

Semiotika Dakwah tentang Toleransi dalam Video Film Animasi CulapCulip

Silvianti^{1*}, Moh. Amiruddin²

¹⁻² Universitas Al-Qolam Malang, Indonesia

silvianti21@alqolam.ac.id^{1*}, amiruddin@alqolam.ac.id²

Korespodensi email: silvianti21@alqolam.ac.id

Abstract. Currently, preaching is no longer limited to being present in a gathering or discussion room directly, but can also be delivered through daring or digital media that has developed rapidly. Preaching through sosial media such as YouTube, Instagram, TikTok, for example, is often done in cartoon films. The purpose of this studi is to determine the meaning of denotation, connotation also a myth in the animated film CulapCulip. By using Roland Barthes' semiotic theory to analyze or describe the meaning contained in the animated images, the researcher used a descriptive qualitative method. The data collection method used by the researcher was by recording also watching the animated film CulapCulip with the theme of tolerance. The results of this studi indicate that the most appropriate analysis theory to apply in studying a film is Roland Barthes' semiotics. With the aim that the meaning contained in each scene can be easily understood related to the use of denotation, connotation, also myth in the animated film CulapCulip. The researcher studied six scenes including the story of offerings, kicking, until shaking hands to prove it.

Keywords: Da'wah, Semiotics, Animated Film, CulapCulip, Tolerance

Abstrak. Saat ini, dakwah tidak lagi hanya sebatas hadir dalam ruang perkumpulan atau diskusi secara langsung, tetapi juga dapat disampaikan melalui media daring atau digital yang telah berkembang pesat. Berdakwah melalui media sosial seperti YouTube, Instagram, TikTok misalnya, tidak jarang dilakukan dalam film kartun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui makna denotasi, konotasi juga mitos dalam film animasi CulapCulip. Dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes untuk menganalisis atau mendeskripsikan makna yang terkandung dalam gambar animasi tersebut, peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah dengan merekam juga menonton film animasi bertema toleransi CulapCulip. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teori analisis yang paling tepat untuk diterapkan dalam mengkaji sebuah film adalah semiotika Roland Barthes. Dengan tujuan agar makna yang terkandung dalam setiap adegan dapat dipahami dengan mudah terkait dengan penggunaan denotasi, konotasi juga mitos dalam film animasi CulapCulip. Peneliti mengkaji enam adegan yang meliputi cerita sesaji, menendang, hingga berjabat tangan untuk membuktikannya.

Kata Kunci : Dakwah, Semiotika, Film Animasi, CulapCulip, Toleransi

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat berdampak pada segala bidang termasuk dakwah dalam agama. Dakwah tidak lagi hanya sebatas hadir dalam ruang perkumpulan kemudian menyampaikan pesan-pesan agama secara langsung, tetapi juga bisa melalui media visual yang biasanya ditayangkan di berbagai platform media sosial. Banyak sekali sarana dalam menyampaikan dakwah, misalnya melalui media sosial yang tentunya lebih praktis dan mudah diakses oleh banyak kalangan, terutama kalangan anak-anak yang sudah menjadi “Pengagum Setia” dari internet dan fitur-fitur canggih di dalamnya. Umat Islam kemudian memanfaatkan keahlian ini untuk tujuan mereka sendiri maupun tujuan yang berhubungan langsung dengan dakwah dalam berbagai bentuk dan materi. Film merupakan salah satu model dakwah yang paling berhasil di antara beberapa model dakwah

yang sering digunakan di internet atau media sosial. Bahkan saat ini, salah satu media komunikasi massa yang paling populer di kalangan masyarakat umum adalah film.¹ Tidak terkecuali film animasi yang memang bisa disajikan dengan beragam variasi penokohan atau karakter, seting, dan alur ceritanya tanpa menghilangkan pesan dakwah di dalamnya. Hal inilah yang membuat konten visual animasi itu tidak membosankan.

Dakwah merupakan usaha mengajak manusia untuk meninggalkan kebiasaan-kebiasaan yang buruk dan menjalani kehidupan yang bermoral. Misalnya, dari keraguan menuju keimanan, dari perpecahan menuju persatuan, dan dari kemaksiatan menuju ketaatan agar dapat menjalani kehidupan yang lebih sejahtera dan meraih rida Allah SWT. Menyampaikan dakwah tentu saja tidak semudah yang dibayangkan. Berbagai rintangan dan kesulitan pasti hadir menjadi penghambat. Apalagi mengingat masyarakat mulai terkontaminasi oleh kemajuan teknologi dan internet yang menjadikan hidup mereka serba daring. Karena itu, dakwah visual sangat efektif dilakukan supaya nilai-nilai islam tetap dapat disampaikan dan lebih meluas jangkauannya. Dalam hal ini film animasi menjadi alternatif yang mumpuni untuk menjadi media dari dakwah visual islam dengan penyajian yang lebih menarik.

