam media animasi, tokoh-tokoh yang memiliki karakter kuat dapat menjadi role model digital bagi anak-anak untuk mempraktikkan kebaikan. Nilai akhlak disampaikan melalui konflik sosial, seperti bagaimana meminta maaf saat berbuat salah atau bagaimana menghargai perbedaan pendapat. Dengan melihat contoh tindakan tersebut secara berulang, audiens akan secara perlahan mengadopsi nilai-nilai tersebut ke dalam kepribadian mereka sendiri.

[26] Arlin Arohmah, "Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak dalam Film Animasi Nussa dan Rara", *Skripsi*, (Universitas Islam Indonesia, 2022), 72.

Selain itu, nilai akhlak juga mencakup hubungan manusia dengan lingkungan alam dan makhluk hidup lainnya. Pendidikan Islam mengajarkan bahwa menjaga alam merupakan bagian dari iman, yang saat ini sangat relevan dengan isu-isu lingkungan global.[27] Media dakwah digital dapat menyelipkan pesan-pesan ramah lingkungan sebagai bagian dari praktik akhlak islami yang inklusif. Hal ini menunjukkan bahwa nilai-nilai Islam sangat relevan dengan tantangan kemanusiaan di abad ke-21 dan dapat diterima oleh masyarakat dunia secara universal.

Keberhasilan internalisasi nilai akhlak akan melahirkan generasi yang memiliki integritas dan empati tinggi di tengah masyarakat. Nilai akhlak inilah yang menjadi "wajah" Islam di mata dunia, karena orang lain akan menilai kebenaran suatu agama dari perilaku penganutnya. Melalui media dakwah digital yang profesional, nilai-nilai akhlak dapat disebarluaskan dengan cara yang inspiratif dan menyentuh hati.[28] Pada akhirnya, pendidikan nilai akhlak bertujuan untuk mewujudkan kedamaian bagi seluruh umat manusia melalui pribadi-pribadi yang berakhlak mulia.

[27] Zulfa dan Nasution, "Internalisasi Nilai Karakter Melalui Tayangan Animasi Nussa dan Rara pada Anak", *Jurnal Obsesi*. 5, no. 1 (2021): 824.

[28] Hery Noer Aly, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Logos, 1999), 167.

Berikut diagram gambaran nilai akhlakul karimah:



C. Media Dakwah Digital dan Animasi

1. Transformasi Dakwah di Platform Digital

Transformasi dakwah dari mimbar fisik ke platform digital merupakan sebuah keniscayaan sejarah yang dipicu oleh perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat. Dakwah digital memungkinkan pesan Islam menembus ruang-ruang pribadi manusia.[29] Hal ini menciptakan sebuah demokratisasi informasi keagamaan di mana siapa pun dapat belajar Islam tanpa hambatan geografis. Perubahan ini menuntut para praktisi dakwah untuk menguasai kompetensi teknologi agar risalah Islam tetap relevan di mata generasi muda.

Transformasi dakwah digital juga ditandai oleh beberapa perubahan mendasar dalam pola komunikasi keagamaan di masyarakat modern. Pertama, pergeseran otoritas dan aksesibilitas. Jika pada masa sebelumnya otoritas dakwah lebih terpusat pada lembaga keagamaan atau tokoh ulama, maka di

[29] Manuel Castells, *The Rise of the Network Society* (Oxford: Wiley-Blackwell, 2011), 77.

era digital akses terhadap pengetahuan agama menjadi lebih terbuka dan dapat diakses oleh siapa saja melalui internet. Kedua, adaptasi format dan estetika visual-sentris. Konten dakwah di era digital cenderung mengutamakan unsur visual seperti video, animasi, dan infografis yang lebih menarik bagi audiens dibandingkan teks panjang. Ketiga, personalisasi dan segmentasi audiens. Media digital memungkinkan penyampaian pesan yang lebih terarah kepada kelompok audiens tertentu, seperti anak-anak, remaja, atau keluarga. Keempat, interaktivitas dan partisipasi dua arah. Platform digital memungkinkan audiens untuk memberikan respons secara langsung melalui komentar, diskusi, maupun berbagi konten. Kelima, relevansi narasi dan kontekstualisasi. Pesan dakwah yang disampaikan perlu dikaitkan dengan realitas kehidupan sehari-hari agar mudah dipahami dan dirasakan relevansinya oleh audiens.

Karakteristik utama dakwah digital adalah sifatnya yang interaktif, dinamis, dan multimedial. Pesan-pesan dakwah tidak lagi disampaikan dalam bentuk teks yang panjang dan menjemukan, melainkan dalam bentuk video, infografis, dan animasi yang memanjakan mata.[30] Kecepatan penyebaran informasi di dunia digital membuat sebuah pesan kebaikan dapat menjadi viral dan menjangkau jutaan orang dalam hitungan jam. Namun, kemudahan ini juga menuntut kehati-hatian dalam menjaga akurasi materi agar tidak terjadi penyebaran informasi yang menyesatkan.

[30] Azyumardi Azra, *Pendidikan Islam*: *Tradisi dan Modernisasi di Tengah Tantangan Milenium III* (Jakarta: Kencana, 2010), 102.

Dakwah di platform digital juga memiliki jangkauan transnasional yang sangat luas, menjadikannya sarana diplomasi budaya dan agama yang efektif. Fenomena meningkatnya ketertarikan masyarakat di negara maju terhadap Islam menunjukkan bahwa konten digital dapat menjadi jembatan hidayah yang tak terduga.[31] Islam yang ditampilkan dengan gaya yang segar dan damai mampu menarik minat mualaf global yang sedang mencari makna spiritualitas. Hal ini membuktikan bahwa platform digital adalah lahan dakwah yang sangat subur jika dikelola dengan visi yang besar.

Secara sosiologis, dakwah digital telah membentuk komunitas-komunitas belajar baru yang tidak lagi terikat oleh batas organisasi atau negara. Diskusi mengenai nilai-nilai pendidikan Islam kini terjadi di kolom komentar dan forum-forum online di seluruh dunia. Transformasi ini menjadikan pendidikan agama menjadi lebih inklusif dan terbuka bagi dialog lintas budaya.[32] Dengan pemanfaatan teknologi yang bijak, dakwah digital dapat menjadi instrumen utama dalam menyebarkan nilai-nilai Islam sebagai rahmatan lil 'alamin kepada seluruh penduduk bumi.

2. Efektivitas Animasi sebagai Media Dakwah Digital

Animasi merupakan bentuk seni audiovisual yang memiliki bahasa universal yang dapat dipahami oleh anak-anak dari latar belakang budaya manapun. Kekuatan visual animasi melampaui hambatan linguistik, karena gerak tubuh dan ekspresi karakter sering kali sudah cukup untuk

---

[31] Hirofumi Tanada, *Mosques in Japan: The Fifty-Year History of Muslim Mission* (Tokyo: Waseda University Press, 2017), 12.

[32] Haidar Putra Daulay, *Pendidikan Islam dalam Lintasan Sejarah* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), 215.

menyampaikan pesan moral. Hal inilah yang membuat animasi menjadi media paling efektif untuk menyampaikan nilai-nilai pendidikan Islam ke kancah internasional. Di negara seperti Jepang, animasi dengan standar kualitas tinggi lebih mudah diterima sebagai sarana edukasi bagi masyarakatnya.[33]

Dalam konteks pendidikan anak, animasi bekerja dengan cara menstimulasi imajinasi dan rasa ingin tahu yang tinggi. Karakter-karakter animasi yang menggemaskan dan alur cerita yang seru membuat anak-anak betah menonton sambil menyerap nilai-nilai agama tanpa mereka sadari. Efektivitas ini didukung oleh teori belajar sosial di mana anak melakukan proses observasi terhadap tokoh idola mereka.[34] Ketika tokoh tersebut mempraktikkan adab islami, anak akan cenderung menirunya dalam kehidupan nyata sebagai bentuk identifikasi diri.

Sebagai media transnasional, animasi digital juga berfungsi untuk mengikis prasangka negatif atau stereotip terhadap Islam di luar negeri. Dengan menampilkan keseharian Muslim yang disiplin, jujur, dan penyayang, animasi mampu memberikan narasi tandingan terhadap isu-isu negatif yang sering menerpa Islam. Animasi menjadi *soft power* yang sangat kuat dalam memperkenalkan keindahan ajaran Islam secara elegan kepada audiens non-Muslim. Menurutnya, *soft power* merupakan kemampuan untuk memengaruhi pihak lain melalui daya tarik budaya, nilai-nilai, dan gagasan tanpa

[33] Hirofumi Okai, "Muslim Communities in Local Societies of Japan", *Journal of Muslim Minority Affairs* (2010), 15.

[34] Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 80.

menggunakan paksaan atau tekanan.[35] Media ini membuka pintu bagi mereka untuk mengenal Islam lebih dalam melalui cara yang paling menyenangkan.

Kesimpulannya, animasi digital bukan sekadar sarana hiburan, melainkan instrumen edukasi dan dakwah yang sangat strategis di abad ke-21. Inovasi dalam dunia animasi Islami merupakan investasi besar bagi masa depan generasi Muslim global. Dengan terus meningkatkan kualitas narasi dan teknis produksi, media animasi Indonesia dapat terus berkontribusi dalam mewarnai peradaban digital dunia dengan nilai-nilai islami yang luhur. Animasi adalah bahasa masa depan untuk menyebarkan kebaikan Islam ke seluruh penjuru dunia.[36] Berikut adalah tabel yang menjelaskan perbedaan dakwah konvensional dan dakwah digital:

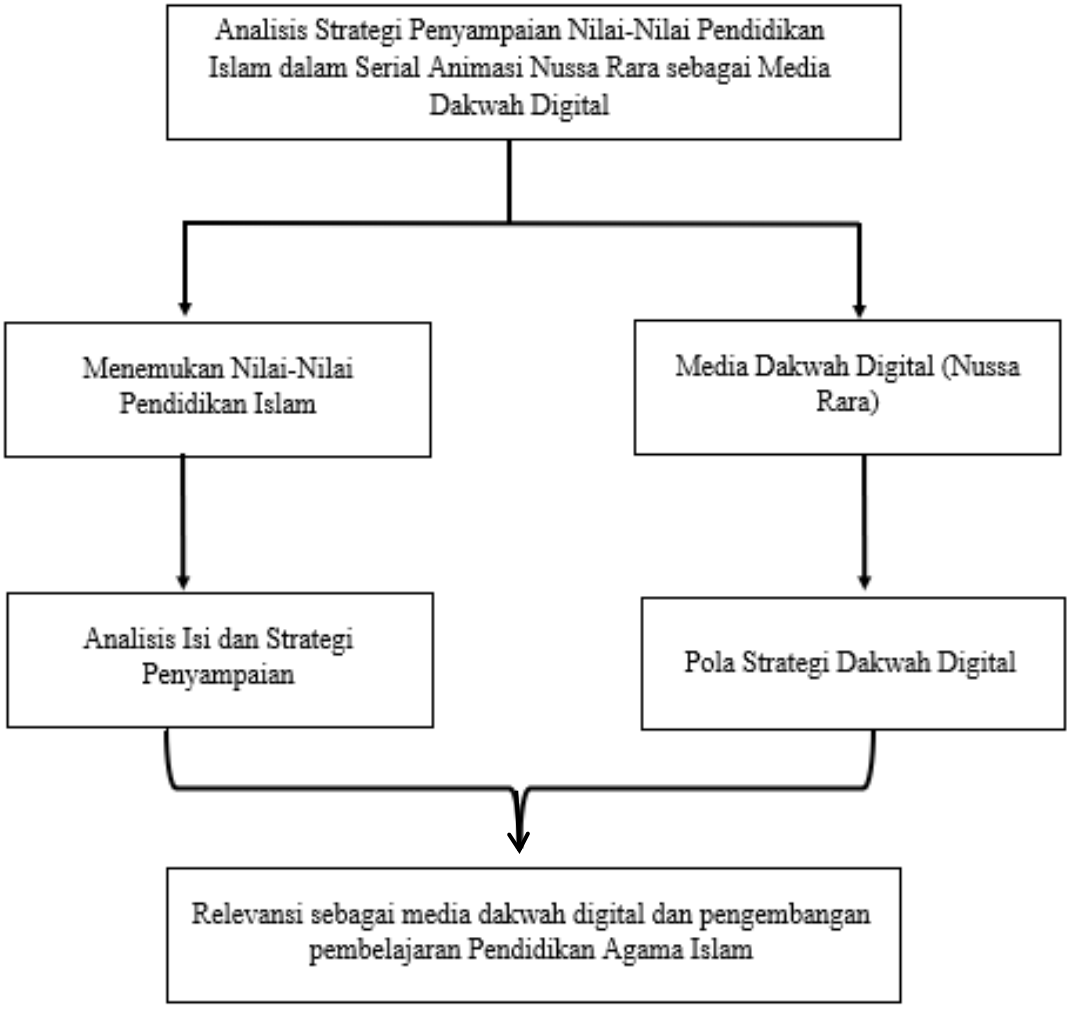
Tabel 2. 1 Perbedaan Dakwah Konvensional dan Dakwah Digital

Aspek	Dakwah Konvensional	Dakwah Digital
Media yang digunakan	Mimbar masjid, pengajian, majelis taklim, ceramah tatap muka	Media sosial, YouTube, podcast, animasi, platform digital
Bentuk komunikasi	Komunikasi langsung (tatap muka) antara dai dan mad'u	Komunikasi berbasis teknologi melalui media digital
Jangkauan audiens	Terbatas pada lokasi tertentu	Sangat luas dan dapat menjangkau audiens global
Interaksi	Interaksi langsung dan bersifat personal	Interaksi melalui komentar, pesan, atau fitur digital
Penyampaian pesan	Umumnya berbentuk ceramah, khutbah, atau pengajian	Menggunakan berbagai format kreatif seperti video, animasi, infografis, dan konten multimedia
Efektivitas waktu	Terikat waktu dan tempat	Fleksibel, dapat diakses kapan saja
Daya tarik media	Bergantung pada retorika dai	Memanfaatkan visual, audio, dan kreativitas konten
Contoh implementasi	Ceramah di masjid, pengajian rutin, tabligh akbar	Konten dakwah di YouTube, Instagram, TikTok, dan animasi islami

[35] Joseph S. Nye Jr., *Soft Power: The Means to Success in World Politics* (New York: Public Affairs, 2004), 5.

