

**NARASI PETUALANGAN TOKOH DALAM PENCARIAN HURUF HIJAIYAH
DALAM FILM SIRAJ CARTOON EPISODE 1-3 SEASON 1: KAJIAN
NARATOLOGI TZVETAN TODOROV**

Aulia Cahyani Wibowo¹, Rohanda², Resa Restu Pauji³

^{1,2,3}BSA FAH Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung

¹1225020023@student.uinsgd.ac.id, ²rohanda@uinsgd.ac.id, ³restupauji@uinsgd.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the narrative structure of the characters' adventures in the animated series Siraj Cartoon, episodes 1–3 of season 1, using Tzvetan Todorov's narratological approach and Joseph Campbell's Hero's Journey theory. This study employs a qualitative descriptive method, with data consisting of dialogue, scenes, character actions, and the sequence of events depicted in the series. The analysis was conducted by identifying the narrative structure based on Todorov's stages, which include equilibrium, disruption, recognition of disruption, attempt to repair the disruption, and reinstatement of equilibrium. Additionally, the characters' journey in their search for the Hijaiyah letters was analyzed through the three stages of Joseph Campbell's Hero's Journey: departure, initiation, and return. The results of the study indicate that the film Siraj Cartoon constructs an adventure narrative through a shift from an initial state of equilibrium, the emergence of problems during the search for the Hijaiyah letters, the process of resolving the conflict, and the eventual attainment of a new equilibrium. The journeys of the characters Noura and Rashid demonstrate that the adventure in the film not only serves as a plot driver but also functions as a medium for learning the Hijaiyah alphabet through the experiences and challenges faced by the characters. Thus, Siraj Cartoon can be understood as an educational animated work that constructs the learning of the Hijaiyah alphabet through a systematic adventure narrative structure and character journeys.

Keywords: Adventure Narratives, Narratology, Hijaiyah Alphabet, Movie

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis struktur narasi petualangan tokoh dalam film animasi *Siraj Cartoon* episode 1–3 season 1 dengan menggunakan pendekatan naratologi Tzvetan Todorov serta teori *Hero's Journey* Joseph Campbell. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan data berupa dialog, adegan, tindakan tokoh, serta rangkaian peristiwa yang terdapat dalam film. Analisis dilakukan dengan mengidentifikasi struktur narasi berdasarkan tahapan Todorov yang meliputi *equilibrium*, *disruption*, *recognition of disruption*, *attempt to repair the disruption*, dan *reinstatement of equilibrium*. Selain itu, perjalanan tokoh dalam pencarian huruf hijaiyah dianalisis melalui tiga tahapan *Hero's Journey* Joseph Campbell, yaitu *departure*, *initiation*, dan *return*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film *Siraj Cartoon* membangun narasi petualangan melalui perubahan kondisi awal yang seimbang, munculnya permasalahan dalam pencarian huruf hijaiyah, proses penyelesaian konflik, hingga tercapainya keseimbangan baru. Perjalanan tokoh Noura dan Rashid menunjukkan bahwa petualangan dalam film

tidak hanya berfungsi sebagai penggerak alur, tetapi juga menjadi media pembelajaran huruf hijaiyah melalui pengalaman dan tantangan yang dihadapi tokoh. Dengan demikian, *Siraj Cartoon* dapat dipahami sebagai karya animasi edukatif yang mengonstruksi pembelajaran huruf hijaiyah melalui struktur narasi petualangan dan perjalanan tokoh yang sistematis.

Kata Kunci: Narasi Petualangan, Naratologi, Huruf hijaiyah, Film

A. Pendahuluan

Narasi petualangan adalah salah satu bentuk narasi yang banyak digunakan dalam karya sastra maupun film karena mampu menghadirkan rangkaian peristiwa yang dinamis melalui perjalanan tokoh dalam mencapai suatu tujuan tertentu (Ulhaq, 2023). Fenomena ini tampak jelas pada film animasi anak, yang saat ini banyak digunakan sebagai media pembelajaran karena kemampuannya menggabungkan unsur hiburan dan edukasi sekaligus (Olliem, 2024). Sebagai produk budaya, film tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai cermin sosial yang memuat pandangan tentang budaya, moral, dan relasi antarmanusia (Munandar & Riswandi, 2025).