Garis-garis sederhana digunakan untuk menciptakan representasi visual dalam film animasi yang menarik karena dapat bergerak seperti makhluk hidup. Film dan animasi adalah dua disiplin ilmu yang dipadukan untuk membuat film animasi. Sementara animasi terkait erat dengan visual yang tampak hidup dan bergerak, film itu sendiri berakar pada bidang videografi. Suciadi mendefinisikan animasi sebagai item yang memiliki kemampuan untuk bergerak, berubah bentuk, warna, rotasi, dan karakteristik lainnya untuk menarik minat dan perhatian penonton. Dengan menghidupkan gambar, animasi juga sering digunakan sebagai alat khotbah untuk mengajarkan pelajaran atau menyampaikan pesan kepada anak-anak, remaja, dan bahkan orang dewasa. Mengingat banyaknya negara yang membuat film animasi untuk menarik minat publik, animasi telah berkembang hingga sekarang dan dikenal di seluruh dunia. Animasi berfungsi sebagai semacam hiburan dan sarana untuk mempromosikan cita-cita dan pesan penting yang ingin disampaikan oleh pembuat animasi. Animasi juga menghasilkan pendapatan.²

¹ Saputra, D, "Analisis Semiotika Pada Film", (Suka Bumi. CV. Haura Utama, 2022).

² Ristiano, Putri, and Illanangingtyas, "Pesan Dakwah Akhlak Dalam Animasi Serial Nusa dan Rara Pada Episode Toleransi Di Media Youtube; Analisa Semiotik Roland Barthes," hlm.30.

Yang menarik, bagaimana para kreator konten dakwah Islam menghadirkan makna-makna melalui simbol-simbol tertentu. Tentunya di kehidupan ini tidak akan lepas dari tanda, simbol, dan lambang yang memiliki makna di dalamnya. Setiap simbol juga bisa menyampaikan makna tanpa harus melalui kata-kata, sehingga analisis semiotika atas karya-karya tersebut akan menjadi satu kajian yang menarik. Mengingat Indonesia merupakan negara yang kaya akan agama, ras, dan budaya, maka kajian tentang toleransi menjadi sangat penting.. Tentu saja perbincangan mengenai toleransi tidak akan pernah ada habisnya di Indonesia sebagai negara multikultural dan multi agama tersebut. Gesekan antar etnis dan antar agama masih sering terjadi dan bermunculan.

Dalam teori semiotika Roland Barthes, terdapat tiga tingkatan makna yang paling fundamental dan sering digunakan dalam analisis visual, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Pemilihan ketiga elemen ini bukan tanpa alasan yang kuat. Pertama, ketiga tingkatan makna ini membentuk sistem hierarkis yang komprehensif dalam menganalisis tanda visual, di mana denotasi memberikan makna literal atau objektif, konotasi mengungkap makna subjektif dan kultural, sedangkan mitos mengungkap ideologi dan nilai-nilai yang tersembunyi dalam tanda tersebut.³ Kedua, dalam konteks analisis film animasi dakwah, ketiga elemen ini mampu mengungkap pesan moral dan spiritual secara berlapis, mulai dari yang eksplisit hingga yang implisit. Hal ini sangat relevan dengan karakteristik film animasi *CulapCulip* yang menyajikan pesan dakwah melalui simbol-simbol visual yang kaya makna. Ketiga, efektivitas metodologis ketiga elemen ini telah terbukti dalam berbagai penelitian semiotika visual, khususnya dalam menganalisis media dakwah kontemporer yang menggunakan medium digital.⁴

Berdasarkan data terbaru yang dirilis oleh Kementerian Agama Republik Indonesia melalui Badan Litbang dan Diklat, Indeks Kerukunan Umat Beragama (KUB) tahun 2024 mencatat angka 76,47, yang menunjukkan peningkatan sebesar 0,45 poin dari tahun 2023 yang mencatat angka 76,02.⁵ Tren positif ini semakin menggembirakan jika dibandingkan dengan capaian tahun 2022 yang sebesar 73,09, menunjukkan peningkatan yang konsisten dalam toleransi antarumat beragama di Indonesia. Untuk periode 2025-2029, pemerintah melalui Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) yang disusun oleh Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas) menargetkan Indeks KUB dapat

³ Barthes, R. (1972). *Mythologies*. New York: Hill and Wang.

⁴ Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

⁵ Kementerian Agama Republik Indonesia. (2024). "Indeks Kerukunan Umat Beragama 2024 Naik Jadi 76,47". Diakses dari <https://kemenag.go.id/nasional/indeks-kerukunan-umat-beragama-2024-naik-jadi-76-47-wG2qs>

mencapai angka 78 poin.⁶ Namun demikian, tantangan dalam menjaga kerukunan masih tetap ada, mengingat catatan Setara Institute yang mencatat 329 kejadian pelanggaran kebebasan beragama sepanjang tahun 2023, yang meningkat dari 175 kejadian pada tahun 2022. Kondisi ini memperkuat urgensi penelitian tentang media dakwah yang mempromosikan toleransi, seperti yang dilakukan melalui film animasi CulapCulip.