[36] Quraish Shihab, *Membumikan Al-Qur'an* (Bandung: Mizan, 1992), 176.

D. Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu sebuah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.[37] Pendekatan kualitatif dipilih karena peneliti ingin memahami secara mendalam dan menyeluruh mengenai strategi penyampaian nilai-nilai pendidikan Islam dalam media digital, yang tidak dapat diukur secara statistik. Fokus utama dalam pendekatan ini adalah pada proses dan makna *(meaning)* yang terkandung dalam setiap elemen visual dan naratif pada serial animasi Nussa Rarra, sehingga peneliti dapat memberikan gambaran yang utuh dan kontekstual mengenai fenomena dakwah transnasional tersebut.

Jenis penelitian yang digunakan adalah analisis isi (*content analysis*), yang secara spesifik dirancang untuk melakukan inferensi yang replikabel dan valid dari data dengan memperhatikan konteksnya.[38] Dalam studi ini, analisis isi digunakan untuk membedah muatan simbolik, dialog, dan pesan-pesan tersembunyi yang ada dalam episode-episode pilihan serial Nussa Rara. Peneliti bertindak sebagai instrumen kunci yang melakukan pengamatan sistematis terhadap teks dan gambar bergerak untuk menemukan pola-pola strategi komunikasi yang digunakan oleh kreator dalam menyisipkan ajaran agama ke dalam sebuah produk industri kreatif.

---

[37] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 4.

[38] Klaus Krippendorff, *Analisis Isi: Pengantar Teori dan Metodologi*, terj. Farid Wajidi (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2004), 18.

B. Kehadiran Peneliti

Menurut Sugiyono, dalam penelitian kualitatif "*yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri*" [39] sehingga kemampuan peneliti dalam mengamati, memahami, dan menafsirkan data sangat menentukan kualitas hasil penelitian. Kehadiran peneliti dalam studi analisis isi serial animasi Nussa Rara ini bersifat non-partisipan, di mana peneliti melakukan pengamatan mendalam terhadap objek material berupa konten digital tanpa terlibat langsung dalam proses produksinya. Sebagai instrumen utama, peneliti dituntut memiliki kepekaan teoretis dan ketajaman analisis untuk mengidentifikasi simbol-simbol visual serta narasi yang merepresentasikan nilai-nilai pendidikan Islam. Kehadiran intelektual peneliti secara konsisten sangat diperlukan untuk menjamin bahwa data yang diperoleh dari platform digital dapat dianalisis secara objektif dan sistematis guna mengungkap strategi dakwah yang terkandung di dalamnya.

C. Objek Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kepustakaan (*library research*) yang objeknya berupa konten digital, sehingga lokasi penelitian ini tidak merujuk pada suatu tempat geografis atau instansi tertentu secara fisik. Lokasi penelitian ini berada di ruang digital, tepatnya pada kanal resmi (*YouTube Channel*) "Nussa Rara Official" yang menjadi platform utama distribusi serial animasi Nussa Rara. Peneliti mengakses data melalui jaringan internet untuk mengamati, mendokumentasikan, dan menganalisis setiap episode yang telah ditentukan sebagai sampel penelitian. Pemilihan lokasi virtual ini didasarkan pada karakteristik

[39] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 305.

objek penelitian yang bersifat audiovisual digital dan dapat diakses secara global tanpa batasan ruang dan waktu.[40]

Lokasi penelitian berpusat pada kanal resmi Nussa Official di platform YouTube yang menayangkan serial animasi Nussa Rara dengan durasi episode yang bervariasi, umumnya berkisar antara 3 hingga 7 menit per episode, meskipun beberapa episode khusus memiliki durasi yang lebih panjang.[41] Penggunaan objek penelitian berbasis internet ini juga mencerminkan relevansi metodologi penelitian di era kontemporer, di mana produk-produk kebudayaan dan media dakwah telah banyak bermigrasi ke dalam platform multimedia.

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian kualitatif dengan jenis analisis isi (*content analysis*) bukanlah individu atau responden sebagaimana dalam penelitian lapangan, melainkan dokumen atau materi yang menjadi sumber informasi utama.[42] Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian adalah serial animasi "Nussa Rara" yang diproduksi oleh The Little Giantz dan 4Stripe Productions. Serial ini dipilih sebagai subjek karena merupakan salah satu pionir media dakwah digital berbasis animasi di Indonesia yang memiliki pengaruh luas hingga ke tingkat transnasional. Fokus pengamatan pada subjek ini diarahkan pada elemen-elemen narasi, dialog, serta representasi visual yang mengandung strategi penyampaian nilai-nilai pendidikan Islam.

Dalam penelitian kualitatif, pemilihan subjek dilakukan secara purposif, yaitu berdasarkan pertimbangan tertentu yang dipandang mampu memberikan

---

[40] Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan* (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2008), 3.
[41] Kanal YouTube *Nussa Official*, diakses pada 23 Juni 2026.
[42] Klaus Krippendorff, *Analisis Isi: Pengantar Teori dan Metodologi,* terj. Farid Wajidi (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2004), 25.

informasi yang kaya dan mendalam sesuai dengan fokus penelitian.[43] Untuk menghasilkan analisis yang lebih tajam dan mendalam, peneliti melakukan pemilihan terhadap episode-episode tertentu dalam serial Nussa Rara yang akan dijadikan sebagai unit analisis. Kriteria pemilihan subjek ini didasarkan pada episode yang secara eksplisit merepresentasikan dimensi nilai akidah, syariah, dan akhlak, serta memiliki relevansi dengan strategi dakwah digital kontemporer. Sebagai subjek digital, serial ini memberikan data yang kaya akan simbol-simbol komunikasi keagamaan yang didesain untuk audiens generasi alfa saat ini.

E. Data dan Sumber Data

Data penelitian dalam penelitian ini dipahami sebagai seluruh keterangan, fakta, atau informasi yang berkaitan dengan strategi penyampaian nilai-nilai pendidikan Islam dalam serial animasi Nussa Rara yang dikumpulkan untuk memecahkan fokus penelitian.:

1. Sumber Data Primer

   Sumber data primer dalam penelitian ini berupa dokumen audiovisual yang berasal dari serial animasi Nussa Rara yang dipublikasikan melalui kanal resmi Nussa Rara Official di platform YouTube. Data primer tersebut mencakup episode-episode terpilih yang secara eksplisit merepresentasikan nilai-nilai pendidikan Islam, baik dalam dimensi akidah, syariah, maupun akhlak, serta menampilkan strategi penyampaian pesan keagamaan melalui pendekatan visual dan naratif.

[43] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 172

Adapun episode yang dijadikan sebagai sumber data primer dalam penelitian ini antara lain:

Tabel 3. 1 Sumber Data Primer

No	Judul Episode	Tanggal Upload	Durasi	Jumlah Penonton (Juni 2026)
1	Belajar Ikhlas	18 Januari 2019	4 menit 8 detik	18,4 Juta Penonton
2	Makan Jangan Asal Makan	23 November 2018	2 menit 22 detik	183 Juta Penonton
3	Sudah Adzan Jangan Berisik	28 Desmber 2018	3 menit 24 detik	28,4 Juta Penonton
4	Tidur Sendiri, Nggak Takut	20 November 2018	3 menit 29 detik	58,5 Juta Penonton
5	Kak Nussa	22 Februari 2019	3 menit 53 detik	14,9 Juta Penonton

Data primer dalam penelitian ini meliputi: (1) dialog antar tokoh yang mengandung ajaran atau nilai moral Islam, (2) adegan atau tindakan karakter yang merepresentasikan praktik nilai keagamaan, (3) simbol visual seperti ekspresi, gestur, latar religius, atribut Islami, serta (4) struktur narasi yang menunjukkan pola konflik dan resolusi berbasis nilai.

Pemilihan episode sebagai sumber data dilakukan berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan fokus penelitian. Kriteria tersebut meliputi: (1) episode yang secara tematik mengangkat persoalan moral atau praktik ibadah dalam kehidupan sehari-hari, (2) episode yang menunjukkan proses internalisasi nilai melalui dialog dan keteladanan tokoh, serta (3) episode yang memperlihatkan strategi komunikasi visual dan storytelling yang khas dalam penyampaian pesan dakwah kepada anak.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan data yang diperoleh untuk mendukung dan memperkuat analisis yang bersumber dari literatur atau dokumen yang sudah ada sebelumnya. Dalam studi ini, data sekunder meliputi buku-buku teks mengenai teori pendidikan Islam, jurnal ilmiah hasil penelitian terdahulu yang relevan, serta artikel digital yang membahas fenomena dakwah animasi Nussa Rara.

Adapun berita/opini yang dijadikan sebagai sumber data sekunder dalam penelitian ini antara lain:

No	Berita/Opini
1	Berita mengenai seorang anak laki-laki Jepang yang menjadi mualaf dan mengucapkan dua kalimat syahadat di sebuah masjid di Jepang
2	Artikel dari CNN Indonesia mengenai popularitas serial animasi Nussa dan Rara di platform YouTube serta perannya sebagai media dakwah yang dikemas dalam bentuk animasi modern.
3	Berita dari Detik.com yang mengulas proses produksi dan keberhasilan serial animasi Nussa dan Rara dalam menarik perhatian masyarakat, khususnya anak-anak dan keluarga Muslim di Indonesia.
4	Berita dari Antara News yang melaporkan perkembangan industri animasi Islami di Indonesia, termasuk keberadaan serial Nussa dan Rara sebagai salah satu karya animasi lokal yang memiliki nilai edukatif dan religius
5	Artikel dari Republika Online yang membahas animasi Nussa dan Rara sebagai media edukasi Islam bagi generasi muda serta kontribusinya dalam penguatan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

Sumber sekunder ini berfungsi sebagai pembanding dan penguat landasan teoretis untuk memvalidasi temuan-temuan yang diperoleh dari data primer. Dengan menggabungkan data primer yang bersifat praktis dan data sekunder yang bersifat teoretis, peneliti dapat membangun konstruksi

pemikiran yang utuh dan akurat mengenai efektivitas media animasi sebagai instrumen dakwah digital.[44]

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian, Instrumen utama adalah peneliti itu sendiri. Hal ini dikarenakan peneliti berperan langsung sebagai perencana, pelaksana pengumpulan data, penganalisis, hingga penafsir data secara utuh. Keberadaan peneliti sebagai instrumen manusia (*human instrument*) sangat krusial karena hanya manusia yang memiliki fleksibilitas untuk memahami makna tersembunyi, menangkap nuansa emosional dalam dialog animasi, serta menyesuaikan diri dengan kompleksitas data audiovisual. Peneliti menggunakan ketajaman intelektual dan latar belakang pengetahuannya mengenai pendidikan Islam untuk membedah strategi penyampaian yang terdapat dalam serial Nussa Rara secara objektif.[45]

Selain peneliti sebagai instrumen utama, penelitian ini juga menggunakan instrumen pembantu guna menjaga sistematika dan keakuratan data. Instrumen tersebut meliputi lembar observasi digital (pedoman pengamatan) yang berisi daftar kriteria nilai-nilai pendidikan Islam (akidah, syariah, dan akhlak), serta perangkat dokumentasi berupa alat perekam data elektronik untuk menyimpan potongan adegan dan transkrip dialog. Penggunaan instrumen pendukung ini berfungsi sebagai alat bantu bagi peneliti dalam melakukan kategorisasi data agar tetap konsisten dan terorganisir. Dengan demikian, kombinasi antara peneliti sebagai

---

[44] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 157

[45] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 305.

instrumen kunci dan alat bantu teknis memastikan bahwa hasil analisis memiliki kredibilitas dan kedalaman ilmiah yang tinggi.[46]

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi digital dan dokumentasi terhadap konten audiovisual serial animasi Nussa Rara. Observasi digital dilakukan dengan cara menyimak, mengamati, dan mencatat secara sistematis elemen-elemen penting dalam setiap episode yang menjadi sampel, meliputi dialog, ekspresi karakter, serta latar belakang cerita yang mengandung pesan pendidikan Islam. Peneliti melakukan pengamatan secara berulang (teknik *re-watching*) guna memastikan tidak ada detail strategi penyampaian nilai yang terlewatkan. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk menangkap realitas pesan dakwah yang dikemas dalam bentuk animasi secara mendalam dan autentik sebagaimana aslinya disajikan di platform YouTube.[47]

Selain observasi, peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi untuk mengumpulkan data dari berbagai literatur tertulis maupun arsip digital yang relevan. Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan transkrip dialog, mengambil tangkapan layar (*screenshot)* pada adegan-adegan kunci yang merepresentasikan nilai akidah, syariah, dan akhlak, serta menginventarisasi jurnal-jurnal ilmiah dan buku teks yang mendukung analisis. Teknik dokumentasi ini berfungsi sebagai alat pembuktian yang konkret atas temuan yang diperoleh di lapangan digital. Dengan mengintegrasikan hasil observasi visual dan data

---

[46] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 168.

