

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Nussa dan Rara merupakan serial animasi anak Indonesia yang menghadirkan cerita kehidupan sehari-hari dengan mengangkat nilai-nilai keislaman melalui tokoh Nussa, Rara, dan tokoh-tokoh lain di sekitarnya. Cerita yang disajikan dalam serial ini menampilkan berbagai situasi yang dekat dengan kehidupan anak, seperti hubungan dengan keluarga, teman, lingkungan sekitar, serta berbagai persoalan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui rangkaian cerita tersebut, Nussa dan Rara tidak hanya menghadirkan hiburan bagi anak-anak, tetapi juga menyampaikan nilai-nilai keislaman yang berkaitan dengan akidah, ibadah, dan akhlak. Penyampaian nilai-nilai tersebut dikemas melalui perpaduan cerita, karakter, dialog, visualisasi, dan unsur audio yang menjadikan animasi sebagai media komunikasi yang dapat membantu menyampaikan pesan keagamaan secara menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Dengan karakteristik tersebut, animasi Nussa dan Rara dapat dipandang sebagai salah satu karya audio-visual yang memiliki potensi sebagai media penyampaian pesan Islam sekaligus sarana pengenalan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

Kehadiran Nussa Rara mencerminkan perkembangan metode penyampaian dakwah saat ini. Praktik dakwah tidak lagi terbatas pada ceramah atau media cetak, tetapi sudah memanfaatkan *platform* digital untuk memperluas jangkauan

komunikasi (Albanaj, 2021). Sejalan dengan hal tersebut, aktivitas tabligh juga bertransformasi melalui media digital sehingga mampu menjangkau audiens tanpa batas ruang dan waktu (Ridwan, 2022).

Dalam dunia dakwah digital ini, Nussa Rara hadir membawa penyegaran. Animasi ini menyampaikan ajaran agama secara halus dan tidak menggurui. Pesan-pesan Islam langsung disisipkan ke dalam solusi atas masalah sehari-hari yang sangat dekat dengan dunia anak-anak. Namun, alasan utama yang membuat Nussa Rara sangat menarik untuk diteliti adalah kemampuannya bertahan di tengah berbagai sorotan tajam. Sebagai serial animasi dengan penonton yang sangat luas, Nussa Rara sempat menuai kontroversi di masyarakat. Animasi ini pernah dikritik terkait gaya pakaian tokohnya yang dianggap sebagian pihak mempromosikan budaya tertentu, hingga munculnya isu negatif yang melibatkan figur salah satu pendirinya. Dalam industri hiburan, isu-isu negatif semacam ini biasanya bisa dengan mudah menghancurkan popularitas sebuah karya. Akan tetapi, Nussa Rara justru membuktikan hal sebaliknya. Animasi ini tetap terus diproduksi, ditayangkan melalui kanal resminya, dan episodenya tetap ditonton hingga jutaan kali oleh masyarakat. Fenomena ini memberikan alasan sangat kuat, keberhasilan dan umur panjang Nussa Rara tidak bergantung pada persepsi politik masyarakat atau siapa pembuatnya. Kekuatan sejati dari animasi ini murni terletak pada kualitas karya itu sendiri.

Pemilihan episode “Lekas Sembuh Iboy” sebagai unit analisis didasarkan pada kelengkapan struktur naratif serta data keterlibatan audiens yang tinggi. Episode yang dipublikasikan pada pertengahan tahun 2026 ini menghadirkan rangkaian peristiwa yang tersusun secara utuh, mulai dari pengenalan konflik, perkembangan, klimaks, hingga tahap rekonsiliasi antartokoh. Meskipun dirilis pada periode di mana dinamika publik terhadap animasi ini sedang berlangsung, data menunjukkan bahwa stabilitas penonton tetap terjaga. Hingga penelitian ini dilakukan, episode yang rilis pada pertengahan tahun tersebut telah ditonton lebih dari 1,3 juta kali dan memperoleh lebih dari 19 ribu tanda suka (*likes*) di kanal YouTube Nussa Official. Tingginya angka interaksi pada periode tersebut secara empiris menunjukkan bahwa kelangsungan sebuah karya media lebih ditentukan oleh kekuatan narasi (*story*) dan penyajian audio visual (*discourse*) dibandingkan dengan persepsi sosial di luar teks tersebut. Oleh karena itu, episode ini merupakan representasi yang valid untuk mengkaji konstruksi pesan tabligh dalam karya animasi.

Animasi Nussa mencerminkan evolusi metode penyampaian dakwah; praktik dakwah saat ini tidak lagi terbatas pada komunikasi tatap muka langsung, melainkan harus memanfaatkan *platform* media massa dan media baru (internet) untuk memperluas jangkauan (Ardianto dkk., 2007). Dalam perspektif ilmu dakwah, Nussa dapat dipahami sebagai instrumen tabligh yang adaptif terhadap teknologi komunikasi modern. Tabligh pada dasarnya adalah upaya menyampaikan ajaran Islam secara terang benderang kepada masyarakat luas.

