

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

Cerita fiksi dapat dikatakan sebuah cerita yang dibuat melalui imajinasi. Cerita fiksi sendiri dimuat dalam berbagai media seperti halnya komik atau film. Cerita fiksi juga memiliki komponen yang penting dalam pembentukan sebuah cerita. Komponen itu salah satunya adalah tokoh atau penokohan. Dalam film animasi tidak luput juga dengan tokoh atau penokohan dalam cerita animasi tersebut, sehingga tokoh dalam animasi sendiri memiliki peran yang sangat penting karena tokoh dapat dikatakan sebagai pelaku dalam cerita. Dari banyaknya tokoh animasi sendiri cukup berpengaruh dalam kehidupan masyarakat seperti penggambaran sebuah kehidupan dari masyarakat atau masing-masing sifat individu sendiri.

Salah satu karya fiksi adalah film. Film sendiri memiliki banyak kategori salah satunya film animasi. Animasi atau *animation* berarti sebuah gerakan dari objek atau ilustrasi statis berupa 2D atau 3 dimensi. Untuk animasi 2D sendiri dikategorikan kedalam CAA (*Computer Asisted Animation*) yaitu komputerisasi dari proses animasi tradisional dari gambaran tangan, sedangkan untuk animasi 3 dimensi masuk kedalam kategori CGA (*Computer Generated Animation*) yang berarti animasi yang seluruh prosesnya menggunakan komputer (Suryono, 2012, diakses di [www.ciget.info](http://www.ciget.info), 15/01/2020). Dunia animasi pada saat ini sedang berkembang dengan pesat dengan banyaknya film animasi yang muncul. Film animasi sendiri pada saat ini memiliki banyak genre yang salah satunya genre religi. Film animasi yang mengangkat genre religi salah satunya adalah animasi Nussa.

Film animasi Nussa sendiri diproduksi oleh *The Little Giantz* yang berkolaborasi dengan *4 Stripe Production* pada tahun 2018 lalu. Animasi Nussa dapat ditonton melalui *Channel YouTube*. Animasi 3 dimensi Nussa memiliki sebuah pesan moral dan nilai edukasi yang cukup tinggi karena pembuatan animasi 3 dimensi Nussa sendiri terdorong dari permasalahan terhadap tontonan anak-anak pada zaman ini. Tokoh dalam film animasi Nussa juga memiliki pendalaman edukasi religi dari cara bersikap dan berpakaian dalam tiap ceritanya. Hal ini berkaitan dengan film animasi

Nussa sendiri yang mengangkat sebuah cerita bertemakan religi Islam. Dalam cerita tersebut disajikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan nyata. Film ini berdurasi 3 menit sampai 6 menit. Cerita disajikan dalam setiap film yang ringkas dan mudah dipahami. Film Nussa selain sebagai media hiburan yang menyenangkan juga dibarengi dengan penyampaian pesan moral.

Tokoh Nussa dalam ceritanya berasal dari keluarga sederhana yang dalam kesehariannya bersama adiknya yang bernama Rarra dan ibunya yang dipanggil Umma. Tokoh Nussa dikisahkan penyandang disabilitas pada kaki kirinya. Walaupun dikisahkan sedemikian rupa dalam tiap filmnya Nussa bertingkah laku selayaknya anak kecil pada umumnya yang senang bermain. Sehingga hal ini pula dapat menjadi motivasi sendiri bagi penonton yang khususnya anak-anak.

Tokoh dalam film animasi Nussa sendiri digambarkan berpakaian dengan cara Islami. Nussa identik dengan pakaian yang dipakai seperti kopiah berwarna putih lalu memakai baju koko berwarna hijau dan celana panjang yang sebatas di atas mata kaki. Lalu ada Rarra yang selalu memakai kerudung. Visual tokoh dalam film animasi Nussa yang lucu dan menghibur ini dapat terlihat nilai edukasi yang mencerminkan seorang Muslim.