Istilah Arab untuk toleransi adalah *tasammuh* atau *tasahul*, yang menunjukkan sikap menoleransi dan menghargai sudut pandang orang lain. Dalam bahasa Inggris berasal dari kata *Tolerance* atau dari kata bahasa Latin *Tolerantia*. Menurut Diane Tillman dalam kamus *Random House Collage Dictionary*, toleransi adalah sikap yang adil terhadap opini, pendapat, suku, agama, adat dan kewarganegaraan yang berbeda dengan apa yang kita miliki.⁷ Dengan sikap toleransi itulah segala perbedaan yang ada di sekitar kita tidak menjadi masalah atau pemicu pertengkaran dan kesenjangan sosial untuk hidup saling berdampingan satu sama lain. Agar dapat memperlakukan orang lain dengan rasa hormat, pengertian, dan kebaikan, toleransi juga dapat menjadi kebajikan moral dengan meredam kefanatikan, kebencian, dan kekerasan.⁸

Secara sederhana, semiotika adalah “alat” yang sangat ampuh untuk menggali atau menemukan makna pada tanda dalam kehidupan manusia. Artinya, setiap hal atau simbol yang ada di sekitar kita adalah tanda yang bermakna.⁹ Menurut Roland Barthes, kontributor utama pertumbuhan bidang ini, semiotika berusaha memahami bagaimana orang memberikan makna pada objek yang berbeda. Semiotika adalah teknik analisis untuk menganalisis tanda atau denotasi yang sudah ada sebelumnya. Penyisipan ideologi ke dalam mitos yang beredar di masyarakat terkait dengan mitos dan ideologi Roland Barthes.¹⁰ Untuk tanda dan simbol yang seperti ini banyak sekali ditemukan pada film. Sehingga butuh analisis yang dalam untuk mengungkap makna-makna yang terkandung di dalamnya agar dapat diterima dengan pemahaman yang tepat.

Berdasarkan pemikiran tersebut, peneliti tertarik meneliti semiotika karena ingin menerapkan analisis Roland Barthes untuk mengetahui tanda-tanda yang memiliki makna dalam film animasi di akun YouTube CulapCulip. Hal ini juga diperkuat oleh model film

⁶ Kementerian Agama Republik Indonesia. (2024). "Indeks Kerukunan 2025-2029 Ditargetkan Capai 78 Poin". Diakses dari <https://kemenag.go.id/nasional/indeks-kerukunan-2025-2029-ditargetkan-capai-78-poin-ini-langkah-kemenag-V5Rxb>

⁷ A. Respati, "Living Values Activities for Children Age 8-14". (Gramedia Widiasarana Indonesia : 2004).

⁸ M. Borba, "Membangun Kecerdasan Moral". (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2008)

⁹ Candra, D. M. "Representasi Pakaian Muslimah Dalam Iklan". Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2003)

¹⁰ Prasetya, A. B, "Analisis Semiotika Film Dan Komunikasi", (Malang, PT Cita Intrans Selaras, 2019)

animasi pada akun CulapCulip yang pada adegannya merupakan tanda yang pasti memiliki makna. Sehingga secara semiotik, atau tepatnya semiotika visual terhadap film animasi di akun tersebut akan menjadi cara baca yang tepat. Film animasi sendiri memang belakangan digemari oleh banyak kalangan terutama anak-anak milenial terutama Gen Z karena menyajikan tontonan imajinatif yang menyenangkan.¹¹ Dalam koridor keislaman, film animasi juga disajikan dengan beragam variasi penokohan atau karakter, seting, dan alur ceritanya tanpa menghilangkan pesan dakwah di dalamnya. Hal inilah yang membuat konten visual animasi makin menarik dan tidak membosankan tidak terkecuali film animasi di akun YouTube CulapCulip.

CulapCulip merupakan film animasi bernuansa islami yang dibuat pada tanggal 28 Maret 2021 dengan unggahan perdananya yaitu “Mencari Kunci Surga II Animasi Lucu.” Kanal ini membahas seputar informasi keislaman, kondisi kehidupan dan juga trend yang ramai diperbincangkan lalu dikemas dengan bentuk konten video animasi. Tema yang diangkat oleh kanal ini juga beragam, mulai dari motivasi, hiburan, bahkan seputar toleransi dalam beragama. Film yang diproduksi secara mandiri oleh pemilik akun yang bernama Sugiono ini juga sedang naik daun lantaran berkiprah di platform YouTube dan TikTok dengan jumlah penonton yang makin menanjak naik.

Film animasi CulapCulip dibuat dengan karakter filosofis yang khas dan warna yang dipilih sesuai dengan penggambaran film CulapCulip yang dominan penuh keberanian dan juga kehidupan. Ada dua karakter animasi yang dimiliki film ini yaitu dua karakter yang diibaratkan dengan malaikat bernama Culap dan Culip. Karakter Culap berpakaian hijau dengan makna untuk menyampaikan hal-hal atau ajaran dengan lembut dan menggambarkan karakter yang tidak mudah marah. Karakter Culip memiliki sifat yang bertolak belakang dengan Culap, warna merah pada pakaiannya menggambarkan sosok yang tegas dalam menyampaikan sesuatu dan lambang keberanian. Gaya tutur Culip bertolak belakang dengan Culap yang lembut, Culip selalu tegas dan bernada tinggi sebagai suatu gambaran sosok yang mudah marah dan emosi. Terlebih ketika melihat manusia melakukan pelanggaran atau perbuatan sesuai dengan ajaran agama tetapi tidak mengetahui keutamaannya.