Seiring perkembangan teknologi informasi, aktivitas tabligh bertransformasi menggunakan media digital. Dengan demikian, pesan-pesan kebaikan universal dan akhlak keseharian yang dibawa oleh Nussa dapat menembus batas ruang dan waktu, serta menjangkau audiens yang jauh lebih masif dan global (Aziz, 2017).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pola konsumsi media masyarakat. Internet dan *platform* berbagi video menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari (Hidayat, Z, 2016). Di tengah meningkatnya penggunaan media digital, kebutuhan akan konten yang edukatif dan bernilai keagamaan juga semakin besar. Kondisi ini membuka peluang bagi hadirnya berbagai bentuk dakwah kreatif, salah satunya melalui animasi. Dakwah di era digital menuntut para dai untuk tidak lagi mengandalkan praktik dakwah konvensional, tapi juga harus terjun dan tampil di ruang-ruang digital dengan mengubah pendekatan, strategi, dan metode yang lebih efektif (Ridwan, 2022). Dibandingkan dengan bentuk komunikasi lainnya, animasi memiliki keunggulan karena mampu menyampaikan pesan melalui kombinasi gambar bergerak, suara, dialog, dan alur cerita yang menarik sehingga lebih mudah dipahami dan diingat oleh audiens (Ferdinan, 2016).

Dalam penyajiannya, animasi Nussa Rara tidak hanya menampilkan rangkaian peristiwa sejarah keagamaan, tetapi juga membangun cerita melalui pengaturan tokoh, alur, konflik, latar, dan penyampaian pesan tertentu. Setiap episode dikonstruksi dengan memadukan unsur visual dan audio untuk menghasilkan pengalaman menonton yang tidak hanya informatif, tetapi juga

emosional dan reflektif. Oleh karena itu, Nussa Rara dapat dipahami sebagai sebuah teks naratif audio-visual yang memiliki struktur cerita dan cara penyampaian pesan yang khas (Chatman, 1978).

Kajian mengenai struktur naratif menjadi penting karena keberhasilan penyampaian pesan dalam sebuah animasi tidak hanya ditentukan oleh isi cerita yang disampaikan, tetapi juga oleh bagaimana cerita tersebut dikonstruksi. Seymour Chatman (1978) menjelaskan bahwa narasi terdiri atas dua unsur utama, yaitu *story* dan *discourse*. *Story* berkaitan dengan isi cerita yang meliputi tokoh, peristiwa, konflik, dan alur, sedangkan *discourse* berkaitan dengan cara cerita tersebut disampaikan kepada audiens melalui berbagai teknik naratif. Dalam media audio-visual, kedua unsur tersebut saling berkaitan dalam membentuk makna dan pesan yang diterima oleh penonton (Chatman, 1978).

Penelitian tentang komunikasi naratif dan analisis naratif telah berkembang sejak teori naratif klasik. Fisher (1985) memperkenalkan paradigma naratif yang menyatakan bahwa manusia adalah *narrator* alami yang memahami dunia melalui cerita, dengan dua standar utama: koherensi (kesesuaian struktur cerita) dan *fidelity* (kebenaran pesan). Chatman (1978) mengembangkan teori strukturalis yang membedakan *story* (peristiwa dan karakter) dan *discourse* (cara cerita disampaikan) sebagai dua konstituen utama naratif.

Beberapa penelitian sebelumnya banyak yang telah membahas analisis naratif pada media digital dan animasi. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Nadandara dan Ludji (2022) mengenai struktur naratif *digital*

storytelling pada konten video YouTube. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa konten video digital masih menggunakan struktur naratif tiga babak, yaitu *introduction*, *confrontation*, dan *resolution* sebagai pola dasar penceritaan. Selain itu, penelitian tersebut juga menemukan bahwa unsur audio visual seperti animasi, efek suara, dan visualisasi gambar memiliki peran penting dalam memperkuat penyampaian cerita dan meningkatkan keterlibatan audiens. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Echa Ayu Permata Sari dan Robi'ah Machtumah Malayati (2025) tentang struktur naratif dalam animasi Riko The series di YouTube menunjukkan bahwa cerita dalam animasi dibangun melalui tahapan naratif yang sistematis sehingga mampu membentuk alur yang mudah dipahami oleh penonton.