Siraj Cartoon adalah serial animasi berbahasa Arab yang mengangkat pencarian huruf hijaiyah melalui cerita petualangan. Serial ini diciptakan oleh Mohammed Saeed Harib, pendiri dan pemilik Lammtara

Art Production, melalui kolaborasi dengan *Qatar Foundation*, dengan dukungan *Sparky Animation* dalam proses produksi animasi.

Salah satu strategi yang digunakan *Siraj Cartoon* adalah membungkus materi hijaiyah dalam narasi petualangan berupa pencarian, pola cerita yang digemari anak karena menghadirkan konflik, tujuan, dan penyelesaian sekaligus (Fitrianti et al., 2025).

Penelitian ini menggunakan pendekatan naratologi, yaitu teori yang mengkaji narasi sebagai objek studi, baik yang termuat dalam teks naratif, gambar, pertunjukan, peristiwa, maupun berbagai artefak budaya lain yang mengandung unsur penceritaan (Todorov, 1977). Narasi yang diperdengarkan biasanya merupakan narasi yang dikemas secara sederhana namun memiliki fungsi naratif yang cukup jelas (Sudarisman & Pauji, 2022). Melalui teori ini, pembaca dapat memahami, menganalisis, dan mengevaluasi

narasi secara lebih sistematis (Bal, 1997).

Kajian struktur naratif menggunakan teori Tzvetan Todorov sejatinya telah banyak diterapkan pada berbagai objek, seperti film drama keluarga berjudul "*Sejuta Sayang Untuknya*" (Lestari et al., 2023), film biografi berbasis kisah nyata dengan judul "*Sokola Rimba*" (Azizaty et al., 2018). Namun, karya audio-visual berbahasa Arab atau bertema Islami termasuk film animasi *Siraj Cartoon* umumnya dikaji melalui pendekatan pragmatik (Istiqomah et al., 2026) atau pembahasan mengenai takarir (Putra, 2024). Kekosongan inilah yang mendasari penelitian ini, karena sejauh penelusuran penulis, *Siraj Cartoon* belum dikaji dari sisi struktur naratif yang membangun alur petualangan pencarian huruf hijaiyahnya.

Selain kajian struktur narasi, penelitian ini juga memanfaatkan konsep petualangan yang dikemukakan oleh Joseph Campbell. Menurut (Campbell, 2008), berbagai cerita petualangan pada dasarnya dibangun melalui pola perjalanan tokoh yang bersifat universal. Perjalanan tersebut memperlihatkan proses tokoh ketika menghadapi

tantangan, memperoleh pengalaman baru, serta mengalami perubahan setelah menyelesaikan misinya.

film *Siraj Cartoon* episode 1–3 season 1 dengan demikian dapat dipahami tidak hanya sebagai media hiburan dan pengenalan huruf hijaiyah, tetapi juga sebagai teks audio-visual yang membangun narasi petualangan melalui struktur cerita dan tindakan tokoh utamanya. Hal ini memunculkan pertanyaan bagaimana struktur narasi petualangan tersebut dapat ditinjau melalui teori naratologi, sekaligus bagaimana tahapan *hero's journey* Joseph Campbell membentuk struktur narasi petualangan dalam film tersebut. Sejalan dengan pertanyaan itu.

berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dan memahami struktur narasi petualangan yang terbangun dalam film *Siraj Cartoon* episode 1–3 season 1, dan akan menganalisisnya melalui teori naratologi Tzvetan Todorov serta melalui teori *Hero's Journey* Joseph Campbell.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif analitis dengan ciri utama yaitu menganalisis data secara induktif, bersifat deskriptif, lebih memperhatikan proses daripada hasil, serta memprioritaskan makna sebagai fokus utama (Shiyam et al., 2024). Pemilihan metode ini didasarkan pada fokus penelitian yang bertumpu pada penafsiran terhadap struktur narasi, yang terbentuk melalui rangkaian peristiwa, dialog, tindakan tokoh, serta unsur visual dalam film animasi *Siraj Cartoon* episode 1–3 season 1 (Nasution, 2023). Analisis data dilakukan dengan menerapkan pendekatan teori naratologi Tzvetan Todorov yang mencakup lima tahap struktur narasi, yakni *equilibrium*, *disruption*, *recognition of disruption*, *attempt to repair the disruption*, dan *reinstatement of the equilibrium* (Ananta & Andini, 2024). Sebagai teori pendukung, digunakan pula teori *Hero's Journey* Joseph Campbell untuk mengkaji perjalanan tokoh melalui tiga tahap, yaitu *departure*, *initiation*, dan *return* (Laheba, 2022). Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memahami pola alur cerita dan perjalanan tokoh sebagai

representasi makna serta nilai budaya dan sosial tertentu dalam film (Rohanda, 2016).

Sumber data penelitian ini adalah film *Siraj Cartoon* yang diunggah pada tahun 2019 di kanal resmi *Siraj* di platform YouTube (<https://youtube.com/playlist?list=PLa2wRHny0jWbMxTYdeLCCrQTc8abB1tw&si=rvJLbZNqG2cCkhel>). Data yang dikumpulkan terbagi menjadi dua jenis, yaitu data visual dan data verbal, yang keduanya merepresentasikan struktur pola narasi dan struktur pola petualangan dalam film tersebut. Data visual mencakup adegan, tindakan tokoh, perubahan situasi, latar, serta rangkaian peristiwa yang membentuk alur cerita, sementara data verbal berupa dialog dan narasi yang memperlihatkan perkembangan konflik, proses pencarian huruf hijaiyah, hingga penyelesaian cerita.

Data dikumpulkan melalui teknik observasi dan dokumentasi. Teknik observasi diterapkan dengan menonton film secara berulang guna mengidentifikasi adegan dan dialog yang berkaitan dengan pola struktur narasi dan pola struktur petualangan (Ratnaningtyas et al., 2022). Teknik dokumentasi kemudian dilakukan

dengan mentranskripsikan dialog, mencatat urutan peristiwa beserta timecode, serta mengelompokkan data sesuai tahapan analisis yang digunakan (Fiantika et al., 2022). Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis melalui empat tahap, yaitu identifikasi, klasifikasi, interpretasi, dan penarikan kesimpulan dengan teori naratologi Todorov dan teori *Hero's Journey* Campbell.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi, narasi petualangan dalam film Siraj Cartoon episode 1–3 season 1 dianalisis menggunakan naratologi Tzvetan Todorov dan *Hero's Journey* Joseph Campbell untuk mengidentifikasi struktur cerita dan perjalanan tokohnya.

Episode 1



Gambar 1 menit 1:58

Struktur narasi yang dibangun dalam gambar tersebut menunjukkan tahap *equilibrium* dalam teori

naratologi. Pada bagian ini, Noura dan Rashid berada di perpustakaan untuk melakukan misi pencarian huruf hijaiyah pertama. Mereka masih berada dalam keadaan normal dengan tujuan yang jelas, yaitu menemukan dan mempelajari huruf-huruf hijaiyah agar dapat melengkapi misi yang diberikan oleh neneknya.

Jika dilihat melalui teori *Hero's Journey*, adegan ini merepresentasikan tahap *departure*. Keputusan Noura dan Rashid untuk memulai pencarian huruf hijaiyah menjadi titik awal perjalanan mereka meninggalkan kondisi semula dan memasuki dunia petualangan. Dengan demikian, pola petualangan mulai dibangun melalui misi pencarian yang menjadi penggerak utama alur cerita.



Gambar 2 menit 4:14

اسامه : "اهلا وسهلاً بكما صديقين، انا الأسد اسامه و انا رائدُ فضاءٍ. وهذا هوا مكوكي الفضائي. انا ابحت عن همزتي"

Osama: "Selamat datang, teman-teman! Aku Osama si Singa, dan aku seorang astronaut. Ini pesawat ulang-alikku. Aku sedang mencari Hamzah-ku."