[47] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 310

dokumentatif, peneliti dapat memperkuat validitas analisis mengenai strategi dakwah transnasional tersebut.[48]

H. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data dalam penelitian kualitatif ini dilakukan untuk menjamin derajat kepercayaan (*credibility*) terhadap hasil analisis yang telah disusun oleh peneliti. Peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teori untuk menguji kebenaran data yang diperoleh dari serial animasi Nussa Rara. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan data hasil observasi visual pada setiap adegan dengan data dokumentasi berupa transkrip dialog serta informasi dari berbagai artikel ilmiah yang relevan. Sementara itu, triangulasi teori dilakukan dengan menguji temuan data primer menggunakan berbagai perspektif teori pendidikan Islam dan komunikasi dakwah guna memastikan bahwa interpretasi peneliti tidak bersifat subjektif melainkan memiliki landasan ilmiah yang kuat.[49]

I. Analisis Data

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

   Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan digital. Dalam tahapan ini, peneliti melakukan seleksi terhadap ribuan adegan dan dialog dalam serial Nussa Rara untuk memfokuskan hanya pada bagian-bagian yang secara eksplisit mengandung strategi penyampaian nilai akidah, syariah, dan akhlak. Data yang

---

[48] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 217.

[49] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 327.

dianggap tidak relevan atau tidak memiliki kaitan langsung dengan fokus penelitian dikesampingkan, sehingga peneliti memiliki kumpulan data yang lebih tajam dan bermakna. Proses reduksi ini membantu peneliti dalam mengorganisir data mentah menjadi informasi yang sistematis dan siap untuk diinterpretasikan lebih lanjut.[50]

2. Penyajian Data (Data Display)

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah penyajian data, yaitu sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dalam penelitian analisis isi ini, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif yang mendalam, di mana peneliti memaparkan temuan berupa dialog kunci dan potongan adegan yang menunjukkan pola strategi dakwah. Peneliti mengelompokkan temuan-temuan tersebut ke dalam kategori-kategori nilai pendidikan Islam untuk kemudian dikaitkan dengan perspektif teori yang telah disusun. Penyajian data yang sistematis memudahkan peneliti dan pembaca untuk melihat keterkaitan antara strategi komunikasi visual dengan pesan-pesan moral yang ingin diinternalisasikan oleh kreator animasi kepada audiens global.[51]

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*)

Tahap akhir dalam proses analisis data adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi yang bertujuan untuk memaknai data yang telah diproses. Sejak awal pengumpulan data, peneliti mulai mencari makna, pola, penjelasan, dan alur sebab-akibat yang muncul dari serial Nussa Rara terkait efektivitas dakwah

---

[50] Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (Arizona: SAGE Publications, 2014), 31.

[51] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 341.

digitalnya. Kesimpulan awal yang ditarik masih bersifat sementara dan akan terus diuji kebenarannya melalui proses verifikasi dengan cara meninjau kembali data primer secara berulang guna memastikan tidak ada bias subjektivitas. Kesimpulan akhir dirumuskan setelah data benar-benar jenuh dan mampu menjawab secara tuntas mengenai bagaimana strategi penyampaian nilai pendidikan Islam dikonstruksi dalam media digital untuk menjawab tantangan dekadensi moral di era modern.[52]

J. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini merupakan langkah-langkah sistematis yang ditempuh oleh peneliti agar penelitian berjalan secara teratur dan mencapai tujuan yang diinginkan. Prosedur ini dibagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu:

1. Tahap Pra-Penelitian

Pada tahap ini, peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menemukan masalah yang relevan dengan fenomena dekadensi moral dan strategi dakwah digital. Peneliti melakukan observasi awal terhadap kanal YouTube "Nussa Rara Official" untuk melihat konsistensi muatan nilai-nilai pendidikan Islam dalam kontennya. Selain itu, peneliti melakukan studi kepustakaan ini dilakukan untuk memperkuat landasan teoritis, menyusun kerangka berpikir, serta menemukan celah penelitian (*research gap*) yang menjadi dasar dilaksanakannya penelitian,[53] peneliti kemudian menyusun proposal penelitian yang memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian teori, metode penelitian, serta teknik pengumpulan

---

[52] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 252.

[53] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 331.

dan analisis data yang akan digunakan. Proposal yang telah disusun selanjutnya dikonsultasikan dengan dosen pembimbing untuk memperoleh masukan dan penyempurnaan sebelum penelitian dilaksanakan. Tahap ini diakhiri dengan pengurusan izin penelitian dan penyusunan instrumen pendukung seperti lembar pedoman observasi digital.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan penelitian di mana peneliti mulai melakukan pengumpulan data secara intensif. Peneliti mengakses dan menyimak episode-episode serial Nussa Rara yang telah dipilih sebagai sampel, kemudian melakukan transkripsi dialog dan pendokumentasian adegan (*scene*) yang mengandung nilai akidah, syariah, dan akhlak. Data yang terkumpul kemudian diolah menggunakan teknik analisis data model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data dalam bentuk deskriptif, hingga upaya penarikan kesimpulan awal.[54] Peneliti juga secara aktif melakukan triangulasi dengan membandingkan temuan visual dengan referensi literatur ilmiah.

3. Tahap Pelaporan

Tahap terakhir adalah penyusunan laporan hasil penelitian secara tertulis dalam bentuk skripsi. Seluruh hasil analisis yang telah diverifikasi keabsahannya, kemudian disusun ke dalam bab-bab yang sistematis sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah.[55] Proses ini melibatkan bimbingan dan diskusi intensif dengan dosen pembimbing untuk memastikan bahwa hasil penelitian

---

[54] Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), 127.

[55] Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (Arizona: SAGE Publications, 2014), 40.

mampu menjawab fokus penelitian secara akurat dan objektif. Setelah laporan dianggap sempurna dan memenuhi standar akademik, peneliti mempertanggungjawabkan hasil penelitian tersebut dalam sidang munaqasah sebagai tahap akhir dari proses studi.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Gambaran Umum Animasi Nussa Rara

Animasi Nussa Rara merupakan serial animasi edukatif bernuansa Islam yang berfokus pada kehidupan dua tokoh utama, yaitu Nussa dan Rara yang memiliki hubungan sebagai kakak dan adik. Tokoh Nussa digambarkan sebagai seorang anak laki-laki penyandang disabilitas yang mengenakan pakaian muslim lengkap dengan peci berwarna putih. Sementara itu, tokoh Rara digambarkan sebagai adik perempuan Nussa yang berusia sekitar lima tahun, dengan karakter ceria dan penampilan yang identik dengan busana gamis serta kerudung. Alur cerita dalam animasi ini mengangkat berbagai aktivitas keseharian Nussa dan Rara yang tinggal bersama Umma, yaitu ibu mereka, serta Anta, seekor kucing peliharaan yang menjadi bagian dari lingkungan keluarga tersebut.

Selain menyajikan konten edukatif melalui cerita kehidupan sehari-hari, serial animasi Nussa Rara juga memperoleh perhatian yang cukup besar dari masyarakat melalui platform YouTube. Berdasarkan data per 30 Oktober 2026, kanal YouTube Nussa Rara memiliki sekitar 12,7 juta pelanggan *(subscriber*) dengan total 853 video yang telah diunggah. Sementara itu, video-video yang ditayangkan sampai Oktober 2026 memperoleh jumlah penayangan (*viewers*) yang bervariasi, yakni berkisar antara 100 ribu hingga 2,5 juta penayangan. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa animasi Nussa Rara masih memiliki jangkauan penonton yang cukup luas dan tetap mendapatkan perhatian dari audiens melalui platform digital.

Serial animasi Nussa Rarra digagas oleh Aditya Triantoro dan diproduksi oleh studio animasi The Little Giantz bekerja sama dengan 4 Stripe Production. Sebagai animasi yang mengusung tema keislaman, Nussa dirancang dengan konsep edutainment (*education and entertainment*), yaitu perpaduan antara unsur pendidikan dan hiburan.[56] Konsep tersebut menjadikan animasi ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi yang menyampaikan berbagai nilai moral, keagamaan, dan karakter kepada penontonnya. Sasaran audiens animasi ini cukup luas, mencakup masyarakat dari berbagai kelompok usia, khususnya anak-anak hingga orang dewasa.

Serial animasi Nussa dan Rara berfokus pada pendistribusian konten melalui platform digital YouTube, khususnya kanal resmi Nussa Official. Hingga saat ini, belum ditemukan informasi yang menunjukkan bahwa serial tersebut tersedia secara resmi pada aplikasi streaming lain, seperti Netflix, Vidio, maupun Disney+. Meskipun YouTube menjadi media utama dalam penyebaran serial ini, Nussa dan Rara juga pernah ditayangkan melalui televisi konvensional, di antaranya NET TV, Indosiar, Trans TV, MNCTV, RTV, dan MQTV pada periode 2019–2023. Hal tersebut menunjukkan bahwa serial animasi Nussa dan Rara memanfaatkan media digital sebagai saluran utama distribusi konten, sekaligus pernah menjangkau masyarakat melalui media penyiaran televisi konvensional. Dengan demikian, YouTube menjadi platform yang relevan untuk dikaji dalam penelitian ini karena berperan sebagai media utama penyebaran nilai-nilai pendidikan Islam melalui animasi digital.

[56] Sandiuno Tv, *Ngobrol dengan pembuat kartun NUSSA*, https://www.youtube.com/watch?v=iqkNaAkBgUc, diakses pada 9 Juni 2026

Setiap episode animasi Nussa Rarra memiliki durasi yang relatif singkat, yaitu sekitar dua hingga enam menit.[57] Serial ini pertama kali ditayangkan melalui kanal YouTube resmi Nussa Official pada 20 November 2018 dan memperoleh respons yang sangat positif dari masyarakat Indonesia. Tingginya antusiasme penonton menjadikan beberapa episode animasi ini berhasil masuk ke dalam daftar video yang sedang tren (trending) di YouTube Indonesia.

Keberhasilan animasi Nussa Rarra dalam menarik perhatian masyarakat tidak terlepas dari kualitas produksi yang didukung oleh pengisi suara yang kompeten. Karakter Nussa diisi suaranya oleh Muzakki Ramdhan, seorang aktor cilik Indonesia yang telah berkiprah dalam berbagai produksi film dan sinetron nasional. Sementara itu, karakter Rara diperankan oleh Aysha Razaana Ocean Fajar, yang berhasil menghadirkan karakter anak perempuan yang ceria, lugu, dan penuh rasa ingin tahu. Peran kedua pengisi suara tersebut memberikan kontribusi penting dalam membangun karakterisasi tokoh sehingga pesan-pesan edukatif dan nilai-nilai keislaman yang terkandung dalam setiap episode dapat tersampaikan dengan lebih efektif kepada penonton.