Meskipun demikian, penelitian mengenai animasi Nussa dan Rara telah dilakukan dengan berbagai fokus, khususnya yang berkaitan dengan nilai pendidikan akhlak, pendidikan karakter, serta pemanfaatannya sebagai media dakwah dan pembelajaran. Sebagian penelitian tersebut lebih banyak berfokus pada identifikasi nilai-nilai keislaman dan akhlak yang terdapat dalam cerita serta relevansinya terhadap pendidikan anak, sedangkan kajian yang secara khusus menelaah keterkaitan antara struktur naratif dengan unsur audio-visual dalam mengonstruksi dan menyampaikan pesan akhlak sehari-hari sebagai bentuk penyampaian pesan tabligh masih memiliki ruang untuk dikembangkan. Padahal, unsur cerita, karakter, rangkaian peristiwa, dialog, narasi, visualisasi, musik, efek suara, serta teknik penyuntingan merupakan komponen yang saling berkaitan

dalam membentuk makna dan menyampaikan pesan kepada penonton. Oleh karena itu, analisis terhadap hubungan antara unsur *story* dan *discourse* menjadi penting untuk memahami bagaimana pesan akhlak sebagai bagian dari nilai-nilai Islam tidak hanya hadir sebagai isi cerita, tetapi juga dikonstruksi melalui cara penyajiannya dalam sebuah karya animasi.

Oleh karena itu, penelitian mengenai analisis naratif audio-visual pada animasi Nussa dan Rara dengan fokus pada penggambaran akhlak sehari-hari, salah satunya melalui episode “Lekas Sembuh Iboy”, perlu dilakukan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana pesan akhlak dibangun dan disampaikan melalui perpaduan unsur cerita dan unsur audio-visual. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diketahui bagaimana unsur *story* dan *discourse* bekerja secara bersama-sama dalam mengonstruksi dan menyampaikan pesan akhlak sehari-hari melalui animasi Nussa dan Rara sebagai media tabligh. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap kajian Komunikasi dan Penyiaran Islam, khususnya dalam bidang tabligh digital, analisis naratif audio-visual, serta pemanfaatan karya animasi sebagai media penyampaian nilai-nilai Islam dan akhlak kepada anak-anak di era digital.

Penelitian mengenai analisis naratif audio visual pada animasi Nussa rara perlu dilakukan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai bagaimana cerita dibangun dan disampaikan melalui perpaduan unsur visual dan audio. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diketahui bagaimana struktur

naratif dan elemen audio visual bekerja secara bersamaan dalam merepresentasikan ahlak keseharian. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menambah referensi dalam kajian komunikasi, khususnya yang berkaitan dengan analisis naratif dan audio visual pada karya animasi di media digital.

Berdasarkan uraian tersebut, animasi Nussa Rara menarik untuk dikaji sebagai media tabligh yang menggunakan pendekatan kisah dalam format audio-visual. Penelitian ini penting dilakukan untuk memahami bagaimana struktur naratif audio-visual dibangun dalam animasi Nussa Rara serta bagaimana unsur-unsur naratif tersebut digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan tabligh kepada audiens. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian dakwah digital, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan media animasi sebagai sarana penyampaian ajaran Islam.

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana unsur *story* (cerita) dalam pendekatan tabligh kisah pada animasi Nussa Rara?
2. Bagaimana unsur *discourse* (wacana/cara penyampaian) dalam pendekatan tabligh kisah pada animasi Nussa Rara?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis bagaimana unsur *Story* (tokoh, peristiwa, konflik, dan alur) dalam pendekatan tabligh kisah pada animasi Nussa Rara.

2. Untuk menganalisis bagaimana unsur *Discourse* (wacana/cara penyampaian melalui teknik naratif audio visual) dalam pendekatan tabligh kisah pada animasi Nussa Rara.

D. Kegunaan Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dirinci dengan manfaat secara akademis dan manfaat secara praktis sebagai berikut

1. Kegunaan Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu komunikasi dan penyiaran Islam, khususnya dalam kajian tabligh, komunikasi audio visual, serta dakwah digital. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai analisis naratif audio visual melalui pendekatan kisah dalam media animasi sebagai sarana penyampaian pesan dakwah. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji media dakwah berbasis animasi, narasi keagamaan dalam media digital, serta pemanfaatan *platform* YouTube sebagai media tabligh yang efektif.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi para kreator konten dakwah, lembaga dakwah, dan praktisi media digital dalam mengembangkan konten animasi yang komunikatif dan sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong pemanfaatan media digital, khususnya YouTube, sebagai sarana tabligh yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat. Melalui pendekatan kisah yang dikemas dalam bentuk animasi, media dakwah diharapkan mampu menjangkau audiens yang lebih luas, terutama generasi muda, serta menjadi alternatif penyampaian nilai-nilai Islam yang edukatif, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman.

E. Tinjauan Pustaka

1. Landasan Teoritis

Teori naratif merupakan pendekatan yang berfokus pada pemahaman struktur cerita dan cara penyampaiannya dalam suatu teks naratif, baik berupa teks sastra maupun media audio visual. Narasi dipahami tidak hanya sebagai rangkaian peristiwa, tetapi sebagai konstruksi makna yang dibentuk melalui hubungan antara isi cerita dan cara cerita tersebut disajikan kepada audiens. Dalam konteks dakwah digital, narasi berperan sebagai media strategis untuk menyampaikan pesan keagamaan secara menarik dan mudah dipahami, khususnya melalui bentuk tabligh yang mengutamakan penyampaian kisah.