Kutipan tersebut menunjukkan tahap *disruption* dalam struktur narasi karena hilangnya huruf Hamzah menjadi konflik utama yang menggerakkan cerita. Peristiwa ini sekaligus menandai tahap *departure* dari perspektif *Hero's Journey*, ketika Noura dan Rashid menerima tugas baru untuk membantu pencarian Hamzah dan mulai memasuki dunia petualangan.



Gambar 3 menit 12:09

امير الأرناب: "لابد أنك كتبتها دون الف. فَوَقَعْتَ الهمزة وضاعت يا اسماء، الا تعرف أن همزة في أول ألف تحملها والآ وقعت وضاعت" الكلمة تحتاج إلى

Pangeran Kelinci: "Pasti kau menulisnya tanpa huruf alif. Huruf Hamzah-nya lepas dan hilang, Osama! Tidakkah kau tahu bahwa Hamzah di awal kata membutuhkan

alif sebagai penopangnya? Jika tidak, ia akan lepas dan hilang."

Kutipan tersebut menunjukkan tahap *recognition of disruption* dalam pengembangan teori naratologi karena penyebab gangguan mulai diketahui oleh tokoh. Dalam cerita, Pangeran Kelinci menjelaskan bahwa hilangnya huruf Hamzah milik Osama terjadi karena kesalahan penulisan. Hamzah yang berada di awal kata membutuhkan Alif sebagai tempatnya, sehingga ketika aturan tersebut tidak diterapkan, huruf tersebut dapat hilang.

Dalam teori *Hero's Journey*, bagian ini termasuk tahap *initiation* atau inisiasi. Noura, Rashid, dan Osama mendapatkan pembelajaran mengenai aturan huruf Hamzah, harakat, serta penggunaan huruf mad yang menjadi bagian dari tantangan yang harus dilewati dalam petualangan mereka.



Gambar 4 menit 17:51

امير الأرنؤب: "عليكم ان تصوغوا جملة فيها الهمزة
بكل اشكاله"

Pangeran Kelinci: "Kalian harus membuat sebuah kalimat yang mengandung Hamzah dalam berbagai bentuknya."

Struktur narasi ini menunjukkan tahap *attempt to repair the disruption* dalam teori naratologi. Setelah mengetahui penyebab hilangnya huruf Hamzah, Noura dan Rashid bersama Osama harus melakukan sebuah tantangan untuk mendapatkan kembali huruf tersebut.

Tantangan yang diberikan oleh Pangeran Kelinci adalah membuat kalimat yang mengandung huruf Hamzah dalam berbagai bentuk. Melalui tugas tersebut, tokoh tidak hanya berusaha menemukan kembali huruf Hamzah, tetapi juga harus memahami penerapan huruf tersebut dalam kata.

Dalam teori *Hero's Journey*, bagian ini merupakan tahap *initiation* karena tokoh harus menyelesaikan tantangan yang diberikan Pangeran Kelinci sebelum memperoleh kembali huruf Hamzah.



Gambar 5 menit 19:13

اسامه: "همزتي انت هنا يا شقيه"

امير الأرنؤب: "اه انا سعيد لانك اخيرا وجدت همزتك
التي تبحث عنها"

Osama: "Hamzahku, kamu berada di sini dasar nakal."

Pangeran Kelinci: "Ah, aku senang kamu akhirnya menemukan huruf hamza yang kamu cari."

Percakapan tersebut menunjukkan tahap *reinstatement of equilibrium* dalam teori naratologi. Karena Osama berhasil menemukan kembali huruf Hamzah setelah menyelesaikan tantangan yang diberikan oleh Pangeran Kelinci. Permasalahan kehilangan huruf yang menjadi gangguan utama dalam cerita akhirnya terselesaikan.

Dalam teori *Hero's Journey*, bagian tersebut termasuk tahap *return* atau kembali. Perjalanan tersebut tidak hanya menghasilkan keberhasilan menemukan huruf yang

hilang, tetapi juga memberikan pembelajaran mengenai aturan penulisan huruf Arab, harakat, dan mad.