Pemilihan film animasi CulapCulip ini dikarenakan memiliki beberapa perbedaan unik dari film animasi yang lainnya. Film animasi ini tidak hanya mengusung tema tentang pendidikan moral, adab, akidah, syariat, akhlak dan muamalat yang telah diajarkan oleh

¹¹ Subakti. 2008. “Awat Tayangan Televisi”,(Yogyakarta: Elek Media Komputindo)

agama Islam dan memadukannya dengan konsep islami yang kekinian dan menarik. Perinciannya meliputi konten video yang memiliki unsur syariat sebanyak 57 video konten, unsur akidah sebanyak 95 konten, muamalat sebanyak 68 konten dan yang membahas tentang akhlak sebanyak 98 video konten. Film animasi CulapCulip ini juga mempunyai inovasi kreatif dalam menyampaikan dakwah agama Hadits, ijmak, qiyas, dan ayat-ayat Al-Qur'an semuanya mengandung berbagai aturan Islam yang disajikan secara mudah dipahami dan lugas. Film animasi ini juga tidak menggunakan durasi waktu yang lama yang bisa saja membuat penontonnya bosan karena alur yang terlalu panjang dan bertele-tele. Melainkan hanya butuh durasi waktu sekitar 4 menit untuk menayangkan adegan film dengan alur yang sesuai dengan problematika kehidupan saat ini sebagai sarana muhasabah diri.

Film animasi CulapCulip juga berhasil meraih prestasi dari YouTube Indonesia dengan mendapatkan *Silver Play Button* atas pencapaian berupa 100 ribu lebih subscriber pada bulan Oktober 2021.¹² Beberapa video yang diupload akun CulapCulip ini juga berhasil mendapatkan jutaan viewers selain postingan ulang yang ada di TikTok, Snackvideo, Instagram dan Facebook. Fakta menarik lainnya adalah film ini diproduksi secara mandiri oleh seorang pria bernama Sugiono. Dia memproduksi film ini saat pandemi Covid-19 untuk mengisi waktu kosong karena *lockdown* dan pembatasan aktivitas luar. Pria lulusan pesantren ini mampu membuat film dengan tahapan pra produksi seperti tahapan konsep, skenario, *storyboard*, *dubbing*, *layout*, *motion*, juga pasca produksi seperti editing dan publikasi secara mandiri tanpa melibatkan orang lain.

Dari total 502 video yang terdapat dalam kanal CulapCulip berdasarkan kategorisasi konten (57 video syariat, 95 konten akidah, 68 konten muamalat, dan 98 video akhlak), penelitian ini secara purposive memilih dua video yang secara spesifik mengangkat tema toleransi beragama. Pemilihan ini didasarkan pada beberapa kriteria metodologis yang ketat. Pertama, kedua video tersebut memiliki representativitas tinggi dalam menggambarkan pesan toleransi melalui narasi visual yang kaya simbol dan tanda, sehingga sangat sesuai untuk analisis semiotika visual. Kedua, durasi video yang relatif pendek (sekitar 4 menit per video) namun padat makna memungkinkan analisis yang mendalam tanpa kehilangan substansi pesan dakwah yang disampaikan. Ketiga, kedua video ini memiliki tingkat engagement yang tinggi dari audiens, yang dapat dilihat dari jumlah

¹² Irsal, "Pesan Dakwah dalam Animasi CulapCulip di Media Youtube" *Jurnal Relinesia*, Universitas Muslim Indonesia

viewers dan interaksi, sehingga menunjukkan efektivitasnya sebagai media dakwah digital. Keempat, dari aspek teknis analisis semiotika, kedua video ini menyediakan variasi scene dan elemen visual yang memadai untuk mengeksplorasi makna denotasi, konotasi, dan mitos secara komprehensif. Pendekatan analisis mendalam terhadap sampel terbatas ini sejalan dengan prinsip penelitian kualitatif yang mengutamakan kedalaman analisis daripada generalisasi statistik.¹³

Untuk menyingkap lebih dalam keunggulan juga nilai-nilai dan pesan dari animasi ini akan digunakan teori Roland Barthes. Dalam hal ini Roland Barthes dalam buku *Mitologi* (Hal 161-162) memaparkan dua tahapan terkait semiotika, tahapan pertama adalah terhadap makna sederhana (denotatif), sementara tahap kedua adalah semiotik (konotatif). Misalnya, jika ada gambar seseorang mengenakan kacamata pada tahap pertama dimaknai karena dia memiliki keterbatasan penglihatan, sementara pada tahap kedua bisa bermakna dia adalah seseorang yang berpengetahuan tinggi. Maka dalam rangkaian pertandaan seperti inilah nantinya semiotika visual pada Film Animasi CulapCulip akan dianalisis.