Tabligh sebagai salah satu bentuk dakwah berfungsi menyebarluaskan ajaran Islam kepada masyarakat melalui berbagai media komunikasi dan penyiaran. Dalam praktiknya, tabligh tidak hanya menyampaikan informasi keagamaan secara tekstual, tetapi juga mengonstruksi makna melalui narasi yang mampu membangun pengalaman emosional dan reflektif bagi audiens. Dakwah

perlu beradaptasi dengan berbagai perubahan dan kecenderungan baru yang muncul di era digital melalui pengembangan pendekatan komunikasi yang sesuai dengan karakteristik masyarakat modern. Dengan demikian, tabligh tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian ajaran Islam, tetapi juga sebagai upaya memenuhi kebutuhan spiritual masyarakat di tengah derasnya arus informasi dan perubahan sosial yang berlangsung secara cepat (Ridwan, 2022).

Seymour Chatman menjelaskan bahwa narasi tersusun atas dua unsur utama, yaitu *story* dan *discourse* (Chatman, 1978).

Teori naratif Chatman berpandangan bahwa makna dalam sebuah narasi tidak lahir semata-mata dari cerita itu sendiri, tetapi dari hubungan antara *story* dan *discourse* yang bekerja secara simultan. Dengan kata lain, peristiwa yang sama dapat menghasilkan makna yang berbeda apabila disampaikan melalui cara penceritaan yang berbeda pula. Oleh karena itu, analisis naratif tidak cukup berhenti pada apa yang diceritakan, melainkan harus menelaah bagaimana cerita tersebut dikonstruksi dan diarahkan kepada audiens (Chatman, 1978). Dalam konteks tabligh, hal ini berarti pesan keagamaan dalam kisah Nussa Rara tidak hanya ditentukan oleh isi cerita religius, tetapi juga oleh cara kisah tersebut disajikan melalui media animasi untuk mencapai tujuan dakwah.

2. Kerangka Konseptual

Animasi Nussa dan Rara merupakan salah satu karya animasi anak Indonesia yang menyajikan cerita kehidupan sehari-hari dengan mengintegrasikan nilai-nilai keislaman dan pesan dakwah ke dalam alur

ceritanya. Animasi ini mengemas pesan keislaman melalui cerita yang dekat dengan kehidupan anak, disertai tampilan visual yang menarik dan penyampaian pesan yang mudah dipahami oleh audiens anak-anak. Muna dan Husen (2023) dalam penelitiannya mengenai Nussa dan Rara sebagai media dakwah anak menunjukkan bahwa animasi tersebut memiliki kekuatan dalam menyampaikan pesan dakwah yang mudah dipahami oleh anak-anak serta didukung oleh tampilan visual yang menarik. Melalui perpaduan cerita dan unsur audio-visual tersebut, Nussa dan Rara memiliki potensi sebagai media penyampaian pesan keislaman yang dapat menjangkau audiens anak secara komunikatif. Dengan demikian, animasi Nussa dan Rara tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga dapat dipahami sebagai salah satu media tabligh yang menyampaikan nilai-nilai Islam melalui bentuk narasi audio-visual (Muna & Husen, 2023).

Dalam kajian naratif, animasi Nussa dan Rara dapat dianalisis melalui dua dimensi utama, yaitu *story* dan *discourse*. Fokus pada akhlak sehari-hari dipilih karena cerita dalam animasi Nussa dan Rara menghadirkan berbagai situasi yang dekat dengan kehidupan anak, sehingga nilai-nilai akhlak dapat direpresentasikan melalui tindakan, interaksi, dan pengalaman tokoh dalam cerita. Salah satu episode yang menjadi unit analisis dalam penelitian ini adalah “Lekas Sembuh Iboy”. Episode tersebut dipilih karena memiliki muatan naratif yang dapat dianalisis melalui kerangka *story* dan *discourse*, khususnya untuk melihat bagaimana pesan akhlak sehari-hari dikonstruksi melalui rangkaian peristiwa, karakter, latar, konflik, dan hubungan antartokoh. Berdasarkan sisi

discourse, cerita dapat dianalisis melalui cara penyajiannya menggunakan dialog, ekspresi tokoh, visualisasi adegan, musik, efek suara, serta teknik penyuntingan yang membentuk pengalaman penonton dalam memahami pesan yang disampaikan. Dalam perspektif Seymour Chatman (1978), *story* berkaitan dengan isi atau apa yang diceritakan, sedangkan *discourse* berkaitan dengan bagaimana cerita tersebut disampaikan kepada audiens. Oleh karena itu, episode “Lekas Sembuh Iboy” relevan digunakan sebagai salah satu unit analisis untuk melihat bagaimana nilai akhlak sehari-hari dikonstruksi melalui perpaduan struktur naratif dan unsur audio-visual dalam animasi Nussa dan Rara.