Episode 2



Gambar 6 menit 1:51

نورة: "فنتح الخارطة لنرى اين علينا الذهاب الان"

Noura: "Mari kita buka peta untuk melihat ke mana kita harus pergi sekarang."

Struktur narasi yang terdapat dalam kutipan tersebut menunjukkan tahap *equilibrium* atau keseimbangan menurut teori naratologi. Di bagian ini, Noura dan Rashid sedang berada di perpustakaan untuk melanjutkan petualangan mencari huruf hijaiyah berikutnya. Mereka masih melanjutkan misi sebelumnya dalam kondisi yang tenang dan belum menghadapi masalah baru.

Tahap ini adalah bagian dari proses *departure* yaitu ketika Noura dan Rashid berkeinginan untuk

menemukan huruf hijaiyah berikutnya membuat mereka kembali melakukan perjalanan. Tokoh bergerak dari perpustakaan ke tempat baru sesuai arah yang ditunjukkan peta, menandakan bahwa ia mulai meninggalkan situasi awal dan memasuki dunia baru yang penuh petualangan.



Gambar 7 menit 1:58

نورة: انظر يا راشيد انها صورة كأس رياضية هيا
نبحث في المكتبة عن هذه الكأس

Noura: "Lihat Rashid, ini adalah gambar sebuah piala olahraga. Ayo kita cari piala ini di perpustakaan."

Kutipan tersebut menunjukkan tahap *disruption* atau gangguan dalam teori naratologi. Gangguan muncul ketika Noura dan Rashid menemukan petunjuk baru berupa gambar piala olahraga yang mengarahkan mereka pada perjalanan berikutnya.

Gangguan semakin terlihat ketika mereka menemukan Basmah

yang berada di dalam piala dan mengalami kesedihan ketika Basmah berkata, *بِسْمَةِ: "انا اسفة، لا استطيع فُتْح الباب. فاننا بقرة بائسة"*

Permasalahan Basmah menjadi konflik utama dalam episode ini karena ia merasa tidak mampu memenangkan pertandingan olahraga akibat perbedaan dirinya dengan peserta lain.

Dalam konsep *Hero's Journey*, bagian ini termasuk tahap *departure*, Noura dan Rashid tidak hanya mencari huruf Ba, tetapi juga terlibat dalam perjalanan membantu Basmah menghadapi permasalahan pribadi.



Gambar 8 menit 3:41

نورة: "ولماذا تبكين يا بسمه؟ فأنت تبدين جميلة في ملابسك الرياضية"

Noura: "Mengapa kamu menangis, Basmah? Kamu terlihat cantik dengan pakaian olahraga ini."

Bagian tersebut menunjukkan tahap *recognition of disruption* dalam

teori petualangan. Noura dan Rashid menyadari bahwa masalah utama Basmah bukan hanya mengenai pertandingan olahraga, tetapi juga rasa tidak percaya diri karena merasa berbeda dari peserta lainnya.

Basmah berkata:

"قصتي حزينة ولا بد أن تكون لكل قصة نهاية سعيدة"

"Kisahku menyedihkan dan setiap cerita harus memiliki akhir yang bahagia."

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa Basmah menyadari adanya masalah dalam dirinya dan menginginkan perubahan.

Dalam konsep *Hero's Journey*, tahap ini memasuki *initiation*. Noura dan Rashid mulai membantu Basmah melalui proses latihan, mencari motivasi, serta memberikan pemahaman bahwa perbedaan bukanlah penghalang untuk mencapai tujuan.



Gambar 9 menit 7:02

نورة: "لا تحزني يا بسمه فلنذهب ونسأل كل واحدة
منهن عن سر تميزها ونجاحها"

Noura: "Jangan bersedih Basmah, mari kita bertanya kepada mereka tentang rahasia keberhasilan mereka."