[57] Sandiuno Tv YouTube, *Ngobrol dengan pembuat kartun NUSSA*, https://www.youtube.com/watch?v=iqkNaAkBgUc, diakses pada 9 Juni 2026

2. Tim Animasi Nussa Rarra

Tabel 4. 1 Tim Animasi Nussa Rarra

Jabatan	Nama
Executive Producers	Aditya Triantoro Yuda Wirafianto
Producer	Ricky MZC Manoppo
Creative Director	Bony Wirasmono
Director	Chrisnawan Martantio
Head of Production	Imam Msc Manoppo
Pengisi Suara (Voice Cast)	Muzakki Ramdhan (Nussa) Aysha Razaana Ocean Fajar (Rara) Jessy Milianty (Umma)
Script Writer	Ohanna Dk
Character Designer	Aditya Triantoro
Technical Director	Gemilang Rahmandhika
Information Technology	Aditya Nugraha Yogie Mu'affa
Operation Manager	Yuwandry ‘Jamz’
Project Manager	Nida Manzilah
Production Coordinator	Dita Meilani
Art Director	Agus Suherman
Concept Artist	Saphira Anindya
Assets Creation	Dimas Wyasa Dawai Fathul
Storyboard Artist	Muhammad Rafif Rahmawau Dadang
Head of Animation	Aditya Sarwi Aji
Animation Supervisor	Bilal Abu Askar
Animation Leads	Muhammad Risnadi, Fikhih Anggara
Animation Team	Muchammad Ikhwan Abdurrahman Gais M. Nur Faizin Alan Surya M. Reyhan Rizqy Caesar Bintang Risky Oni Suandika Hendra Prasetya Henneth Satriawira Agia Putra Muhammad Tufet Abdur Rokhim
Head Editor	Imam Msc Manoppo
Editor	Agung Mukti Nuraneni
Look Development	Garry J. Liwang Denny Siswanto
Lighting and Compositing Supervisor	Garry J. Liwang
Lighting, Compositing, and VFX Team	Ldian Mei Mulyan Nuarsa Mochamad Teguh

	Wahyu Denis Anggia Kurnia Andre Nathanael
Associate Producer	Lizaditama
Audio Post	Dimas Adista Muhammad Ilham Nuki Nores
Motion Graphic and Design	Mohamad Ghazali Syafarudin D. Junaedi Luthffi Aryansjah
Voice Director	Risnawan Martantio
Social Media	Arlingga Tahir Rian Afianto
Production Assistant	Aditya Fadel

3. Karakter Tokoh dalam Film Animasi Nussa Rara

a. Nussa

Nussa adalah tokoh utama yang digambarkan sebagai seorang anak laki-laki berusia 7 tahun dengan peran sebagai seorang kakak. Tokoh Nussa identik dengan pakaian islami yaitu baju koko berwarna hijau dan peci berwarna putih. Di sisi lain, tokoh Nussa diciptakan sebagai anak penyandang disabilitas dengan kaki palsu dibagian kiri.

Gambar 4. 1 Gambar Karakter Nussa



(Sumber: Sindo News)[58]

b. Rara

Rara merupakan tokoh utama yang berperan sebagai adik Nussa. Tokoh Rara digambarkan sebagai seorang anak perempuan lucu berusia 5

[58] Sindo News, https://lifestyle.sindonews.com/read/481806/700/banyak-yang-tak-sadar-ini-8-tokoh-animasi-penyandang-disabilitas-1626163664/20, Diakses pada 9 Juni 2026

tahun yang identik dengan pakaian gamis warna kuning dan kerudung warna merah. Disamping itu, Rara juga diceritakan sebagai sosok anak yang menyukai mobil balap, main air, dan berenang.

Gambar 4. 2 Gambar Karakter Rara



(Sumber: Pinterest)[59]

c. Umma

Umma adalah tokoh yang berperan sebagai ibu Nussa dan Rarra. Karakter tokoh Umma identik dengan gamis berwarna merah muda dan kerudung berwarna biru. Umma digambarkan sebagai sosok ibu bijaksana yang sering menasehati Nussa dan Rarra mengenai ajaran-ajaran agama Islam.

Gambar 4. 3 Gambar Karakter Umma



(Sumber: Kaltim Post)[60]

[59] Pinterest, https://jp.pinterest.com/pin/730427633326723292/, Diakses pada 9 Juni 2026

[60] Kaltim Post, https://kaltimpost.jawapos.com/film-musik/2603060034/blak-blakan-annisa-hadiyanti-sebut-karakter-umma-di-nussa-terinspirasi-selingkuhan-mantan-suami, Diakses pada 9 Juni 2026

d. Anta

Selain Nussa, Rarra, dan Umma, ada tokoh tambahan lainnya yang bernama Antta. Antta digambarkan sebagai seekor kucing berwarna abu-abu peliharaan Nussa dan Rarra.

Gambar 4. 4 Gambar Karakter Anta



(Sumber: YouTube)[61]

B. Hasil Penelitian

1. Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Serial Animasi Nussa Rara

Nilai-nilai pendidikan Islam dalam serial animasi Nussa Rara banyak ditunjukkan melalui adegan, dialog antar tokoh, dan perilaku tokoh dalam merespon sesuatu. Hal tersebut lebih mudah untuk dipahami karena dalam serial animasi Nussa Rara terdapat kejelasan pelafalan ayat, doa, maupun teks pendukung pada setiap episodenya. Selain itu, serial ini juga ditayangkan di platform YouTube sehingga dapat diakses secara fleksibel dan dilihat secara berulang-ulang oleh penonton anak maupun orang tua. Pada bagian ini, penulis

[61] YouTube, https://www.youtube.com/shorts/7BiuUcjDHjs, Diakses pada 9 Juni 2026

akan memaparkan nilai-nilai pendidikan Islam yang ditemukan dalam serial animasi Nussa Rara pada episode “Belajar Ikhlas”, episode “Makan Jangan Asal Makan”, episode “Sudah Adzan, Jangan Berisik!!!”, episode “Tidur Sendiri, Gak Takut!”, dan episode “Kak Nussa!!” dengan berpedoman pada tiga pilar utama ajaran Islam. Adapun nilai-nilai pendidikan Islam tersebut mencakup aspek akidah, syariah, dan akhlak yang akan diuraikan sebagai berikut:

a. Nilai Akidah

Nilai pendidikan Islam pada aspek akidah dalam film animasi Nussa Rarra dapat ditemukan pada episode “Belajar Ikhlas”, “Tidur Sendiri, Ga Takut”, dan “Kak Nussa” :

Episode Belajar Ikhlas

Rara	: “Nussa, belajar bisa ikhlas dari mana?
Nussa	: "Belajar dari Uma"
Rara	: "Kapan belajarnya?"
Nussa	: "Pas Nussa nangis dan kecewa, kalau Nussa harus pakai ini." (Suara mengetuk kaki palsu)
Rara	: "Terus sekarang udah ikhlas? Kok bisa?"
Nussa	: "Iya dong, soalnya Uma aja nggak pernah protes sama Allah. Uma aja bisa terima kalau kaki Nussa harus kayak gini."
Rara	: "Oh..."
Nussa	: "Makanya, kalau Uma aja bisa nerima Nussa dengan ikhlas, berarti Nussa juga harus ikhlas menerima takdir Allah."

Gambar 4. 5 Nussa menunjukkan kondisi kakinya



Episode Tidur Sendiri, Gak Takut

Rara: "Habis wudhu, apa lagi?"
Nussa: "Baca ayat kursi, dilanjut tiga surah Qul…, Qul huwallahu ahad, Qul a'uudzu birabbil falaq, Qul a'uudzu birabbin-naas. Masing-masing tiga kali. Terus ditiupin ke tangan, fuh... fuh... Terus diusapin ke muka, sama ke badan."

Gambar 4. 6 Nussa mengajarkan Rarra membaca



Episode Kak Nussa

Rara	: "Oh ya, Rara juga suka dipanggil, "Dik Rara... sudah pulang sekolah toh?" Terus, "Mbak Rara cantik... banget! Gitu, Uma… Hihihi"
Nussa	: "Euh... ge-er deh, euh."
Uma	: " Itu panggilan sayang, Ra. Panggilan Mbak, Mas, Adik, Kakak, Abang, tanda orang itu menghormati kita. Kan Allah memerintahkan untuk memberi panggilan nama yang baik."
Nussa	: "Oh iya. Dalam Surat Al-Hujurat ayat 11, dan *"Janganlah kalian panggil-memanggil dengan gelar-gelar yang buruk."*""

Gambar 4. 7 Nussa dan Umma menjelaskan tentang panggilan yang baik



Berdasarkan analisis pada episode Belajar Ikhlas, Tidur Sendiri, Gak Takut, dan Kak Nussa, nilai pendidikan Islam pada aspek akidah dalam serial animasi Nussa Rara ditampilkan melalui penanaman keyakinan kepada Allah yang diwujudkan dalam sikap menerima ketentuan-Nya, membiasakan diri beribadah dan berdoa, serta menaati perintah Allah dalam kehidupan sehari-hari.

Pada episode Belajar Ikhlas, nilai akidah tercermin melalui sikap Nussa yang menerima kondisi fisiknya sebagai takdir Allah. Dialog tersebut menunjukkan pemahaman bahwa segala ketentuan yang diberikan Allah harus diterima dengan penuh keikhlasan dan keyakinan bahwa setiap takdir mengandung hikmah. Sikap ini mencerminkan keimanan kepada qada dan qadar sebagai salah satu rukun iman dalam Islam.

Selanjutnya, pada episode Tidur Sendiri, Gak Takut, nilai akidah diwujudkan melalui pembiasaan membaca Ayat Kursi dan surah-surah perlindungan sebelum tidur. Praktik tersebut mengajarkan anak untuk senantiasa bergantung kepada Allah, memohon perlindungan-Nya, serta meyakini bahwa hanya Allah yang mampu memberikan rasa aman dan menjaga manusia dari segala gangguan.

Sementara itu, pada episode Kak Nussa, nilai akidah tampak melalui pengenalan terhadap perintah Allah yang terdapat dalam Al-Qur’an, khususnya Surat Al-Hujurat ayat 11 mengenai penggunaan panggilan yang baik kepada sesama. Dialog tersebut mengajarkan bahwa seorang muslim harus menjadikan Al-Qur’an sebagai pedoman dalam bersikap dan berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan paparan diatas, nilai akidahnya meliputi beramal dengan ikhlas demi memperoleh ridha Allah, kesadaran untuk mematuhi panggilan azan sebagai bentuk ketaatan kepada perintah-Nya, serta pembiasaan mengingat Allah dan mensyukuri nikmat-Nya melalui ucapan basmalah sebelum makan. Berbagai representasi tersebut menunjukkan bahwa serial Nussa Rara tidak hanya mengajarkan praktik keagamaan secara lahiriah, tetapi juga menanamkan keyakinan bahwa seluruh aktivitas kehidupan hendaknya dilandasi keimanan, ketundukan, dan penghambaan kepada Allah Swt

b. Nilai Syariah

Nilai pendidikan Islam dalam aspek syariah dalam film animasi Nussa Rarra dapat ditemukan pada episode “Belajar Ikhlas”, “Sudah Adzan, Jangan Berisik”, dan “Makan jangan asal makan”:

Episode Belajar Ikhlas:

Rara: "Ikhlasin? Gimana caranya belajar ikhlas?"
Nussa: "Jadi, kalau Rara sudah berbuat baik sama orang, dan orang itu nggak baik sama Rara, jangan kesel. Udah, ikhlasin aja."

Gambar 4. 8 Nussa menjelaskan konsep Ikhlas dalam beramal



Episode Sudah Adzan, Jangan Berisik:

Rara	: "Terima kasih, Nussa."
Nussa	: "Iya, sama-sama. Tapi, kalau lagi azan nggak boleh berisik. Bukan malah diam pakai patung."
Rara	: "Iya, tahu."
Nussa	: "Tuh kamu tahu kalau udah azan, tapi kok tetap main?"
Rara	: "Iya, maaf."
Nussa	: "Makanya, Allah panggil kita untuk shalat lima kali dalam sehari. Azan itu ngajakin kita untuk menang melawan hawa nafsu. Kayak kamu, nafsunya pengen main terus, jadi nggak shalat, kan?"

Gambar 4. 9 Nussa mengingatkan Rarra



Episoe Makan jangan asal makan:

Nussa dan Rara	: (Menyanyi) "Makan jangan asal makan, perut buncit langsung kenyang. Raihlah keberkahan dalam setiap makan."
Nussa dan Rara	: (Menyanyi) "Let's go! Let's go! Let's go, let's go, let's go!"
Nussa dan Rara	: (Menyanyi) "Cuci bersih tanganmu. Ucapkanlah bismillah. Gunakan tangan kananmu. Biasakan tak berdiri."

Gambar 4. 10 Rarra mengucap Bismillah



Berdasarkan analisis pada episode Belajar Ikhlas, Sudah Adzan, Jangan Berisik, dan Makan Jangan Asal Makan, nilai pendidikan Islam pada aspek syariah dalam serial animasi Nussa Rara diwujudkan melalui pembiasaan menjalankan aturan dan tuntunan Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Pada episode Belajar Ikhlas, aspek syariah tercermin melalui ajaran untuk berbuat baik kepada sesama tanpa mengharapkan balasan. Sikap ikhlas dalam beramal menunjukkan implementasi ajaran Islam yang mendorong umatnya untuk melakukan kebaikan semata-mata karena Allah.

Selanjutnya, pada episode Sudah Adzan, Jangan Berisik, nilai syariah tampak melalui penekanan pentingnya menghormati azan dan segera memenuhi panggilan salat. Dialog tersebut mengajarkan bahwa azan merupakan seruan untuk melaksanakan kewajiban salat sebagai salah satu ibadah utama dalam Islam. Selain itu, anak diajarkan untuk mengendalikan hawa nafsu dan mendahulukan kewajiban beribadah dibandingkan aktivitas yang bersifat duniawi, seperti bermain.