Keunikan animasi Nussa dan Rara sebagai media tabligh terletak pada strategi penceritaannya yang mengintegrasikan nilai-nilai keislaman ke dalam cerita kehidupan sehari-hari anak. Pesan akhlak tidak hanya disampaikan melalui nasihat secara langsung, tetapi juga melalui tindakan tokoh, interaksi antar karakter, rangkaian peristiwa, serta penyelesaian konflik yang terdapat dalam cerita. Pendekatan tersebut memungkinkan nilai-nilai Islam disampaikan melalui pengalaman tokoh yang dekat dengan kehidupan audiens anak. Penelitian Sari dan Darraz (2024) mengenai nilai pendidikan akhlak dalam animasi Nussa dan Rara menunjukkan adanya nilai-nilai akhlak seperti kejujuran, toleransi, dan kepedulian sosial yang direpresentasikan melalui cerita. Hal tersebut menunjukkan bahwa Nussa dan Rara memiliki karakteristik sebagai media audio-visual yang dapat mengintegrasikan pesan moral dan keislaman ke dalam cerita yang dekat dengan kehidupan anak. Dalam perspektif naratif, kekuatan

tersebut dapat dikaji melalui hubungan antara *story* sebagai isi cerita dan *discourse* sebagai cara cerita disampaikan kepada audiens (Chatman, 1978). Dengan demikian, penyampaian pesan akhlak dalam Nussa dan Rara tidak hanya terletak pada nilai yang terkandung dalam cerita, tetapi juga pada bagaimana nilai tersebut dikonstruksi dan disajikan melalui unsur naratif dan audio-visual.

Penokohan dalam animasi Nussa dan Rara juga mencerminkan konstruksi naratif yang berperan penting dalam penyampaian pesan tabligh. Tokoh-tokoh dalam cerita tidak hanya berfungsi sebagai penggerak alur, tetapi juga menjadi representasi berbagai sikap dan perilaku yang berkaitan dengan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Melalui karakterisasi tokoh, penonton dapat memahami pesan yang disampaikan berdasarkan tindakan, dialog, respons terhadap suatu peristiwa, serta hubungan tokoh dengan karakter lainnya. Dalam unsur *story*, penokohan dapat dianalisis melalui peran dan karakter tokoh dalam rangkaian peristiwa, sedangkan dalam unsur *discourse*, karakterisasi diperkuat melalui ekspresi wajah, gerak tubuh, intonasi suara, dialog, dan visualisasi tokoh dalam adegan (Chatman, 1978). Unsur-unsur tersebut menjadi bagian dari strategi penyampaian pesan kepada audiens melalui media audio-visual. Dalam kajian sinema dan audio-visual, unsur gambar dan suara, termasuk dialog, musik, efek suara, serta penyuntingan, berperan dalam membentuk pengalaman penonton terhadap suatu cerita (Bordwell & Thompson, 2013). Oleh karena itu, penokohan dalam animasi Nussa dan Rara dapat dipahami sebagai bagian dari konstruksi *story* sekaligus *discourse* yang bekerja

bersama-sama dalam merepresentasikan dan menyampaikan nilai-nilai akhlak sebagai pesan tabligh kepada audiens anak.

Kerangka konseptual penelitian ini menempatkan animasi Nussa rara sebagai objek kajian, teori naratif Seymour Chatman sebagai landasan analisis, serta hubungan antara story dan discourse sebagai fokus utama penelitian dalam konteks tabligh. Analisis dilakukan untuk memahami bagaimana struktur cerita dan strategi penyajian bekerja bersama-sama dalam membentuk makna dakwah dan tabligh melalui media animasi di *platform* YouTube. Tabligh tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian ajaran Islam, tetapi juga sebagai upaya memenuhi kebutuhan spiritual masyarakat di tengah derasnya arus informasi dan perubahan sosial yang berlangsung secara cepat (Ridwan, 2022).

Story (Cerita) mengacu pada isi (*content*) dari sebuah narasi yang terdiri atas rangkaian peristiwa (*events*) dan unsur-unsur keberadaan (*existents*), yaitu tokoh (*characters*) dan latar (*setting*). Menurut Seymour Chatman, story merupakan isi cerita yang menjelaskan apa (*what*) yang diceritakan dalam suatu narasi, meliputi tindakan, peristiwa, tokoh, serta latar yang membentuk dunia cerita, sedangkan hubungan antarperistiwa membentuk struktur alur dalam narasi. Dengan demikian, story berfokus pada unsur-unsur yang membangun isi cerita tanpa memperhatikan cara penyampaiannya kepada audiens (Chatman, 1978).

Story digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis struktur isi cerita pada Animasi Nussa Rara episode kisah kisah Ahlak kesherian salah

satunya lekas sembuh iboy. Analisis dilakukan terhadap unsur-unsur pembangun cerita, seperti rangkaian peristiwa, tokoh-tokoh yang terlibat, latar tempat dan waktu, serta hubungan antarperistiwa yang membentuk alur cerita sehingga dapat menggambarkan bagaimana kisah ini dikonstruksi dalam karya animasi tersebut.