Kutipan tersebut menunjukkan tahap *attempt to repair the disruption* dalam struktur narasi. Pada bagian ini usaha penyelesaian dilakukan dengan cara mencari pengalaman dari peserta lain yang telah berhasil dalam tantangan olahraga.

Noura dan Rashid mengajak Basmah menemui para pemenang sebelumnya, untuk mengetahui rahasia keberhasilan mereka. Dari pengalaman tersebut, Basmah memahami pentingnya Latihan, kedisiplinan, dan kepercayaan diri dalam mencaai tujuan. Oleh karena itu, adegan ini mempresentasikan tahap *initiation* pada teori petualangan.

Selain itu, proses pencarian huruf 'Ba' juga menjadi bagian dari *initiation* karena Noura dan Rashid mempelajari penggunaan huruf 'Ba' dalam berbagai posisi, seperti:

"بطة كبيرة بين الكتب"

"Bebek besar di antara buku-buku."

Melalui tantangan tersebut, tokoh memperoleh pengalaman baru mengenai bentuk dan posisi huruf 'Ba' dalam kata.



Gambar 10 menit 14:47

راشد: "لقد تعلمت أن الفوز في الفور في التحدي يحتاج الإرادة
والالتزام بالتمارين الرياضية والأكل الصحي"

Rashid: "Kamu telah belajar bahwa untuk memenangkan tantangan ini, dibutuhkan kemauan dan komitmen untuk berolahraga serta makan sehat."

Tahap *reinstatement of equilibrium* ditunjukkan ketika Basmah berhasil mengubah sikapnya setelah memperoleh berbagai pelajaran dari teman-temannya. Ia tidak lagi terfokus pada ketakutan untuk kalah, melainkan memahami bahwa keberhasilan diperoleh melalui usaha dan kemauan yang kuat.

Pada tahap ini keseimbangan baru tercipta karena konflik batin yang

dialami Basmah telah teratasi. Sementara itu, tahap *return* terlihat ketika petualangan berakhir dan tokoh memperoleh pengetahuan baru mengenai huruf Ba',

Episode 3



Gambar 11 menit 1:22 – 2:14

راشد: "كانت المغامرة مع البقرة بسمهسليه جدا
وتعلمنا منها الكثير"

Rashid: "Petualangan bersama sapi itu sangat menyenangkan dan kami belajar banyak darinya"

نورة: "والان علينا متابعه المغامرة بحسبوصيه جدتي
حتى نعرف الحرف التالي"

Noura: "Sekarang kita harus melanjutkan petualangan ini sesuai saran nenekku agar kita tahu huruf berikutnya."

راشد: "ها هي! انظري انها صورة كعكشهيه علينا
ان نبحت عنها وناكلهم"

Rashid: "Ini dia! Lihat, ini foto kue-kue lezat. Kita harus mencarinya dan memakannya."

Kutipan tersebut menunjukkan tahap *equilibrium*. Kembalinya Noura dan Rashid ke perpustakaan dan menerima petunjuk baru berupa gambar kue pada peta.

Pada tahap ini pula teridentifikasi tahap *departure* dalam kerangka *Hero's Journey*. Keputusan Noura dan Rashid untuk menelusuri petunjuk gambar kue mengindikasikan bahwa tokoh mulai beranjak dari kondisi awalnya dan memasuki fase petualangan yang pada akhirnya mengantarkan mereka pada proses pembelajaran huruf Ta'.



Gambar 12 menit 3:38 - 3:56

Tahap gangguan/*disruption* dimulai ketika Noura dan Rashid bertemu Timour, seekor naga yang sedang membuat kue ulang tahun untuk sahabatnya, buaya bernama Tamtam. Taimur lalu meminta mereka untuk menuliskan huruf Ta di atas kue tersebut.

تيمور: "اسمي تيمور ويمكنكم مساعدتي بالطبع
بكتابه حرف التاء على هذه الكعكه. التاء هو اول
حرف من اسمي ومن اسم صديقي, تمتم"

Taimur: "Namaku Taimur, dan kalian tentu saja bisa membantuku dengan menuliskan huruf 'Ta' di kue ini. Huruf 'Ta' adalah huruf pertama dari namaku dan nama temanku, Tamtam."