Sementara itu, pada episode Makan Jangan Asal Makan, nilai syariah diwujudkan melalui pembelajaran adab makan sesuai tuntunan Rasulullah saw., seperti mencuci tangan sebelum makan, mengucapkan basmalah, menggunakan tangan kanan, dan makan dengan posisi yang baik. Kebiasaan tersebut menunjukkan bahwa syariat Islam tidak hanya mengatur ibadah mahdhah, tetapi juga mengatur aktivitas sehari-hari agar bernilai ibadah dan membawa keberkahan.

Berdasarkan paparan diatas, nilai syariahnya meliputi berbuat baik dengan ikhlas karena Allah, menghormati azan dan segera melaksanakan salat sebagai bentuk ketaatan terhadap perintah-Nya, serta menerapkan adab makan sesuai tuntunan Rasulullah saw., seperti mencuci tangan, membaca basmalah, menggunakan tangan kanan, dan makan dengan cara yang baik. Berbagai bentuk pembiasaan tersebut menunjukkan bahwa syariat Islam tidak hanya mengatur ibadah mahdhah, tetapi juga membimbing perilaku sehari-hari agar setiap aktivitas memiliki nilai ibadah, mencerminkan ketaatan kepada Allah, dan membawa keberkahan dalam kehidupan.

c. Nilai Akhlak

Nilai pendidikan Islam dalam aspek akhlak dalam film animasi Nussa Rarra dapat ditemukan pada episode “Makan jangan asal makan”, “Kak Nussa”, dan “Sudah Adzan, Jangan Berisik”:

Episode Makan jangan asal makan:

Nussa dan Rara	: (Menyanyi) "Makan jangan asal makan, perut buncit langsung kenyang. Raihlah keberkahan dalam setiap makan."
Nussa dan Rara	: (Menyanyi) "Let's go! Let's go! Let's go, let's go, let's go!"
Nussa dan Rara	: (Menyanyi) "Cuci bersih tanganmu. Ucapkanlah bismillah. Gunakan tangan kananmu. Biasakan tak berdiri."

Gambar 4. 11 Adab Makan yang Sopan (Tidak Berdiri)



Episode Kak Nussa:

Rara : "Masa gitu aja nggak tahu sih? Senyum itu kayak gini, mmm... Sapa itu kayak gini. Halo, guys! Salam itu... Assalamu'alaikum."

Nussa : "Huh... ya kalau gitu Nussa juga tahu, Ra."

Rara : "Terus, kalau udah tahu, kenapa nanya-nanya?"

Uma : "Jadi 3S itu singkatan dari senyum, sapa, dan salam. Ini budaya ramah tamah Indonesia yang sangat baik untuk dipraktekkan sehari-hari."

Uma : "Kalau ketemu orang di jalan, kita beri senyuman, terus kita sapa. Misalnya, Assalamu'alaikum, Pak. Selamat sore, Bu. Permisi, Mbak. Begitu. Mengerti, sayang?"

Gambar 4. 12 Umma Menjelaskan 3S



Episode Sudah Adzan, Jangan Berisik

Nussa : "Makanya, Allah panggil kita untuk shalat lima kali dalam sehari. Azan itu ngajakin kita untuk menang melawan hawa nafsu. Kayak kamu, nafsunya pengen main terus, jadi nggak shalat, kan?"

Rara : "Oh, ya? Guru Rara bilang, panggilan shalat sama kayak halo-halo di bandara. Maksudnya apaan sih?"

Nussa : "Oh, iya! Bener tuh! Maksudnya kalau di bandara, tiap orang udah pegang tiket, kan?"

Rara : "Terus?"

Nussa : "Nah, di tiket kan ada nama kota tujuan, ada jamnya, tapi kenapa banyak yang telat? Malah, ada yang nyasar."

Rara : "Ya karena lupa kali."

Nussa : “Sama kayak azan, Ra. Azan itu ngajakin orang-orang shalat biar cepet dateng ke masjid."

Gambar 4. 13 Disiplin Waktu



Berdasarkan analisis pada episode Makan Jangan Asal Makan, Kak Nussa, dan Sudah Adzan, Jangan Berisik, nilai pendidikan Islam pada aspek akhlak dalam serial animasi Nussa Rara ditampilkan melalui pembentukan perilaku terpuji yang mencerminkan etika seorang muslim dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai tersebut diwujudkan dalam kebiasaan menjaga adab, bersikap ramah kepada sesama, serta membangun kedisiplinan dan tanggung jawab terhadap kewajiban.

Pada episode Makan Jangan Asal Makan, nilai akhlak tercermin melalui pembiasaan adab makan yang baik, seperti mencuci tangan, membaca basmalah, menggunakan tangan kanan, dan tidak makan sambil berdiri. Perilaku tersebut menunjukkan pentingnya menjaga kesopanan dan etika dalam aktivitas sehari-hari sebagai bentuk pengamalan akhlak mulia yang diajarkan dalam Islam.

Selanjutnya, pada episode Kak Nussa, nilai akhlak diwujudkan melalui budaya 3S (senyum, sapa, dan salam). Dialog antara Uma, Nussa, dan Rara mengajarkan pentingnya bersikap ramah, menghormati orang lain, serta menjalin hubungan sosial yang harmonis. Kebiasaan memberikan senyuman,

menyapa, dan mengucapkan salam mencerminkan akhlak terpuji yang dapat mempererat persaudaraan dan menumbuhkan sikap saling menghargai dalam kehidupan bermasyarakat.

Sementara itu, pada episode Sudah Adzan, Jangan Berisik, nilai akhlak tampak melalui pembelajaran tentang kedisiplinan dan tanggung jawab dalam memenuhi panggilan salat. Penjelasan Nussa mengenai pentingnya segera merespons azan mengajarkan anak untuk menghargai waktu, mengendalikan keinginan diri, serta mendahulukan kewajiban daripada kesenangan pribadi.

Berdasarkan paparan diatas, nilai syariahnya meliputi pembentukan perilaku terpuji yang mencerminkan etika seorang muslim dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai tersebut diwujudkan melalui pembiasaan adab makan yang baik sesuai tuntunan Islam, penerapan budaya 3S (senyum, sapa, dan salam) sebagai bentuk keramahan dan penghormatan kepada sesama, serta penanaman sikap disiplin dan tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban salat. Berbagai perilaku tersebut menunjukkan bahwa akhlak tidak hanya berkaitan dengan hubungan manusia kepada sesama, tetapi juga mencakup kemampuan mengendalikan diri, menghargai waktu, dan mendahulukan kewajiban sebagai wujud karakter muslim yang berakhlak mulia.

2. Strategi Penyampaian Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Serial Animasi Nussa Rara sebagai Media Dakwah Digital

a. Strategi Penyampaian melalui *Storytelling*

Strategi storytelling dalam animasi Nussa Rarra berhasil mengubah doktrin agama yang kaku menjadi narasi fungsional dan kontekstual melalui

penyelesaian konflik sehari-hari yang dekat dengan dunia anak-anak. Strategi ini diterapkan di seluruh episode yang diteliti:

Tabel 4. 2 Strategi Penyampaian *Storytelling*

Episode	Strategi Penyampaian Storytelling	Nilai
Belajar Ikhlas	Penceritaan dibangun dari konflik kekesalan Rarra terhadap temannya yang tidak tahu berterima kasih. Melalui dialog yang mengalir, cerita diarahkan untuk membedakan antara menolong dengan pamrih dan menolong karena Allah, sehingga anak-anak memahami hakikat tidak mendendam dan syarat diterimanya amal.	Akhlak dan Syariah
Makan Jangan Asal Makan	Dikemas melalui penceritaan bermedia lagu (musical storytelling). Narasi lagu ini membandingkan kebiasaan makan yang sekadar memenuhi nafsu biologis (*"perut buncit langsung kenyang"*) dengan konsep makan yang bernilai ibadah demi meraih berkah Allah	Akidah
Sudah Adzan, Jangan Berisik!!!	Cerita diawali dengan keasyikan bermain yang membuat anak-anak abai terhadap lingkungan sekitar. Melalui teknik analogi penceritaan yang cerdas dengan mengibaratkan adzan dengan pengumuman keterlambatan di bandara, narasi ini berhasil memahamkan penonton tentang pentingnya disiplin waktu shalat	Syariah
Tidur Sendiri, Gak Takut!	Konflik penceritaan berpusat pada rasa takut anak-anak terhadap kegelapan dan ruang sendirian. Cerita ini menggunakan narasi pemecahan masalah (preventif) di mana rasa takut tersebut disembuhkan melalui pengenalan zikir dan doa sebagai pelindung jiwa	Akidah
Kak Nussa!!	Alur cerita bergerak dari kesalahpahaman kecil antara Nussa dan Rarra mengenai budaya ramah tamah (3S). Cerita didesain untuk menelusuri alasan logis di balik sebuah panggilan, yang kemudian bermuara pada penjelasan berbasis dalil Al-Qur'an agar tidak merendahkan orang lain.	Syariah dan Akhlak

Strategi storytelling dalam animasi Nussa Rarra terbukti efektif sebagai media transformasi nilai keagamaan yang bersifat abstrak menjadi narasi konkret yang adaptif bagi psikologi anak. Melalui visualisasi konflik harian, seperti rasa jengkel pada episode Belajar Ikhlas. Pemenuhan nafsu pada episode Makan Jangan Asal Makan. Kelalaian pada episode Sudah Adzan Jangan Berisik!!!. Rasa takut pada episode Tidur Sendiri, Gak Takut!. Dan etika komunikasi pada episode Kak Nussa!!. Pesan-pesan Akidah, Syariah, dan

Akhlak tidak lagi disampaikan sebagai doktrin satu arah. Sebaliknya, nilai-nilai tersebut diposisikan sebagai solusi logis dari masalah keduniawian anak, sehingga memudahkan audiens cilik melakukan internalisasi nilai secara natural.

b. Strategi Penyampaian Melalui Keteladanan Tokoh (Modelling)

Penyampaian nilai dalam animasi ini mengandalkan penokohan yang dinamis melalui metode observational learning (belajar melalui pengamatan perilaku tokoh). Setiap episode mendistribusikan keteladanan ini melalui figur ibu (Umma), tokoh utama (Nussa), maupun proses koreksi diri (Rarra):

Tabel 4. 3 Strategi Penyampaian Keteladanan Tokoh

Episode	Strategi Penyampaian Keteladanan Tokoh	Nilai
Belajar Ikhlas	Keteladanan disampaikan secara berjenjang. Tokoh Umma menjadi teladan utama bagi Nussa dalam menerima takdir fisik apa adanya tanpa protes kepada Allah. Teladan ini kemudian diestafetkan oleh Nussa kepada Rarra, sehingga Rarra terinspirasi untuk meniru sikap ikhlas tersebut	Akidah
Makan Jangan Asal Makan	Tokoh Nussa dan Rarra secara bersama-sama menjadi model perilaku (role model) yang mempraktikkan langsung adab makan Islami. Kontras perilaku ditunjukkan saat Rarra sempat ingin langsung makan, namun berkat teladan visual dari Nussa, ia mengikutinya untuk duduk dan mencuci tangan terlebih dahulu.	Akhlak
Sudah Adzan, Jangan Berisik!!!	Nussa mengambil peran sebagai figur teladan sebaya (peer model) yang tegas namun lembut. Saat adzan berkumandang, Nussa menghentikan permainannya dan menegur Rarra. Di sisi lain, tokoh Rarra memberikan keteladanan akhlak berupa sifat tawadhu (rendah hati) karena langsung meminta maaf saat menyadari kesalahannya	Akhlak
Tidur Sendiri, Gak Takut!	Keteladanan ditunjukkan melalui aksi responsif dalam hubungan bersaudara. Ketika Umma meminta Nussa menemani Rarra, Nussa menunjukkan akhlak seorang kakak yang mengayomi. Ia tidak mengejek ketakutan Rarra, melainkan menuntun sang adik melakukan ritual sunah sebelum tidur *step-by-step*	Syariah
Kak Nussa!!	Tokoh Umma bertindak sebagai jangkar nilai keuargan yang memberikan keteladanan berkomunikasi yang penuh penghormatan. Umma mencontohkan bagaimana panggilan sayang ("kakak, adik, mas") mencerminkan cara menghargai manusia. Keteladanan ini langsung diadopsi oleh Rarra yang berjanji mengubah cara memanggil kakaknya	Akhlak

Strategi keteladanan tokoh dalam serial ini berhasil mengaplikasikan teori belajar sosial (*social learning*) melalui interaksi tiga poros utama: orang tua (Umma), figur sebaya (Nussa), dan representasi audiens (Rarra). Poros keteladanan ini tidak menampilkan karakter yang sempurna tanpa celah, melainkan dinamis dan korektif. Melalui kelima episode yang dikaji, penonton anak-anak disajikan contoh langsung tentang bagaimana mengimplementasikan Akidah yang kokoh, kepatuhan Syariah yang disiplin, dan keluhuran Akhlak dalam realitas sosial, baik melalui keteladanan tokoh secara langsung (*direct modelling*) maupun melalui proses belajar dari kesalahan tokoh lain (*vicarious reinforcement*).