Sejumlah penelitian terdahulu juga telah menunjukkan manfaat analisis semiotik visual dalam film animasi, khususnya ketika menerapkan teori Roland Barthes tentang makna denotatif, konotatif, dan mitos. Tanda dan simbol digunakan untuk menyampaikan pesan dalam film-film ini. Penelitian Novi Yulia dan dua rekannya tentang semiotika visual dalam film "The Anthem of the Heart" juga memanfaatkan analisis Roland Barthes. Penelitian ini mengkaji definisi istilah denotatif, konotatif, dan mitos yang dibahas dalam film animasi Jepang yang terkenal ini. Penelitian ini menghasilkan pemahaman bahwa pada sembilan *scene* yang dianalisis memiliki makna yang sangat penting seperti mitos tentang uluran tangan, menangis dan perceraian.¹⁴

Selain itu, penelitian yang dilakukan Alisha Husaina beserta ketiga rekannya terkait semiotika visual pada film animasi "Coco" dengan menggunakan metode analisis Roland Barthes tentang perayaan festival *El Dias Los Muertos* di negara Meksiko. Penelitian ini menghasilkan analisis menggunakan semiotika visual pada film "Coco" terkait makna dan mitos serta pesan edukasi yang unik lantaran mengangkat tema budaya Meksiko yang dikemas dalam bentuk film animasi yang menarik untuk dikonsumsi masyarakat luas. Sementara itu, penelitian tentang penerapan metode analisis semiotika Barthes pada film

¹³ Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.

¹⁴ Novi Yulia, "Analisis Semiotika Dalam Film Animasi The Anthem Of The Heart". *Jurnal Pubmedia*, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang;

animasi Nussa dan Rara terkait unsur dakwahnya dilakukan oleh Nur Aini dengan judul "Pesan Dakwah dalam Film Animasi Nussa dan Rara Episode 1-5 (Analisis Semiotika Roland Barthes)". Hasil penelitian lengkap ini meliputi pengajaran kepada masyarakat umum tentang prinsip-prinsip Islam dan bagaimana bersikap santun dalam kehidupan sehari-hari.¹⁵

Penelitian selanjutnya yaitu "Analisis Bentuk dan Makna Visual dalam Film Animasi Pacu Baluluak (Tinjauan Semiotika)" karya Diana Erwilla Rahmi yang membahas lebih lanjut mengenai analisis visual (warna, gestur, dan karakter) serta memuat sinopsis singkat mengenai animasi Pacu Baluluak. Tiga tingkatan makna (denotatif, konotatif, dan mitos) muncul dalam sejumlah adegan dan visual (warna, gestur, dan karakter) dalam animasi Pacu Baluluak yang peneliti dokumentasikan melalui analisis data berdasarkan kajian semiotika Roland Barthes. Hasil penelitian yang dilakukan, menyimpulkan bahwa animasi Pacu Baluluak memiliki strategi komunikasi visual yang baik dalam menciptakan karakter, baik dari gestur, warna, maupun karakter, sehingga muncul karakter yang kuat. Pesan yang disampaikan dikemas dengan baik dan penyajiannya sederhana, sehingga dapat mengikuti alur cerita dan mudah dipahami.¹⁶

Hasil-hasil penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa semiotika visual dakwah pada video film animasi sangat efektif dalam menganalisis makna atau pesan yang ada pada tanda atau simbol dalam film animasi CulapCulip. Oleh karena itu, analisis semiotika visual perlu dilakukan secara mendalam agar pesan dan makna tersebut dapat tersampaikan dengan baik dan tepat pada khalayak umum.

Berdasarkan latar belakang informasi yang telah disebutkan di atas, peneliti ingin mengangkat judul "Semiotika Visual Pemberitaan tentang Toleransi dalam Film Animasi CulapCulip". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan pesan atau makna berupa denotasi, konotasi, dan mitos tentang toleransi dalam film animasi CulapCulip.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu metode analisis menyeluruh yang menekankan pada makna atau perspektif dan proses subjek. Salah satu interpretasi metodologi penelitian kualitatif adalah upaya untuk menggunakan data yang dikumpulkan

¹⁵ Nur Aini (2023). "Pesan Dakwah dalam Film Animasi Nussa dan Rara (Analisis Semiotika Roland Barthes)". *Jurnal MUKASI*, Universitas Ibnu Chaldun Jakarta, 2023).

¹⁶ Diana Erwilla Rahmi, "Analisis Bentuk dan Makna Visual dalam Film Animasi Pacu Bululuak (Tinjauan Semiotika)", *Jurnal Riset Rumpun Seni Desain dan Media*, (2 Oktober 2023).

guna menyampaikan suatu situasi secara naratif. Sementara itu, metodologi studi deskriptif digunakan, bersama dengan analisis isi dari kata-kata lisan atau tertulis responden yang diamati. Hal-hal spesifik, fitur, dan atribut komunikasi dijelaskan oleh analisis isi yang dimaksud. Peristiwa tertentu dijelaskan oleh sumber data yang berasal dari kumpulan fakta atau informasi yang terkandung di dalamnya.¹⁷ Sementara itu, metodologi penelitian deskriptif digunakan bersama dengan analisis isi dari kata-kata lisan atau tertulis responden yang diamati. Analisis isi yang dimaksud adalah untuk mengkarakterisasi makna atau pesan di dalamnya. Peristiwa tertentu dijelaskan oleh sumber data yang berasal dari kumpulan fakta atau informasi yang terkandung. Dengan menggunakan metode analisis Roland Barthes, penelitian kualitatif ini bertujuan untuk memahami sepenuhnya makna atau pesan dari film animasi CulapCulip tentang toleransi.