Berdasarkan hasil pemaparan penjelasan di atas, maka tokoh dalam film animasi Nussa ini diteliti karena melalui tokoh dalam filmnya memuat cara hidup berlandaskan agama Islam yang ditampilkan melalui cara bersikap dan penampilan dalam setiap episodenya. Maka dari itu pentingnya mengkaji tokoh dalam film animasi Nussa adalah untuk mengupas identitas Islam melalui film animasi Nussa yang khususnya tokoh Nussa. Sehingga tokoh dalam film animasi Nussa dalam penampilan atau perbuatan sendiri dapat dimaknai.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah mengenai desain karakter animasi 3 dimensi Nussa dalam film animasi Nussa ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- Film animasi Nussa menunjukkan identitas Islam melalui atribut visual dan narasi
- Tokoh-tokoh dalam film Nussa merupakan presentasi keluarga ideal.
- Film animasi Nussa berupaya menterjemahkan Islami hadis dalam kehidupan di dunia animasi

### **I.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas terkait Tokoh dalam film animasi Nussa dapat dirumuskan sebagai berikut:

- Bagaimana identitas Islam dalam tokoh Nussa dalam film animasi Nussa dimunculkan?

### **I.4 Batasan Masalah**

Pada penelitian ini penulis membatasi masalah agar penelitian ini tidak meluas dan fokus pada topik penelitian yang diteliti. Maka batasan masalah hanya dibatasi pada film animasi Nussa dalam episode Rarra Sakit, Jangan Sombong, Ayo Dzikir. Meliputi identitas dalam lingkungan sosial keluarga. Tokoh yang dalam penelitian ada pada tokoh Nussa, Rarra dan Umma saja.

### **I.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian mengenai tokoh Nussa ini memiliki tujuan untuk dicapai oleh penulis, berikut paparan tujuan dari penelitian ini:

- Dapat menganalisis identitas tokoh Nussa dalam film animasi Nussa.
- Mengetahui identitas Islam pada tokoh film animasi Nussa dari cerita.

### **I.6 Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian desain karakter 3 dimensi Nussa ini memiliki manfaat yang dapat diperoleh, berikut paparan manfaat dari penelitian ini:

- Mengetahui identitas tokoh serta nilai Islam dari desain karakter tokoh Nussa, Rarra dan Umma.
- Dapat dijadikan sebuah referensi terkait penelitian mengenai identitas tokoh Islam.

## I.7 Penelitian Terdahulu dan Posisi Penelitian

Dalam penelitian perlunya sebuah acuan peneliti untuk meneliti objek. Perlunya acuan sendiri untuk memperkaya pengetahuan dan dapat memperhatikan teori yang dipakai dalam mengkaji sebuah objek. Dalam pencarian penelitian terdahulu atau jurnal tidak ditemukannya sebuah kemiripan judul yang sama dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu dengan objek penelitian yang mirip sebagai acuan peneliti dapat diuraikan dalam bentuk table berikut ini:

Tabel I.1 Penelitian terdahulu  
Sumber: Pribadi

| <b>Nama Peneliti dan Judul Penelitian</b>   | <b>Hasil Penelitian</b>   | <b>Manfaat Bagi Penelitian</b>   |
|---|---|--|
| <i>ANALISIS NARATIF FILM ALKINEMOKIYE: THE STRUGGLE DAWNS NEW HOPE</i><br>Oleh Hilman Fauzi, 2014.  | Meneliti tentang seperti apa karakter para tokoh dalam film tersebut. Bagaimana cerita di awal, pertengahan, akhir. Seperti apa sifat yang berkebalikan pada tokoh yang terlibat. | Dapat menjadi bahan referensi cara menganalisis karakter tokoh melalui narasi atau dialog. |
| <i>TINJAUAN VISUAL NILAI-NILAI ISLAM PADA TOKOH VAROKAH DALAM KOMIK BLACK METAL ISTIQOMAH MELALUI SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE</i><br>Fadhilah Sakinah, 2018. | Visualisasi nilai Islam yang terdapat pada tokoh varokah melalui analisis lewat gesture dan atribut yang dipakai. Identitas Islam yang diketahui merujuk Muslim Indonesia.        | Menjadi bahan referensi cara proses analisis melalui visual berupa atribut.                |

## I.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan kali ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Adapun sumber data yang digunakan seperti referensi gambar. Data dipaparkan secara deskriptif menyeluruh. Teknik analisis dalam penelitian ini