c. Strategi Penyampaian Melalui Visual Animasi

Aspek visual 3D dalam Nussa tidak sekadar pemanis, melainkan alat semiotik untuk mengonkretkan hal-hal abstrak (maknawi) serta memperjelas tata cara ibadah (praktis) agar mudah ditiru oleh anak-anak:

Tabel 4. 4 Strategi Penyampaian Visual Animasi

Episode	Strategi Penyampaian Visual Animasi	Nilai
Belajar Ikhlas	Strategi visual bertumpu pada ekspresi makro wajah karakter. Perubahan raut wajah Rarra dari cemberut/bete, kemudian merenung haru saat melihat kaki palsu Nussa, hingga tersenyum ceria, membantu audiens cilik melakukan internalisasi emosi mengenai makna bersyukur	Akidah dan Akhlak
Makan Jangan Asal Makan	Menggunakan teknik personifikasi visual dan petunjuk gerakan (kinesik). Animasi memperlihatkan secara detail visualisasi mencuci tangan, makan dengan tangan kanan, posisi duduk, serta teknik minum tiga tegukan. Terdapat pula efek visual kartun berupa "setan" yang terusir saat kalimat Bismillah diucapkan.	Syariah
Sudah Adzan, Jangan Berisik!!!	Visualisasi suasana magrib dan transisi gerakan tokoh yang langsung menghentikan aktivitas bermain menjadi stimuli visual yang kuat. Adegan penutup menampilkan visualisasi Umma yang menunjuk ke arah luar, menegaskan instruksi spasial bahwa tempat shalat terbaik bagi anak laki-laki adalah di masjid	Syariah
Tidur Sendiri, Gak Takut!	Menampilkan visualisasi efek monster (mewakili imajinasi takut anak) dan sapu lidi yang menjadi senjata untuk mengusir monster. Kemudian dilanjut	Akidah dan Syariah

	dengan adegan mengusap tubuh dengan tangan setelah berdoa dan memosisikan tubuh menghadap kanan kiblat yang menunjukkan bentuk adab sebelum tidur.	
Kak Nussa!!	Strategi visual ditekankan pada reka adegan interaksi sosial masyarakat. Visualisasi kilas balik (flashback) saat Pak Ucok dan Mbok Darmi menyapa Nussa dengan senyuman dan lambaian tangan yang ramah memberikan contoh konkret kepada penonton anak-anak tentang bagaimana wujud nyata dari konsep akhlak "3S" di lingkungan bertetangga.	Akhlak

Strategi visual animasi 3D dalam Nussa berfungsi sebagai jembatan semiotik yang menerjemahkan dogma teks keagamaan menjadi simbol visual yang membekas dalam ingatan (visual memory) anak. Aspek visual dalam seluruh episode yang dikaji mampu melakukan personifikasi terhadap konsep transendental (seperti visualisasi terusirnya setan saat bismillah, atau sirnanya bayangan ketakutan setelah berdoa). Selain itu, akurasi sinematografi dan gerakan kinesik tokoh (seperti adab makan, wudhu, dan posisi tidur) memberikan panduan praktis (visual guidance) bagi anak untuk melakukan imitasi gerakan ibadah dan pembiasaan perilaku santun secara presisi di kehidupan nyata.

Dengan demikian, paparan di atas menunjukkan bahwa strategi penyampaian nilai-nilai pendidikan Islam dalam serial animasi Nussa Rara dilakukan secara terintegrasi melalui tiga pendekatan utama, yaitu storytelling, keteladanan tokoh (modelling), dan visual animasi. Strategi storytelling berfungsi mengubah konsep-konsep keislaman yang abstrak menjadi narasi yang dekat dengan pengalaman sehari-hari anak. Strategi keteladanan tokoh menghadirkan figur-figur yang dapat dijadikan contoh perilaku melalui proses pembelajaran sosial. Dan strategi visual animasi memperkuat proses internalisasi nilai melalui simbol, ekspresi, gerakan, dan visualisasi yang

menarik serta mudah dipahami oleh anak-anak. Ketiga strategi tersebut saling melengkapi dalam membangun pengalaman belajar yang persuasif dan edukatif.

3. Relevansi Strategi Penyampaian Nilai-Nilai dalam Konteks Pendidikan Agama Islam di Era Digital

a. Kesesuaian Pesan dengan Nilai Pendidikan Islam

Kesesuaian pesan yang disampaikan melalui strategi penceritaan, keteladanan, dan visualisasi dalam animasi ini menunjukkan keselarasan yang utuh dengan prinsip-prinsip dasar Pendidikan Agama Islam (PAI). Pesan-pesan yang dihadirkan tidak memisahkan antara konsep keimanan atau akidah, aturan hukum atau syariah, dan implementasi sosial berupa akhlak. Pendidikan Islam pada hakikatnya menghendaki pembentukan manusia secara holistik (*kaffah*), dan animasi ini mewujudkannya dengan cara menampilkan dinamika kehidupan Nussa dan Rarra yang mengaitkan amalan praktis sehari-hari langsung dengan pondasi tauhid. Hal ini terlihat ketika Nussa menasihati Rarra untuk ikhlas menolong tanpa pamrih demi mencari rida Allah, atau saat Nussa mengajak Rarra memahami esensi adzan sebagai panggilan suci yang melatih manusia melawan hawa nafsu. Pendekatan ini sejalan dengan penjelasan sutradara Bony Wirasmono yang menyatakan,

> *"Kita pengen menyampaikan nilai-nilai Islam tapi dalam bentuk yang adiluhung, yang ringan sekali... sangat dekat dengan keseharian anak-anak, sehingga setelah mereka menonton, mereka bisa langsung mempraktikkannya di rumah."*[62]

Selain itu, pendekatan narasi yang humanis dan penuh kasih sayang dalam memvalidasi emosi anak, seperti ketika Umma menenangkan Rarra yang

[62] Bony Wirasmono dalam wawancara "*Animasi Nussa: Kenalkan Agama pada Anak dengan Cara Menghibur*," CNN Indonesia, 2018

ketakutan atau memediasi perdebatan kecil antara Nussa dan Rarra mengenai cara memanggil kakak, terbukti mampu mengintegrasikan nilai-nilai keislaman secara selaras dengan budaya lokal ramah tamah di Indonesia.

"Kita menyadari bahwa ini membawa konten agama, tanggung jawabnya dunia akhirat. Makanya, dalam proses pembuatan skrip dan konten... kita selalu menggandeng para ustaz dan ahli agama sebagai konsultan untuk memastikan dalilnya tepat".[63]

Tokoh Nussa dan Rarra berhasil membuktikan bahwa pendidikan Islam yang disampaikan tidak bersifat kaku atau ekstrem, melainkan sangat adaptif, toleran, dan sesuai dengan tahap tumbuh kembang psikologis serta fitrah anak usia dini. Keabsahan materi keagamaan di dalamnya dijaga ketat lewat filter kurikulum yang matang, sebagaimana ditegaskan oleh CEO Aditya Triantoro,

b. Potensi Animasi sebagai Media Pembelajaran PAI

Di era digital, ketika metode ceramah konvensional sering kali menghadapi tantangan berupa rendahnya retensi dan keterbatasan fokus anak, animasi muncul sebagai media instruksional kontemporer yang memiliki potensi besar dalam merevolusi pembelajaran PAI. Hal ini selaras dengan pandangan CEO *The Little Giantz*, Aditya Triantoro, yang menyatakan,

"Kita melihat bahwa hari ini, konten-konten lokal yang aman untuk anak-anak, yang sifatnya tuntunan tapi menghibur, itu sangat minim sekali. Dan kenapa animasi? Karena animasi adalah bahasa universal yang paling mudah diserap oleh anak-anak."[64]

Materi PAI yang sering kali bersifat abstrak atau transendental bagi nalar anak-anak, berhasil dipersonifikasikan secara halus melalui pengalaman empiris

[63] Aditya Triantoro dalam wawancara "*Animasi Nussa: Kenalkan Agama pada Anak dengan Cara Menghibur,*" CNN Indonesia, 2018

[64] Aditya Triantoro dalam wawancara *"Animasi Nussa: Kenalkan Agama pada Anak dengan Cara Menghibur,"* CNN Indonesia, 2018

tokoh Nussa dan Rarra sehingga menjadi lebih konkret dan mudah dicerna oleh cara berpikir anak. Melalui visualisasi interaksi kedua tokoh ini, konsep maknawi seperti berkah, pahala, eksistensi setan, maupun perlindungan Allah dapat dipahami dengan mudah; contohnya saat Rarra diajarkan Nussa membaca ayat-ayat perlindungan untuk mengusir rasa takut di kamar tidurnya, atau ketika efek visual memperlihatkan setan menjauh saat mereka mengucapkan basmalah sebelum makan. Tidak hanya itu, akurasi sinematografi dan pemodelan gerakan fisik Nussa dan Rarra memberikan panduan kinesik yang presisi bagi anak untuk melakukan imitasi perilaku ibadah secara langsung di dunia nyata, mulai dari adab makan yang tertib, tata cara wudhu yang hemat air, hingga posisi tidur sunah yang sulit dicapai jika hanya diajarkan melalui teks buku cetak. Melalui konsep hiburan edukatif (*edutainment*) yang bersumber dari keseharian Nussa dan Rarra ini, proses belajar sosial dapat terjadi secara sukarela dan menyenangkan tanpa membuat anak merasa sedang didoktrin.

c. Kontribusi Media Digital dalam Penyampaian Nilai-Nilai Keislaman

Pemanfaatan media digital dalam syiar dan pendidikan Islam melalui kisah Nussa dan Rarra memberikan kontribusi multiplikatif yang transformatif dalam memperluas jangkauan dakwah serta meningkatkan efisiensi pembelajaran keagamaan modern. Melalui platform digital global, internalisasi nilai keislaman yang dialami oleh Nussa dan Rarra tidak lagi terbatas oleh sekat dinding kelas atau durasi jam pelajaran di sekolah, melainkan dapat diakses secara fleksibel oleh jutaan anak di berbagai belahan dunia kapan saja sebagai sarana pendukung pendidikan informal berbasis keluarga (*family-centered learning*). Kedahsyatan daya jangkau digital ini diakui sendiri oleh pihak studio

saat pertama kali merilis karya mereka ke publik digital, di mana Aditya Triantoro mengungkapkan:

> *"Respon dari masyarakat di luar dugaan kita. Hari pertama kita meluncurkan lagu, itu naiknya signifikan sekali... tiba-tiba dalam hitungan hari subscriber dan penontonnya melonjak jutaan, bahkan masuk jajaran trending".*[65]

Di tengah derasnya arus disrupsi teknologi yang melahirkan banyak konten digital tidak ramah anak, kehadiran figur Nussa yang penyabar dan Rarra yang ekspresif berkontribusi penting dalam membentuk ekosistem digital yang positif sebagai filter budaya dan benteng moral penyeimbang generasi muda. Karakter multimodal dari petualangan digital Nussa dan Rarra yang mengintegrasikan elemen audio, lirik lagu yang ceria, serta visualisasi grafis yang menarik pada akhirnya berhasil meningkatkan keterikatan (*engagement*) emosional dan kognitif penonton anak-anak, sehingga pesan moral dan spiritual yang dicontohkan oleh kakak beradik ini dapat membekas dan bertahan lebih lama dalam memori jangka panjang mereka, sejalan dengan harapan tim kreator agar karya digital ini dapat terus konsisten menjaga kualitas dan menjadi ikon kebanggaan yang membawa dampak positif jangka panjang bagi generasi muda.

[65] Aditya Triantoro dalam wawancara "*Animasi Nussa: Kenalkan Agama pada Anak dengan Cara Menghibur*," CNN Indonesia. 2018

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Islam Yang Terdapat Dalam Serial Animasi Nussa Rara

Berdasarkan hasil penelitian, serial animasi Nussa Rara memuat nilai-nilai pendidikan Islam yang meliputi nilai akidah, syariah, dan akhlak. Ketiga nilai tersebut tidak hanya disampaikan melalui dialog, tetapi juga melalui perilaku tokoh, alur cerita, dan representasi visual yang memungkinkan terjadinya proses belajar sosial pada anak.

Menurut Albert Bandura, proses belajar berlangsung melalui pengamatan terhadap model yang kemudian diikuti oleh proses perhatian (attention), penyimpanan informasi (retention), reproduksi perilaku (reproduction), dan motivasi (motivation).[66] Dalam serial animasi Nussa Rara, tokoh Nussa, Rarra, dan Umma berfungsi sebagai model perilaku yang menyampaikan nilai-nilai Islam secara konkret.

1. Nilai Akidah

Berdasarkan hasil penelitian, nilai akidah dalam serial animasi Nussa Rara ditemukan pada episode Belajar Ikhlas, Tidur Sendiri, Gak Takut, dan Kak Nussa. Nilai tersebut diwujudkan melalui sikap menerima takdir Allah, membiasakan doa dan zikir sebelum tidur, serta menjadikan Al-Qur'an sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Pada episode Belajar Ikhlas, Nussa menunjukkan sikap menerima kondisi fisiknya sebagai takdir Allah dengan

[66] Albert Bandura dan Richard H. Walters, *Social learning theory* (Prentice-hall Englewood Cliffs, NJ, 1977), 36.

penuh keikhlasan. Sementara pada episode Tidur Sendiri, Gak Takut, Nussa mengajarkan Rara membaca Ayat Kursi dan surah perlindungan sebelum tidur sebagai bentuk ketergantungan kepada Allah SWT.