Data dikumpulkan melalui dokumentasi dengan menonton film animasi CulapCulip yang membahas tentang toleransi kemudian diuraikan apa saja makna yang ada di dalamnya baik berupa makna denotasi, konotasi dan mitos. Metode atau pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang mendalam dari objek penelitian yang diteliti.¹⁸

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian terkait Semiotika Visual Dakwah Tentang Toleransi pada Akun Film Animasi CulapCulip. Dalam penelitian ini teori yang digunakan adalah teori semiotika Roland Barthes yang membahas tentang makna denotasi, konotasi dan mitos. Nantinya ada beberapa adegan yang akan dibahas, berikut ini adalah analisis yang penulis temukan :

- Scene 1: Analisis makna denotasi, konotasi dan mitos pada episode “Hormati Sesembahan Antar Agama (contoh: jangan menendang sesajen)” menit 0:21-0:24.

¹⁷ Creswell, J. W. (2010). Research Design, “Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif” dan Mixed”, *Pustaka Pelajar*

¹⁸ Creswell, J. W., & Poth, C. N, “Qualitative Inquiry and Research Design Choosing Among Five Approaches”, (4th Edition ed.). Sage Publishing.



Gambar 1. Scene 1

Tabel 1. Scene 1

Denotasi :	Terdapat seorang laki-laki paruh baya yang berlutut dengan sesajen di depannya di sebuah tempat yang gelap.
Konotasi :	Seorang laki-laki paruh baya tersebut menaruh sajen pada makhluk gaib yang dia sebut sebagai “Mbah” untuk meminta pertolongan dan perlindungan dari bencana pada daerah tempat tinggalnya. Laki-laki tersebut berlutut seraya menggenggam kedua tangannya ke depan dengan hidmat.
Mitos :	Sajen adalah sebuah hidangan persembahan dalam suatu ritual baik upacara adat, keagamaan yang ditujukan pada leluhur sebagai bentuk penghormatan terhadap mereka. Sajen juga dilakukan sebagai bentuk rasa terima kasih atas hasil panen yang melimpah atau untuk berkomunikasi dengan kekuatan gaib. Sajen dapat berbentuk makanan, bunga atau dupa yang diletakkan di sebuah tempat yang dianggap sakral dan dilakukan dengan penuh khidmat. Hal ini dipercaya dapat membuat permohonan yang dipanjatkan terkabul dan memperoleh apa yang diinginkan.

- Scene 2 analisis makna denotasi, konotasi dan mitos Menit 0:49-0:51



Gambar 2. Scene 2

Tabel 2. Scene 2

Denotasi :	Terdapat seorang laki-laki yang hendak menendang sajen yang diletakkan oleh seseorang di bawah pohon rindang.
Konotasi :	Anak berbaju putih tersebut adalah seorang muslim yang merasa jengkel karena ada seseorang yang meletakkan sajen di beberapa tempat yang ditemuinya. Dia menyebut hal tersebut adalah perbuatan syirik yang dapat mengundang azab Allah Swt sehingga harus segera disingkirkan. Anak itu pun hendak menendang sajen tersebut.

Mitos :	Menendang adalah upaya untuk merusak atau menyingkirkan sesuatu dengan kasar. Perbuatan ini sering dilakukan karena dasar rasa jengkel atau tidak suka pada sesuatu yang dilihat atau ditemukan seseorang. Perbuatan ini dapat menyakiti dan merusak hak orang lain karena tidak adanya rasa tanggung jawab.
---------	--

- Scene 3 analisis makna denotasi, konotasi dan mitos menit 1:01-2:16



Gambar 3. Scene 3

Tabel 3. Scene 3

Denotasi :	Ada seorang laki-laki bersama dua malaikat berwarna merah dan hijau yang terbang di depannya.
Konotasi :	Malaikat itu datang sebagai penjaga hati dari anak laki-laki yang hendak membuang sajen yang ditemukannya. Malaikat itu menjelaskan bahwa perbuatan yang dilakukan olehnya itu tidak benar dan tidak menghargai agama orang lain, dan anak laki-laki itu pun menyadari kesalahannya.
Mitos :	Malaikat adalah makhluk yang diciptakan dari cahaya untuk menjalankan tugas tertentu. Makhluk gaib ini selain tidak bisa dilihat oleh pancaindera manusia, juga diyakini berjumlah ribuan dan terkadang dapat menyerupai sesuatu untuk hal-hal penting tertentu.

- Scene 1 analisis makna denotasi, konotasi dan mitos pada Episode “Bolehkah Berteman Dengan Non-Muslim (Beda Agama) Dalam Islam” menit 0:23-0:35



Gambar 4. Scene 1



Gambar 5. Scene 1

Tabel 4. Scene 1

Denotasi :	Ada dua remaja laki-laki yang berbeda agama di depan rumah.
Konotasi :	Remaja laki-laki yang berbaju merah muda tersebut mendatangi temannya yang beragama muslim karena menolak ajakan latihan bersama dan memutuskan telepon dengan tiba-tiba. Akan tetapi temannya

	yang berbaju coklat mengatakan bahwa dia tidak bisa lagi berteman dengannya karena berbeda agama dan meninggalkannya di teras rumah sendirian dengan perasaan kecewa
Mitos :	Persahabatan adalah hubungan antara dua orang atau lebih yang mencerminkan sikap saling merangkul, mendukung, dan bekerja sama satu sama lain. Dengan berteman, kita dapat memperoleh relasi sosial yang luas dan juga hubungan yang erat untuk berbagi keluh kesah dalam hidup. Hubungan seperti ini juga dipercaya dapat mempermudah dalam memperoleh rezeki dan keuntungan lainnya karena pertolongan dan dukungan dari banyak pihak terdekat.