Setelah berhasil menuliskan huruf Ta', mereka berangkat menuju rumah Tamtam. Namun dalam perjalanan Taimur menyadari bahwa kue tersebut belum dihias dengan buah-buahan.



Gambar 13 menit 6:04

Kutipan tersebut menunjukkan munculnya *disruption* karena belum terselesaikannya misi mengantarkan kue ulang tahun akibat hiasan buah yang belum tersedia.

Tahap ini masih berada pada fase transisi dari *departure* menuju *initiation*, mengingat tokoh telah

meninggalkan dunia awalnya dan mulai memasuki ranah petualangan yang menuntutnya menghadapi berbagai tantangan lebih lanjut.



Gambar 14 menit 10:58

Tahap *recognition of disruption* pada struktur narasi teridentifikasi ketika para tokoh menyadari bahwa satu-satunya cara untuk menyelesaikan misi tersebut adalah dengan menuju pasar.

Selama perjalanan mereka juga belajar letak huruf Ta dalam berbagai kata.

تيمور: "تاج وكتاب في البيت"

Taimur: "Mahkota dan buku berada di dalam rumah."

Perjalanan menuju pasar diiringi dengan pengenalan bentuk huruf Ta pada posisi awal, tengah, dan akhir kata. Bagian ini termasuk tahap *initiation* dalam teori petualangan (*Hero's Journey*).



Gambar 15 menit 13:25

Tahap *attempt to repair the disruption* ditunjukkan ketika Timour, Noura, dan Rashid berhasil memperoleh buah-buahan yang dibutuhkan untuk menghias kue.

راشد, نورة, تيمور: "تاجر، توت، تين"

تيمور: "اعتقد ان الكعكه اصبحت جاهزه الان. هيا نذهب لنحتفل مع صديقي تمت"

Rashid, Noura, Taimur:
"Pedagang, murbei, buah ara."

Taimur: "Kurasa kuenya sudah siap sekarang. Mari kita pergi merayakan ulang tahun sahabatku Tamtam."

Tokoh berhasil mengatasi hambatan dengan bekerja sama. Selain memperoleh buah-buahan, mereka juga mempelajari kosakata baru yang diawali huruf Ta beserta variasi bunyi panjangnya (*ta, tu, ti*).

Dalam Hero's Journey, tahapan ini masih termasuk *initiation*

karena merupakan inti petualangan tokoh dalam menghadapi tantangan sekaligus memperoleh pengetahuan baru.



Gambar 16 menit 14:35

Tahap terakhir ditunjukkan ketika Timour berhasil mengantarkan kue kepada Tamtam sehingga tujuan perjalanan tercapai.

راشد: لقد جهزنا لك كعكة لذيذة
نورة: ووضعتنا فيها فواكه تبدأ كلها بحرف التاء

Rashid: "Kami sudah menyiapkan kue lezat untukmu."

Nouraa: "Dan kami menaruh buah-buahan di dalamnya yang semuanya dimulai dengan huruf Ta."

Setelah itu mereka merayakan ulang tahun bersama sambil menyanyikan lagu tentang huruf Ta.

تيمور: "هيا لنحتفل بحرف التاء معا"

Taimur: "Mari kita rayakan huruf Ta bersama-sama."

Berdasarkan kutipan tersebut, konflik telah berhasil diselesaikan sehingga tercipta *reinstatement of the equilibrium* atau keseimbangan baru. Misi mengantarkan kue berhasil dilaksanakan dan pembelajaran mengenai huruf Ta juga telah selesai.