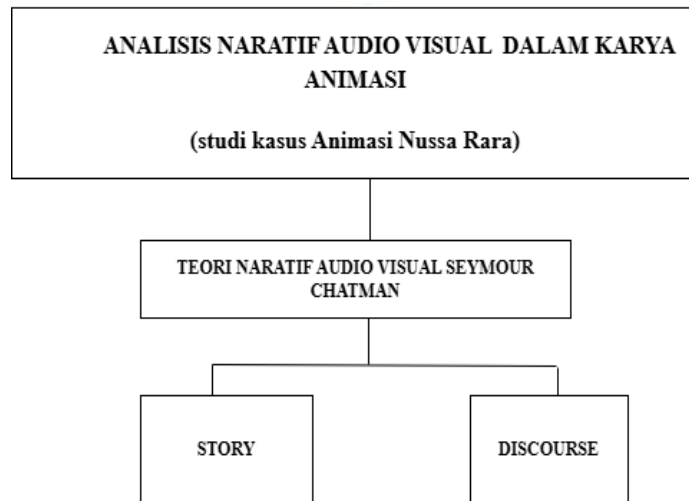
Discourse (Penyajian Cerita) mengacu pada bentuk penyampaian (*expression*) atau cara sebuah cerita dikomunikasikan kepada audiens. Menurut Seymour Chatman, *discourse* merupakan bagaimana (*how*) isi cerita disampaikan melalui berbagai teknik penceritaan dan media yang digunakan. Dalam karya audio visual, *discourse* tidak hanya diwujudkan melalui dialog dan narasi, tetapi juga melalui unsur visual, audio, penyuntingan, sudut pengambilan gambar, musik, efek suara, serta teknik sinematik yang membentuk pengalaman penonton terhadap cerita (Chatman, 1978).

Konsep *discourse* digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis bagaimana cerita dalam Animasi Nussa Rara disajikan kepada penonton melalui unsur-unsur audio visual. Analisis difokuskan pada penggunaan dialog, narasi, visualisasi adegan, musik, efek suara, teknik penyuntingan, serta penyusunan adegan yang mendukung penyampaian pesan dan nilai-nilai Islami kepada audiens, khususnya anak-anak.

Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada analisis naratif kisah-kisah dalam animasi Nussa Rara melalui pendekatan *story* dan *discourse* untuk memahami bagaimana animasi berfungsi sebagai media dakwah visual dan tabligh di era digital. Penelitian ini sekaligus memberikan kontribusi akademik

terhadap kajian naratif audio-visual dalam konteks komunikasi religius dan dakwah digital, khususnya dalam memahami bagaimana narasi audio-visual digunakan sebagai media penyampaian kisah keseharian dalam dakwah digital melalui platform YouTube (Nasrullah, 2017; Chatman, 1978).

Dengan demikian, kerangka konseptual dapat digambarkan dengan skema berikut:



Bagan 1.1 Kerangka Berpikir
Sumber: Observasi Peneliti

F. Langkah-Langkah Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah rumah produksi animasi Nussa Official yang bernaung di bawah Visinema Studios (Visinema Animation), yang berlokasi di Jalan Keramat No. 3 A-C, Cilandak Timur, Jakarta Selatan, 12560, Indonesia.

2. Paradigma dan Pendekatan

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme. Paradigma ini memandang bahwa realitas tidak bersifat objektif dan tunggal, melainkan dibangun melalui proses interpretasi terhadap simbol, teks, dan representasi yang disajikan dalam media. Dalam konteks ini, animasi Nussa Rara dipahami sebagai sebuah konstruksi makna yang dibentuk melalui elemen visual, audio, serta alur cerita yang kemudian diinterpretasikan oleh penonton.

Dengan menggunakan paradigma konstruktivisme, penelitian ini berupaya melihat bagaimana pesan dakwah dalam animasi tidak hanya terkandung dalam isi cerita, tetapi juga dibentuk melalui cara penyampaiannya. Sejalan dengan pemikiran Seymour Chatman, narasi terdiri dari dua aspek utama, yaitu *story* (apa yang diceritakan) dan *discourse* (bagaimana cerita disampaikan). Kedua aspek ini menjadi landasan dalam menganalisis bagaimana kisah dikonstruksi dalam animasi Nussa Rara.

Selain itu, penelitian ini mempertimbangkan konteks media digital sebagai lingkungan sosial yang membentuk cara konsumsi dan interpretasi konten dakwah. Tingginya akses masyarakat terhadap YouTube dan animasi digital menjadi faktor yang memengaruhi penerimaan dan keterlibatan audiens terhadap cerita yang disampaikan (Rahman, 2021).

Paradigma ini menekankan bahwa makna dakwah bukan hanya berasal dari isi cerita, tetapi juga dari cara cerita dikomunikasikan secara visual dan

audio-visual. Pendekatan ini memastikan penelitian dapat menangkap interaksi kompleks antara narasi, penyajian, dan pengalaman audiens dalam konteks dakwah digital modern.