- Scene 2 analisis makna denotasi, konotasi dan mitos pada menit 0:41-2:10



Gambar 6. Scene 2

Tabel 5. Scene 2

Denotasi :	Terdapat satu remaja laki-laki dan dua malaikat yang bernama Culap dan Culip terbang di depannya dalam sebuah ruangan sebuah rumah
Konotasi :	Remaja laki-laki tersebut merasa bahwa perbuatannya meninggalkan temannya yang Non-Islam itu benar dan sesuai dengan ajaran Islam. Akan tetapi, Culip membantahnya dengan keras dan kata-kata yang tegas atas sikapnya tersebut. Malaikat tersebut mengatakan bahwa dia hanya perlu lebih menjaga diri dan membedakan antara sahabat dan teman agar tidak mudah terpengaruh.
Mitos :	Membantah dengan keras dan kata-kata yang tegas adalah bentuk penolakan dan juga peringatan terhadap suatu hal yang dianggap keliru. Kata-kata yang tegas seringkali dapat membuat seseorang menyadari kesalahannya dan akhirnya memperbaiki kesalahan itu dan tidak mengulanginya kembali.

- Scene 3 analisis makna denotasi, konotasi dan mitos pada menit 2:21-2:25



Gambar 7. Scene 3

Tabel 6. Scene 3

Denotasi	:	Terdapat dua remaja laki-laki yang berjabat tangan di depan sebuah rumah.
Konotasi	:	Remaja laki-laki yang memakai baju warna cokelat kembali menemui temannya yang berada di depan rumahnya dan meminta untuk dimaafkan atas perbuatannya dengan mengulurkan tangan. Lalu temannya yang Non-Islam tersebut menerima uluran tangan itu sebagai tanda bahwa dia memaafkannya. itu dengan menerima uluran tangan itu dan saling berjabat tangan untuk berteman kembali.
Mitos	:	Berjabat tangan diartikan sebagai suatu kesepakatan atau mufakat untuk menerima atau memulai sebuah hubungan kerja. Jabat tangan juga dipercaya oleh masyarakat sebagai bentuk rasa terima kasih

Hasil dari analisis di atas menunjukkan bahwa setiap adegan dalam film animasi *CulapCulip* memiliki implikasi denotatif, konotatif, dan mitos yang dijelaskan oleh peneliti. Untuk memahami makna denotatif, konotatif, dan mistis, peneliti menerapkan teori semiotika Roland Barthes. Dalam hal ini, Barthes menyatakan bahwa makna denotasi adalah sesuatu yang dapat memberikan tanda yang terlihat oleh pancaindera. Hal ini dapat dilihat dari enam *scene* pada dua episode makna denotasi yang peneliti analisis memperlihatkan tanda seperti berlutut, menendang, berjabat tangan hingga makna-makna terkait denotasi yang lainnya.

Setelah tanda atau makna denotasi diidentifikasi, makna tersebut dikenal sebagai konotasi. Konotasi adalah makna yang berasal dari denotasi, sedangkan denotasi adalah makna yang tampak atau jelas. Oleh karena itu, konotasi harus dipahami secara mendalam agar dapat diterima. Selain itu, konotasi ini merupakan tanda atau istilah yang dapat menghasilkan makna dan memunculkan berbagai kemungkinan ketika digabungkan dari berbagai perspektif. Akan lebih mudah bagi peneliti untuk memahami adegan dalam bentuk konotasi jika masing-masing dilambangkan dengan jelas.

Menurut Roland Barthes, ada keterkaitan antara penanaman ideologi atau pemikiran ke dalam mitos yang beredar di masyarakat dengan mitos itu sendiri. Mirip dengan enam situasi yang peneliti uraikan, yang masing-masing tersusun dari indikasi denotatif dan konotatif. Temuan analisis menunjukkan bahwa mitos dalam kasus ini selalu terhubung dengan ideologi atau ide yang muncul dan berkembang biak melalui wacana sosial. Dengan demikian, dari kajian tersebut terlihat jelas bahwa mitos tidak selalu dibatasi oleh tradisi atau budaya; Sebaliknya, mitos tertentu diciptakan dari ide-ide masyarakat dan akhirnya tertanam dalam diri individu. Mirip dengan berjabat tangan, yang dianggap sebagai tanda persetujuan dan penghargaan.

4. KESIMPULAN

Perkembangan teknologi yang makin pesat membuat masyarakat dari kalangan muda hingga dewasa aktif menggunakan media sosial. Karena itu para oknum atau konten kreator dakwah islam harus turut mengisi ruang dalam perkembangan tersebut. Hal itu dilakukan agar pesan atau nilai dakwah yang akan mereka sampaikan tidak hanya berhenti di sebuah tempat perkumpulan agama saja, melainkan juga berkiprah di media sosial. Untuk mengisi ruang tersebut, film menjadi salah satu alternatif kuat untuk menarik perhatian khalayak umum. Mengingat pengguna internet lebih didominasi oleh anak-anak dan remaja yang mudah bosan, maka film animasi menjadi pilihan yang tepat untuk dijadikan visualisasi dari dakwah islam.