Temuan tersebut sejalan dengan Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura yang menjelaskan bahwa anak belajar melalui proses pengamatan terhadap model perilaku (observational learning).[67] Tokoh Nussa berfungsi sebagai model yang memperlihatkan sikap keimanan secara konkret sehingga mampu menarik perhatian (attention) audiens. Melalui pengulangan adegan dan dialog, nilai-nilai akidah tersebut tersimpan dalam ingatan anak (retention). Selanjutnya, anak memiliki peluang untuk meniru perilaku tersebut (reproduction), seperti membiasakan membaca doa sebelum tidur atau belajar menerima ketentuan Allah dengan lapang dada. Proses ini diperkuat oleh adanya motivasi (motivation) yang muncul karena perilaku tokoh dalam cerita digambarkan membawa dampak positif. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muna dan Husen mengenai animasi Nussa Rara yang menemukan bahwa audiens memberikan respons positif terhadap penyampaian nilai-nilai keislaman melalui karakter dan alur cerita yang mudah dipahami, sehingga pesan dakwah dapat diterima tanpa kesan menggurui.[68] Dengan demikian, keberhasilan penyampaian nilai akidah dalam serial Nussa Rara tidak hanya terletak pada isi pesan yang disampaikan, tetapi juga pada

[67] Albert Bandura dan Richard H. Walters, *Social learning theory* (Prentice-hall Englewood Cliffs, NJ, 1977), 37

[68] Khairunnisa Fadhilah Muna dan Fitria Husen, "Media Dakwah Anak dan Respons Masyarakat: Analisis SWOT terhadap Animasi Nussa dan Rarra," *Jurnal Dakwah dan Komunikasi* 8, no. 1 (2023): 103–118.

kemampuan tokoh dan cerita dalam membangun proses belajar melalui observasi, imitasi, dan internalisasi nilai secara bertahap pada diri anak.

2. Nilai Syariah

Nilai syariah dalam serial animasi Nussa Rara ditemukan pada episode Belajar Ikhlas, Sudah Adzan, Jangan Berisik, dan Makan Jangan Asal Makan. Nilai tersebut ditampilkan melalui pembiasaan menjalankan perintah agama, seperti menghormati azan, melaksanakan salat, serta menerapkan adab makan sesuai tuntunan Islam. Tokoh Nussa tidak hanya menjelaskan pentingnya ibadah, tetapi juga menunjukkan secara langsung bagaimana ajaran tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam perspektif Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura, penyampaian nilai syariah melalui tindakan nyata merupakan bentuk pembelajaran yang efektif karena anak memperoleh contoh perilaku yang dapat diamati secara langsung. Ketika Nussa memperagakan tata cara makan yang benar atau mengingatkan pentingnya segera memenuhi panggilan salat, anak memasuki tahap perhatian (attention) dan penyimpanan informasi (retention). Perilaku yang ditampilkan secara visual kemudian dapat ditiru oleh anak dalam kehidupan sehari-hari (reproduction).[69] Selain itu, konsekuensi positif yang diterima tokoh setelah menjalankan ajaran Islam menjadi penguat (motivation) yang mendorong anak untuk melakukan perilaku yang sama.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Inne Rahma yang menyimpulkan bahwa serial animasi Nussa dan Rara mengajarkan anak untuk

[69] Albert Bandura dan Richard H. Walters, *Social learning theory* (Prentice-hall Englewood Cliffs, NJ, 1977), 38

menjalankan ibadah, membaca doa, bertanggung jawab, serta membangun hubungan yang baik dengan Allah dan sesama manusia melalui pembiasaan perilaku religius dalam kehidupan sehari-hari.[70]

3. Nilai Akhlak

Nilai akhlak dalam serial animasi Nussa Rara ditemukan pada episode Makan Jangan Asal Makan, Kak Nussa, dan Sudah Adzan, Jangan Berisik. Nilai tersebut diwujudkan melalui pembiasaan adab makan, budaya senyum, sapa, salam (3S), sikap menghormati orang lain, serta kedisiplinan dalam menjalankan kewajiban. Nilai akhlak menjadi temuan yang paling dominan karena hampir seluruh episode menampilkan perilaku terpuji yang dapat dijadikan teladan bagi anak.

Temuan ini relevan dengan Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura yang menekankan pentingnya keteladanan dalam proses belajar. Tokoh Nussa, Rara, dan Umma berfungsi sebagai model perilaku yang diamati oleh penonton. Melalui interaksi yang ditampilkan dalam cerita, anak belajar mengenai sopan santun, kedisiplinan, dan sikap menghargai sesama. Pengulangan perilaku positif dalam berbagai episode memperkuat proses retention, sedangkan keberhasilan tokoh dalam menyelesaikan masalah melalui akhlak yang baik menjadi sumber motivasi bagi anak untuk meniru perilaku tersebut dalam kehidupan nyata.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Nanda Dwi Rahmawati yang menyimpulkan bahwa serial animasi Nussa dan Rara efektif dalam menanamkan

[70] Inne Rahma, "Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Film Animasi Nussa dan Rara sebagai Media Pembelajaran Anak," *Banun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2023): 67–69.

nilai-nilai akhlak seperti hormat kepada orang tua, sikap tolong-menolong, kejujuran, dan tanggung jawab melalui keteladanan tokoh yang ditampilkan secara konsisten.[71]

B. Analisis Strategi Penyampaian Nilai-Nilai Pendidikan Islam Dalam Animasi Nussa Rara Sebagai Media Dakwah Digital

Berdasarkan hasil penelitian, strategi penyampaian nilai-nilai pendidikan Islam dalam serial animasi Nussa Rara dilakukan melalui storytelling, keteladanan tokoh, dan visualisasi animasi. Strategi tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan, tetapi juga menjadi media pembelajaran sosial yang memungkinkan anak memperoleh pengetahuan dan perilaku melalui proses pengamatan. Temuan ini sejalan dengan Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura yang menjelaskan bahwa individu dapat belajar melalui observasi terhadap model yang ditampilkan dalam lingkungannya.

1. Strategi Storytelling

Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi storytelling digunakan melalui penyajian konflik sederhana yang dekat dengan kehidupan anak, seperti belajar ikhlas, takut tidur sendiri, atau kebiasaan bermain saat azan berkumandang. Strategi ini membuat pesan keagamaan lebih mudah dipahami karena dikemas dalam bentuk cerita yang menarik dan kontekstual.

Menurut Albert Bandura, proses belajar diawali oleh perhatian (attention). [72] Storytelling dalam animasi Nussa Rara berfungsi menarik

---

[71] Nanda Dwi Rahmawati, "Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak dalam Serial Animasi Nussa dan Rara," *Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2022): 115–117.

[72] Albert Bandura dan Richard H. Walters, *Social learning theory* (Prentice-hall Englewood Cliffs, NJ, 1977), 39

perhatian audiens melalui konflik yang relevan dengan pengalaman sehari-hari anak. Ketika perhatian telah terbentuk, pesan moral yang terdapat dalam cerita lebih mudah tersimpan dalam ingatan (retention) dan menjadi dasar bagi pembentukan perilaku.

Temuan ini juga didukung oleh penelitian Jason Ohler yang menjelaskan bahwa cerita digital (*digital storytelling*) memiliki kemampuan untuk meningkatkan pemahaman, daya ingat, dan keterlibatan emosional audiens karena informasi disampaikan melalui struktur naratif yang bermakna.[73] Dengan demikian, penggunaan storytelling dalam Nussa Rara tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai strategi edukatif yang efektif untuk menanamkan nilai-nilai pendidikan Islam kepada anak-anak.

2. Strategi Keteladanan Tokoh

Strategi keteladanan terlihat melalui tokoh Nussa, Umma, dan Rara yang secara konsisten menampilkan perilaku sesuai ajaran Islam. Tokoh Nussa digambarkan sebagai anak yang sabar, disiplin, dan taat beribadah, sedangkan Umma berperan sebagai figur pendidik yang memberikan nasihat dengan penuh kasih sayang.

Strategi ini sangat relevan dengan konsep modeling dalam Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura. Tokoh-tokoh dalam animasi berfungsi sebagai model yang diamati oleh anak. Setelah mengamati perilaku tokoh, anak berpotensi menirukan perilaku tersebut (reproduction), terutama karena tokoh-tokoh tersebut digambarkan memperoleh hasil positif dari tindakan yang

[73] Jason Ohler, *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity* (California: Corwin Press, 2013), 16–18.

dilakukan. Dengan demikian, keteladanan menjadi strategi yang paling kuat dalam proses internalisasi nilai-nilai pendidikan Islam.

Temuan ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Fathur Rahman yang menyimpulkan bahwa efektivitas animasi Nussa dan Rara dalam pendidikan karakter terletak pada penyajian figur teladan yang dekat dengan kehidupan anak, sehingga proses identifikasi dan peniruan perilaku berlangsung secara alami.[74] Dengan demikian, keteladanan menjadi strategi yang paling kuat dalam proses internalisasi nilai-nilai pendidikan Islam karena tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga menghadirkan contoh nyata yang dapat diamati dan ditiru oleh audiens anak.

3. Strategi Visual Animasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan visual animasi yang menarik menjadi faktor penting dalam keberhasilan penyampaian pesan. Warna yang cerah, ekspresi karakter yang komunikatif, serta gerakan animasi yang sederhana membantu anak memahami pesan yang disampaikan tanpa harus bergantung sepenuhnya pada penjelasan verbal.

Dalam Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura, visualisasi memiliki peran penting pada tahap attention dan retention.[75] Visual yang menarik membuat anak lebih fokus terhadap pesan yang disampaikan, sedangkan demonstrasi perilaku melalui adegan animasi membantu anak menyimpan informasi lebih lama dalam ingatan. Oleh karena itu, visual animasi tidak hanya

[74] Fathur Rahman, "Internalisasi Nilai Karakter melalui Keteladanan Tokoh dalam Animasi Nussa dan Rara," *Jurnal Pendidikan Karakter* 13, no. 1 (2023): 45–48.

[75] Albert Bandura dan Richard H. Walters, *Social learning theory* (Prentice-hall Englewood Cliffs, NJ, 1977), 39

berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang memperkuat proses observasi dan peniruan perilaku.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Indiwan Seto Wahyu Wibowo yang menyatakan bahwa simbol, ekspresi, warna, dan gerakan visual merupakan unsur komunikasi yang mampu memperkuat penyampaian pesan serta memudahkan audiens memahami makna yang ingin disampaikan.[76] Dengan kata lain, visual animasi dalam Nussa Rara berfungsi sebagai media representasi yang membantu mengonkretkan nilai-nilai pendidikan Islam yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami dan diinternalisasi oleh anak-anak

Berdasarkan analisis tersebut, dapat dipahami bahwa strategi penyampaian nilai-nilai pendidikan Islam dalam serial animasi Nussa Rara secara keseluruhan bekerja melalui mekanisme pembelajaran sosial sebagaimana dikemukakan oleh Albert Bandura. Storytelling berfungsi membangun perhatian audiens, visualisasi animasi membantu proses penyimpanan informasi, keteladanan tokoh memfasilitasi reproduksi perilaku, sedangkan konsekuensi positif dalam alur cerita membentuk motivasi untuk meniru. Dengan demikian, strategi penyampaian nilai-nilai pendidikan Islam dalam serial animasi Nussa Rara tidak hanya terletak pada isi pesannya, tetapi juga pada kemampuannya menghadirkan model perilaku yang dapat diamati dan diteladani oleh anak sebagai audiens utama.

[76] Indiwan Seto Wahyu Wibowo, *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2013), 16–20.

C. Analisis Relevansi Strategi Penyampaian Nilai-Nilai Dalam Konteks Pendidikan Agama Islam Di Era Digital

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyampaian nilai-nilai pendidikan Islam dalam serial animasi Nussa Rara memiliki keterkaitan yang kuat dengan Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura. Teori ini menjelaskan bahwa proses belajar dapat berlangsung melalui pengamatan terhadap perilaku orang lain yang dijadikan sebagai model (*observational learning*).[77] Dalam konteks penelitian ini, tokoh-tokoh dalam serial animasi Nussa Rara berfungsi sebagai model yang menyampaikan nilai-nilai akidah, syariah, dan akhlak kepada audiens, khususnya anak-anak.

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa proses pembelajaran tidak hanya terjadi melalui penyampaian informasi secara verbal, tetapi juga melalui pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan oleh tokoh dalam cerita. Nilai akidah disampaikan melalui contoh sikap ikhlas, tawakal, dan keyakinan kepada Allah SWT. Nilai syariah ditampilkan melalui praktik ibadah dan adab dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, nilai akhlak diwujudkan melalui perilaku santun, hormat kepada orang tua, disiplin, serta kepedulian terhadap sesama. Penyampaian nilai melalui tindakan yang dapat diamati secara langsung menunjukkan adanya penerapan prinsip keteledanan tokoh.

Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media animasi mampu menghadirkan lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran

[77] Albert Bandura dan Richard H. Walters, *Social learning theory* (Prentice-hall Englewood Cliffs, NJ, 1977), 39

sosial. Karakter yang menarik, alur cerita yang sederhana, serta visualisasi yang komunikatif membuat anak lebih mudah memberikan perhatian terhadap pesan yang disampaikan. Kondisi tersebut menjadi faktor penting dalam keberhasilan proses belajar observasional karena perhatian merupakan tahap awal yang menentukan keberlangsungan proses pembelajaran.

Temuan penelitian ini sekaligus memperkuat asumsi dasar Teori Pembelajaran Sosial bahwa media massa, termasuk media animasi digital, dapat berfungsi sebagai agen pembelajaran yang efektif dalam membentuk sikap dan perilaku individu.

Tabel 5. 1 Hasil Temuan dan Pembahasan

Fokus Penelitian	Temuan Penelitian	Hasil Penelitian	Pembahasan Teoritis
Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Serial Animasi Nussa Rara	Ditemukan nilai pendidikan Islam yang mencakup akidah, syariah, dan akhlak.	Nilai akidah ditunjukkan melalui sikap ikhlas, tawakal, dan keyakinan kepada Allah. Nilai syariah terlihat pada pembiasaan ibadah dan adab sehari-hari. Nilai akhlak tampak pada sikap hormat kepada orang tua, sopan santun, disiplin, dan saling mengingatkan dalam kebaikan.	Temuan ini sejalan dengan konsep pendidikan Islam yang menempatkan akidah, syariah, dan akhlak sebagai satu kesatuan yang membentuk kepribadian muslim. Nilai-nilai tersebut disampaikan secara kontekstual melalui pengalaman kehidupan sehari-hari tokoh sehingga mudah dipahami oleh anak-anak.
Strategi Penyampaian Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Animasi Nussa Rara sebagai Media Dakwah Digital	Ditemukan tiga strategi utama yaitu storytelling, keteladanan tokoh, dan visual animasi.	Storytelling digunakan melalui konflik sederhana yang dekat dengan kehidupan anak. Keteladanan ditunjukkan oleh tokoh Nussa dan Umma sebagai model perilaku Islami. Visual animasi memperkuat pemahaman melalui ekspresi, warna,	Temuan ini sesuai dengan Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura yang menjelaskan bahwa anak belajar melalui observasi terhadap model. Storytelling menarik perhatian (*attention*), visual dan dialog membantu penyimpanan informasi

		gerakan, dan simbol-simbol keislaman.	(*retention*), keteladanan tokoh mendorong peniruan perilaku (*reproduction*), dan penghargaan moral dalam cerita membangun motivasi (*motivation*).
Relevansi Strategi Penyampaian Nilai dalam Konteks Pendidikan Agama Islam di Era Digital	Strategi penyampaian dalam animasi Nussa Rara relevan digunakan sebagai media pembelajaran dan dakwah digital.	Media animasi mampu menjangkau anak-anak generasi digital, menyampaikan nilai agama secara menarik, dan membantu proses internalisasi nilai melalui media yang dekat dengan kehidupan mereka.	Temuan ini menunjukkan bahwa animasi dapat menjadi media pembelajaran PAI yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Berdasarkan teori Bandura, media audiovisual memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, mengingat, dan meniru perilaku positif yang ditampilkan tokoh. Oleh karena itu, animasi Nussa Rara relevan sebagai sarana pendidikan karakter Islami dan dakwah digital di era modern.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai strategi penyampaian nilai-nilai pendidikan Islam dalam serial animasi Nussa Rara sebagai media dakwah digital, dapat disimpulkan bahwa:

1. Nilai-nilai pendidikan Islam yang terdapat dalam serial animasi Nussa Rara meliputi nilai akidah, syariah, dan akhlak. Nilai akidah ditampilkan melalui penguatan keimanan kepada Allah SWT, sikap ikhlas, tawakal, dan keyakinan terhadap takdir Allah. Nilai syariah diwujudkan melalui pembiasaan ibadah dan adab Islami, seperti membaca doa, menghormati azan, dan menerapkan tata cara makan sesuai tuntunan Islam. Adapun nilai akhlak direpresentasikan melalui perilaku sopan santun, menghormati orang tua, disiplin, peduli terhadap sesama, serta berbagai sikap terpuji yang ditampilkan oleh tokoh-tokoh dalam serial animasi tersebut.
2. Strategi penyampaian nilai-nilai pendidikan Islam dalam serial animasi Nussa Rara dilakukan melalui pendekatan storytelling, keteladanan tokoh, dan visualisasi animasi yang menarik. Storytelling digunakan untuk menyampaikan pesan keagamaan melalui alur cerita yang dekat dengan kehidupan anak-anak. Keteladanan tokoh diwujudkan melalui perilaku Nussa, Rarra, dan Umma yang menjadi contoh dalam mengamalkan nilai-nilai Islam. Sementara itu, visualisasi animasi berfungsi memperjelas pesan sehingga lebih mudah dipahami, diingat, dan diterima oleh audiens, khususnya anak-anak.

3. Strategi penyampaian nilai-nilai pendidikan Islam dalam serial animasi Nussa Rara memiliki relevansi yang tinggi dalam konteks Pendidikan Agama Islam di era digital. Penyampaian nilai melalui media animasi yang memadukan unsur visual, audio, dan narasi mampu menyesuaikan karakteristik generasi digital yang lebih akrab dengan teknologi dan media audiovisual. Selain itu, berdasarkan Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura, tokoh-tokoh dalam animasi berfungsi sebagai model perilaku yang dapat diamati dan ditiru oleh anak melalui proses perhatian (attention), penyimpanan informasi (retention), reproduksi perilaku (reproduction), dan motivasi (motivation). Oleh karena itu, serial animasi Nussa Rara dapat menjadi media pendukung Pendidikan Agama Islam yang efektif dalam membantu proses internalisasi nilai-nilai keislaman pada anak di era digital

B. Saran

1. Bagi orang tua, diharapkan dapat mendampingi anak saat menonton serial animasi Nussa Rara agar nilai-nilai pendidikan Islam yang disampaikan dapat dipahami dan diterapkan secara lebih optimal dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bagi pendidik, serial animasi Nussa Rara dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pendukung dalam Pendidikan Agama Islam karena mampu menyajikan materi keagamaan secara menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.
3. Bagi kreator media dakwah digital, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk terus mengembangkan konten edukatif yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam dengan pendekatan visual dan naratif

yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan generasi digital.

4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan melalui kajian mengenai efektivitas penggunaan animasi Islami terhadap perubahan perilaku anak atau melalui penelitian lapangan yang melibatkan audiens secara langsung sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak media dakwah digital terhadap pembentukan karakter Islami.

.

.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya Triantoro dalam wawancara "*Animasi Nussa: Kenalkan Agama pada Anak dengan Cara Menghibur,*" CNN Indonesia, 2018

Al-Qur'an NU Online, https://quran.nu.or.id/al-fath, Diakses pada 30 Oktober 2026

Aly, Hery Noer. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Logos, 1999.

Annisa Ramadhani, dkk., "Analisis Kelayakan Muatan PAI pada Film Animasi Nussa dan Rara serta Pemanfaatannya Sebagai Sumber Belajar di Sekolah Dasar", *Permata, 5*, no. 1 (2024): 90.

Ardianto, Elvinaro, dan Bambang Q-Anees, *Filsafat Ilmu Komunikasi* (Bandung: Simbiosa Rekatama Media, 2007), 142.

Arlin Arohmah, "Internalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak dalam Film Animasi Nussa dan Rara", *Skripsi*. Universitas Islam Indonesia, 2022.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.

Azra, Azyumardi. *Pendidikan Islam: Tradisi dan Modernisasi di Tengah Tantangan Milenium III*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.

Bandura, Albert, dan . Walters, Richard H. *Social learning theory*. Prentice-hall Englewood Cliffs, NJ, 1977.

Bony Wirasmono dalam wawancara "*Animasi Nussa: Kenalkan Agama pada Anak dengan Cara Menghibur*," CNN Indonesia, 2018

Castells, Manuel. *The Rise of the Network Society*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2011.

Daradjat, Zakiah. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

Daulay, Haidar Putra. *Pendidikan Islam dalam Lintasan Sejarah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.

Elmubarok, Zaim. *Membumikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Fathur Rahman, "Internalisasi Nilai Karakter melalui Keteladanan Tokoh dalam Animasi Nussa dan Rara," *Jurnal Pendidikan Karakter* 13, no. 1 (2023): 45–48.

Fitriatin Nadhifah dan A. Khairuddin, "Analisis Pesan Dakwah pada Film Animasi Nussa dan Rara Episode 1-5", *M@ddah*, 3, no. 2 (Juli, 2021): 95

Hasan bin Jali, Mawaidi, dan Lalu Habiburrahman, "Transmedia Storytelling in Expanding Audience's Engagement: A Phenomenological Study of Nussa Rara," *Lingua Technica* 1, no. 1 (2025): 25–37.

Hirofumi Okai, "Muslim Communities in Local Societies of Japan", *Journal of Muslim Minority Affairs* (2010), 15.

Ilyas, Yunahar. *Kuliah Akidah Islam*. Yogyakarta: LPPI, 2011.

Inne Rahma, "Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Film Animasi Nussa dan Rara sebagai Media Pembelajaran Anak," *Banun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2023): 67–69.

Khairunnisa Fadhilah Muna dan Fitria Husen, "Media Dakwah Anak dan Respons Masyarakat: Analisis SWOT terhadap Animasi Nussa dan Rarra," *Jurnal Dakwah dan Komunikasi* 8, no. 1 (2023): 103–118

Krippendorff, Klaus. *Analisis Isi: Pengantar Teori dan Metodologi,* terj. Farid Wajidi. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2004.

Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, *Qur'an Kemenag*. Jakarta: Kementerian Agama RI, 2022. Al-Isra' : 23.

Miles, Matthew B., Huberman, A. Michael, dan Saldana, Johnny. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Arizona: SAGE Publications, 2014.

Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.

Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam: Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.

Muhaimin, *Rekonstruksi Pendidikan Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009.

Muhammad Faizul Akbar Surbakti dkk., "Membangun Koneksi dengan Generasi Milenial: Strategi Dakwah yang Efektif dalam Era Digital," *Al-Dyas* 2, no. 2 (Juni 2023): 301.

Nanda Dwi Rahmawati, "Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak dalam Serial Animasi Nussa dan Rara," *Jurnal Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2022): 115–117.

Nata, Abuddin. *Manajemen Pendidikan: Mengatasi Kelemahan Pendidikan Islam di Indonesia.* Jakarta: Kencana, 2003.

Nur Zakiyah Safitri, dkk., "Nilai-Nilai Pendidikan Islam dalam Serial Animasi Nussa dan Rara", *Religi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3, no. 1 (2025), 5.

Nye Jr., Joseph S. *Soft Power: The Means to Success in World Politics*. New York: Public Affairs, 2004.

Ohler, Jason. *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity*. California: Corwin Press, 2013.

Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia, 2012.

Shihab, Quraish. *Membumikan Al-Qur'an*. Bandung: Mizan, 1992.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta, 2015.

Suharsaputra, Uhar. *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish, 2014.

Tanada, Hirofumi. *Mosques in Japan: The Fifty-Year History of Muslim Mission*. Tokyo: Waseda University Press, 2017.

Wati, Ega Rima. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena, 2016.

Wibowo, Indiwan Seto Wahyu. *Semiotika Komunikasi: Aplikasi Praktis bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2013.

Zed, Mestika. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2008.

Zulfa dan Nasution, "Internalisasi Nilai Karakter Melalui Tayangan Animasi Nussa dan Rara pada Anak", *Jurnal Obsesi*. 5, no. 1 (2021): 824.

Kaltim Post, https://kaltimpost.jawapos.com/film-musik/2603060034/blak-blakan-annisa-hadiyanti-sebut-karakter-umma-di-nussa-terinspirasi-selingkuhan-mantan-suami, Diakses pada 9 Juni 2026

Kanal YouTube *Nussa Official*, https://www.youtube.com/@NussaOfficialSeries, Diakses pada 23 Juni 2026

Pinterest, https://jp.pinterest.com/pin/730427633326723292/, Diakses pada 9 Juni 2026

Sandiuno Tv YouTube, *Ngobrol dengan pembuat kartun NUSSA*, https://www.youtube.com/watch?v=iqkNaAkBgUc, diakses pada 9 Juni 2026

Sindo News, https://lifestyle.sindonews.com/read/481806/700/banyak-yang-tak-sadar-ini-8-tokoh-animasi-penyandang-disabilitas-1626163664/20, Diakses pada 9 Juni 2026

YouTube, https://www.youtube.com/shorts/7BiuUcjDHjs, Diakses pada 9 Juni 2026