Dalam teori *Hero's Journey*, bagian ini merupakan tahap *return*, yaitu tokoh kembali setelah menyelesaikan petualangan dengan membawa pengetahuan baru mengenai bentuk huruf Ta. Dengan demikian, perjalanan tokoh tidak hanya menyelesaikan konflik, tetapi juga menghasilkan pengalaman belajar yang menjadi tujuan utama narasi edukatif dalam *Siraj Cartoon*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa *Siraj Cartoon* episode 1–3 season 1 membangun pembelajaran huruf hijaiyah melalui narasi petualangan yang tersusun berdasarkan struktur naratologi Tzvetan Todorov dan tahapan *Hero's Journey* Joseph Campbell. Narasi petualangan tidak hanya berfungsi sebagai penggerak alur cerita, tetapi juga memuat nilai edukatif melalui proses pemecahan

masalah, kerja sama, dan perolehan pengetahuan secara bertahap. Hal ini sejalan dengan pandangan (Arsyad, 2011) bahwa media berbasis cerita dapat mendukung penyampaian pengetahuan secara lebih kontekstual dan menarik. Dengan demikian, *Siraj Cartoon* menghadirkan narasi petualangan edukatif yang mengintegrasikan pembelajaran huruf hijaiyah ke dalam alur cerita. Penelitian selanjutnya dapat mengkaji episode lain atau menggunakan pendekatan naratologi yang berbeda untuk memperluas kajian film animasi berbahasa Arab.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananta, B. D. B., & Andini, T. M. (2024). Narratology Tzvetan Todorov perspective in dazai osamu ' s film adaptation " the fallen angel " directed by Genjiro Arato. *English Education Journal*, 2(2), 31–43.
- Arsyad, A. (2011). *Medis Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azizaty, S. S., Putri, I. P. (2018). Analisis narasi Tzvetan Todorov pada film sokola rimba. *ProTVF*, 2(1), 51–67.
- Bal, M. (1946). *Narratology Introduction to the Theory of Narrative Second Edition*. Toronto: University of Toronto Press.

- Fiantika, F. R., et al. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Fitrianti, Hasmawati, F., & Duku, S. (2025). Analisis musikal drama film petualangan Sherina 2 dalam membangkitkan motivasi bertualang. *Interaction: Communication Studies Journal*, 2(1), 1–12.
- Istiqomah, S. N., Farisi, M. Z. Al, & Langguly, A. A. (2026). Politeness and transitivity strategies in speech siraj season 4 arabic cartoon series characters: analysis pragmatic functional. *Mantiq Tayr: Journal of Arabic Language*, 114-137.
- Laheba, J. G. (2022). *Kepahlawanan dalam film kingdom of heaven karya ridley scott*. Jurnal Elektronik Universitas Sam Ratulangi, 1-17.
- Lestari, D. P., Dindin, M.Z.M., & Setiawan. (2023). *Teori tzvetan todorov untuk membedah unsur naratif dalam film sejuta sayang untuknya dan relevansinya dengan pembelajaran teks narasi di SMP*. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Universitas Mandiri*, 562–571.
- Munandar, A. M., & Riswandi. (2025). Analisis semiotik interpretasi nilai moral dan nilai budaya dalam film waktu maghrib. *Scientia Journal Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1–13.
- Nasution, A. F. (2023). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Harva Creative.
- Olliem, G. F. (2024). Efektivitas penggunaan media animasi kartun edukasi terhadap minat belajar anak SD. *Jurnal Vicidi*, 14(2), 219–236.
- Putra, Z. A. (2024). Takarir film siraj cartoon episode 2-5. *UMM Institutional Repository*, 1–3.
- Ratnaningtyas, E. M., et al. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Rohanda. (2016). *Metode penelitian sastra: teori., metode, pendekatan, dan praktik*. Bandung: LP2M UIN SGD.
- Shiyam, D. F. N., Supriadi, D., & Rohanda, R. (2024). Nilai perjuangan tokoh utama dalam film wadjda (Analisis semiotika naratif A.J Greimas). *Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9, 89–104.
- Sudarisman, Y., & Pauji, R. R. (2022). Formula dan fungsi sasakala sunda. *Al-Tsaqafa: Jurnal Ilmiah Peradaban Islam*, 19(1), 17–33.
- Todorov, T. (1977). *The poetics of prose*. Cornell University Press.
- Ulhaq, S. D. (2023). Struktur formula petualangan dan nilai pendidikan karakter dalam dongeng pohon impian karya Watiek Ideo. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 77–84.