Alasan pentingnya adalah film animasi juga menyajikan banyak sekali hal-hal menarik yang jarang sekali ditemukan pada film-film seperti umumnya. Misalnya penokohan karakter yang beraneka ragam, alur yang menarik, hingga durasi yang tidak terlalu panjang dan bertele-tele. Ini tentu saja dapat menjadi poin penting yang membuat film animasi efektif digunakan sebagai media dakwah islam. Namun, untuk menemukan makna atau pesan yang ingin disampaikan oleh pihak produksi film animasi tersebut, dibutuhkan penggalian makna yang lebih dalam untuk menemukannya. Dalam hal ini, semiotika visual adalah jalan yang tepat untuk mendapatkan makna dan pesan di dalamnya.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis tersebut, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa semiotika Roland Barthes dalam setiap adegan film animasi CulapCulip memiliki makna denotatif, konotatif, dan mitos. Dalam hal ini, peneliti juga dapat menarik kesimpulan bahwa keenam adegan yang terkait dengan analisis tersebut memiliki makna mitos, denotatif, dan konotatif di dalamnya. Lebih jauh, jika digunakan untuk analisis sebuah film, metode analisis Roland Barthes merupakan pendekatan penelitian yang tepat dan menarik.

Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian mengenai semiotika visual dakwah tentang toleransi pada akun film animasi CulapCulip, peneliti memberikan saran sebagai berikut :

Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau pijakan awal bagi penelitian lanjutan yang memiliki tujuan dalam mengeksplorasi atau menilik makna yang lebih dalam pada Film Animasi dalam berbagai topik yang dipilih. Hal ini supaya penggalian makna yang dihasilkan lebih menyeluruh dan memuat lebih banyak makna penting di dalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Candra, D. M. (2013). *Representasi Pakaian Muslimah Dalam Iklan*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Creswell, J. W. (2010). *Research Desain: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (4th ed.)*. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. *Qualitative Inquiry dan Research Desain Choosing Among Five Approaches (4th Edition ed.)*. Sage Publishing. (2018).
- Defa Ristiano, Amalia Rosyadi Putri, dan Tenika Illanangingtyas, *Pesan Dakwah Akhlak Dalam Animasi Serial Nusa Dan Rara Pada Episode Toleransi Di Media Youtube: Analisis Simiotik Roland Barthes*, Jurnal Kopis: Kajian Penelitian dan Pemikiran Komunikasi Penyiaran Islam 3, no. 01 (August 30, 2020): hlm 30.
- Didiek Prasetya. *Peran Media Sosial dalam Meningkatkan Efektivitas Dakwah*. Jurnal Master, Universitas Serambi Makkah. (2004)
- Irsal dkk. *Pesan Dakwah dalam Animasi CulapCulip di Media Youtube*. Jurnal Relinesia, Universitas Muslim Indonesia. (2004)
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2024). "Indeks Kerukunan 2025-2029 Ditargetkan Capai 78 Poin". Diakses dari <https://kemenag.go.id/nasional/indeks-kerukunan-2025-2029-ditargetkan-capai-78-poin-ini-langkah-kemenag-V5Rxb>
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2024). "Indeks Kerukunan Umat Beragama 2024 Naik Jadi 76,47". Diakses dari <https://kemenag.go.id/nasional/indeks-kerukunan-umat-beragama-2024-naik-jadi-76-47-wG2qs>
- M. Borba. (2008). *Membangun Kecerdasan Moral*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Mukhammad Nurzadi Risata dan Hata Maulana. *Penerapan Animasi Dan Sinematografi Dalam Film Animasi Stopmotion "Jenderal Soedirman*. Multinetics 2, no. 2 (2016): 223–24, <https://doi.org/10.32722/vol2.no2.2016.pp42-53>.
- Novi Yulia, dkk. *Analisis Semiotika Dalam Film Animasi The Anthem Of The Heart*. Jurnal Pubmedia, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. (2024).
- Nur Aini. *Pesan Dakwah dalam Film Animasi Nussa dan Rara (Analisis Semiotika Roland Barthes*. Jurnal MUKASI, Universitas Ibnu Chaldun Jakarta. (2023)
- Prasetya, A. B. (2019). *Analisis Semiotika Film Dan Komunikasi*. Malang: PT Cita Intrans Selaras
- Respati. (2004). *Living Values Activities for Children Age 8-14*. Jakarta: Gramedia.
- Ristiano, Putri, dan Illanangingtyas. *Pesan Dakwah Akhlak Dalam Animasi Serial Nusa Dan Rara Pada Episode Toleransi Di Media Youtube: Analisis Semiotik Roland Barthes*. hlm 30,

- Saputra, D. (2022). *Analisis Semiotika Pada Film*. Suka Bumi: CV. Haura Utama
- Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sobur. (2003). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya
- Subakti. (2008). *Awas Tayangan Televisi*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Supriyatna. *Penggunaan Multimedia Interaktif (Mmi) Model Drill dan Practice Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Mesin (Dkktm)*. 2008. Skripsi Jurusan Pendidikan Teknik Mesin.