3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis naratif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Eriyanto (2013), analisis naratif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengkaji bagaimana suatu peristiwa dikonstruksi dan disampaikan melalui sebuah cerita sehingga menghasilkan makna tertentu. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan memahami dan mendeskripsikan secara mendalam konstruksi pesan tabligh yang dibangun melalui unsur-unsur audio visual dalam serial animasi *Nussa dan Rara*. Analisis dilakukan menggunakan teori naratif audio visual Seymour Chatman yang membedakan antara *story* dan *discourse*, kemudian diperkaya melalui data hasil wawancara dengan tim produksi.

4. Jenis Data dan Sumber Data

Bagian ini menjelaskan jenis data dan sumber data sebagai berikut:

a. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data deskriptif kualitatif, yaitu data yang berupa kata-kata, dialog, narasi, gambar, simbol visual, suara, serta makna-makna yang terkandung dalam karya animasi, bukan berupa angka. Data tersebut meliputi unsur-unsur naratif audio visual berdasarkan teori Seymour Chatman, yaitu *story* yang terdiri atas peristiwa (*events*), tokoh

(*characters*), dan latar (*setting*), serta discourse yang mencakup cara penyajian cerita melalui dialog, narasi, visual, musik, efek suara, penyuntingan, dan teknik audio visual lainnya. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan data hasil wawancara dengan tim produksi Animasi Nussa Rara sebagai data pendukung. Seluruh data dianalisis secara mendalam untuk memahami bagaimana struktur naratif audio visual dibangun dalam menyampaikan kisah ahlak sehari-hari kepada penonton.

b. Sumber Data

Bagian ini menjelaskan sumber data yaitu data primer dan data sekunder.

1). Sumber Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh dari catatan hasil wawancara, serta data yang berkaitan dengan informan penelitian. Adapun sumber data primer berasal dari pihak-pihak yang memiliki keterlibatan langsung dalam proses produksi konten animasi Nussa Rara, yaitu, Sutradara (*Director*), *Writer*, *Sound Producer*, *voice over director*. Pengumpulan data primer dilakukan melalui teknik wawancara secara terstruktur dan mendalam guna memperoleh informasi yang relevan dengan fokus penelitian.

2). Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder dalam penelitian ini mencakup video, gambar, catatan, serta berbagai dokumen pendukung lainnya yang berfungsi sebagai pelengkap terhadap data primer. Data sekunder tersebut diperoleh melalui studi

kepuustakaan, berupa buku, jurnal ilmiah, skripsi, serta artikel yang relevan dengan judul dan kebutuhan penelitian.

5. Informan atau Unit Analisis

a. Informan dan Unit Analisis

Dalam penelitian ini digunakan tiga informan utama yang dipilih berdasarkan keterlibatan langsung dalam proses produksi episode Lekas Sembuh Iboy pada serial animasi Nussa dan Rara. Informan pertama adalah Bintang Rizky Utama selaku *director* dan *writer* episode Lekas Sembuh Iboy, serta animator supervisor pada animasi Nussa dan Rara. Informan kedua adalah Nuki Nares selaku *producer music* dan *sound director*, dan ketiga ialah Chrisnawan Martantio selaku *Voice Over Director*. Ketiga informan dipilih karena memiliki peran penting dalam proses penciptaan unsur naratif, visual, dan audio yang menjadi fokus penelitian.

b. Teknik Penentuan Informan

Informan dalam penelitian ini ditentukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2023), *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, yaitu memilih informan yang dianggap paling mengetahui dan memahami objek penelitian sehingga mampu memberikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Berdasarkan teknik tersebut, informan dalam penelitian ini adalah tim produksi Animasi Nussa Rara yang terlibat dalam proses pengembangan cerita

dan produksi episode Lekas sembuh Iboy. Informan dipilih karena memiliki pengetahuan dan pengalaman mengenai penyusunan struktur naratif (*story*) serta penyajian audio visual (*discourse*) pada animasi yang menjadi objek penelitian.

6. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung objek penelitian, yaitu episode Lekas Sembuh Iboy pada serial animasi Nussa dan Rara yang dipublikasikan melalui kanal YouTube Nussa Official. Pengamatan dilakukan secara berulang pada setiap adegan untuk mengidentifikasi unsur-unsur naratif audio visual, meliputi alur cerita, dialog, ekspresi tokoh, gerak, komposisi visual, musik, dan efek suara yang berkaitan dengan penyampaian pesan dalam animasi

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi secara mendalam dari informan yang memahami secara langsung objek penelitian (Moleong, 2019). Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan secara terstruktur dan mendalam kepada informan yang terlibat dalam proses produksi animasi Nussa Rara, yaitu *Director*, *writer*, *Sound Producer*, dan *Voice Over Director*. Wawancara bertujuan untuk menggali data terkait proses kreatif pembuatan animasi, perancangan struktur naratif, pemilihan unsur audio-visual, serta pesan dan nilai yang ingin disampaikan melalui konten animasi Nussa Rara. Teknik wawancara ini digunakan sebagai pelengkap dan penguat

data yang diperoleh melalui observasi dan dokumentasi agar data penelitian lebih valid dan komprehensif (Sugiyono, 2020).

c. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi kegiatan pengumpulan dan penelusuran sumber data sekunder yang mendukung penelitian, baik berupa video animasi Nussa Rara, gambar, arsip, buku, jurnal ilmiah, maupun catatan tertulis lainnya. Data dokumentasi tersebut selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai bahan rujukan untuk memperkuat hasil penelitian, khususnya dalam memahami struktur naratif dan unsur audio-visual yang terdapat dalam animasi Nussa Rara.

7. Teknik Penentuan Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian kualitatif menjadi aspek yang sangat penting untuk menjamin bahwa hasil penelitian memiliki tingkat kredibilitas, validitas, dan dapat dipercaya. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sebagai strategi untuk menguji keabsahan data. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan dan mengonfirmasi data yang diperoleh melalui berbagai sumber serta teknik pengumpulan data sehingga informasi yang dihasilkan menjadi lebih akurat dan konsisten (Sugiyono, 2016). Bentuk triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi triangulasi sumber dan triangulasi metode.

a. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber yang berkaitan dengan penelitian. Dalam konteks penelitian ini, data mengenai struktur naratif *story* dan *discourse* pada Animasi Nussa Rara diperoleh dari hasil observasi terhadap tayangan animasi, hasil wawancara tertulis melalui email dengan tim produksi Animasi Nussa Rara, serta dokumen dan literatur yang relevan. Perbandingan dari berbagai sumber tersebut dilakukan untuk memperoleh data yang konsisten dan dapat dipercaya.

b. Triangulasi Metode

Triangulasi dilakukan dengan cara memeriksa data dari sumber yang sama, tetapi menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda, yaitu observasi, wawancara tertulis, dan dokumentasi. Misalnya, informasi mengenai unsur naratif dan unsur audiovisual dalam animasi tidak hanya diperoleh dari hasil pengamatan terhadap tayangan, tetapi juga dikonfirmasi melalui wawancara tertulis dengan tim produksi serta didukung oleh dokumentasi berupa video animasi, tangkapan layar, dan literatur yang relevan. Dengan demikian, data yang diperoleh dapat saling melengkapi dan memperkuat hasil analisis.

8. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses mengorganisasikan, mengelompokkan, menginterpretasikan, dan menarik makna dari data yang telah diperoleh sehingga menghasilkan temuan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Menurut Rosyidah dan Fijra (2021:122), analisis data merupakan serangkaian

proses untuk menelaah, mengklasifikasi, menyusun secara sistematis, menafsirkan, serta memeriksa data sehingga suatu fenomena dapat dipahami secara mendalam. Dalam penelitian ini, analisis data menggunakan model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Matthew B. Miles dan A. Michael Huberman, yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Model analisis ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif yang bertujuan memahami struktur naratif audio visual dalam Animasi Nussa Rara berdasarkan teori Seymour Chatman.

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses memilih, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengelompokkan data yang diperoleh melalui observasi terhadap Animasi Nussa Rara, wawancara dengan tim produksi Animasi Nussa Rara, serta dokumentasi yang berkaitan dengan penelitian. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi data yang relevan dengan fokus penelitian, yaitu unsur *story* yang meliputi peristiwa (*events*), tokoh (*characters*), dan latar (*setting*), serta unsur *discourse* yang meliputi dialog, narasi, visual, musik, efek suara, penyuntingan, dan teknik penyajian audio visual lainnya. Data yang tidak berkaitan dengan fokus penelitian dieliminasi sehingga analisis menjadi lebih terarah.

b. Penyajian Data

Pada tahap ini, data yang telah direduksi disusun secara sistematis dalam bentuk uraian deskriptif, tabel, kutipan dialog, tangkapan layar (*screenshot*) adegan, hasil wawancara, dan dokumentasi pendukung lainnya. Penyajian data dilakukan berdasarkan kategori *story* dan *discourse* sehingga memudahkan peneliti dalam melihat hubungan antar unsur naratif serta memahami bagaimana struktur naratif audio visual dibangun dalam Animasi Nussa Rara.

c. Verifikasi atau Penarikan Kesimpulan

Tahap verifikasi dilakukan dengan menafsirkan data yang telah disajikan untuk memperoleh pemahaman mengenai struktur naratif audio visual dalam Animasi Nussa Rara. Peneliti menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis terhadap unsur *story* dan *discourse*, kemudian membandingkannya dengan data hasil wawancara dan dokumentasi sebagai bentuk verifikasi. Kesimpulan yang diperoleh diharapkan dapat menjelaskan bagaimana struktur naratif audio visual dimanfaatkan dalam menyampaikan kisah keseharian Animasi Nussa Rara.