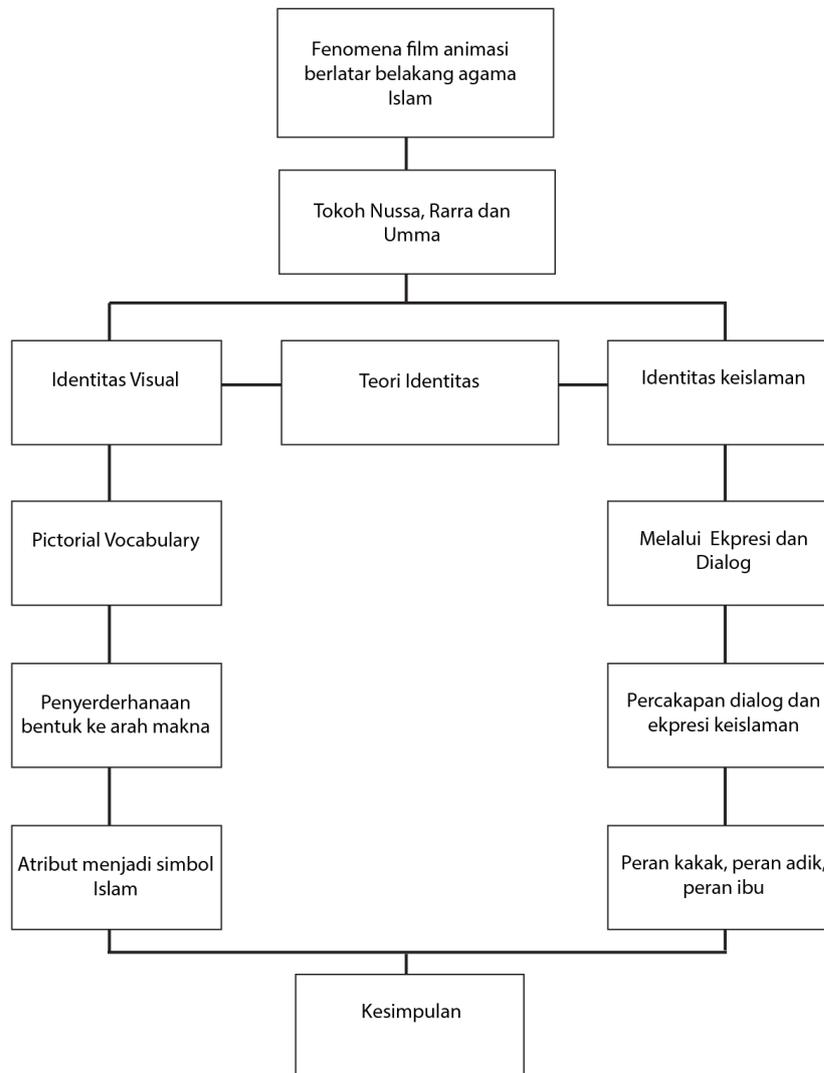
bersifat kualitatif berdasarkan beberapa fakta yang ditemukan dalam sebuah paparan data dan gambar pendekatan sendiri menggunakan multidisiplin.

Data diperoleh dengan cara menggabungkan beberapa pencarian data seperti mengidentifikasi masalah dan menelusuri sumber - sumber kepustakaan yang berhubungan dengan masalah atau sumber literasi. Salah satu buku yang menjadi acuan dalam penelitian ini sebagai data sumber terkait penelitian yang dilakukan dalam buku *Animasi: Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia* ditulis oleh Gatot Prakosa, dalam buku ini berisi penjelasan mengenai pengetahuan dasar dari sebuah film animasi. Lalu buku kedua yaitu *Pendidikan Agama Islam* ditulis oleh Mohammad Daud Ali, dalam buku ini menjelaskan dasar-dasar dari pendidikan Islam.

Selain pencarian sumber data berupa literasi buku penulis melakukan observasi terkait masalah penelitian secara observasi terbuka dengan melihat secara langsung tokoh dalam film animasi Nussa dalam media video melalui channel Youtube. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dari visual tokoh Nussa, Rarra dan Umma yang dapat terlihat dalam film animasi Nussa. Selain itu pencarian data melalui wawancara dilakukan secara langsung kepada pihak studio The Little Giantz. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai tokoh dalam film animasi Nussa dari konsep karakter dan pesan moral yang ingin ditunjukkan dari para tokoh dalam film animasi Nussa sendiri. Hasil dari data yang telah terkumpul dan setelah melewati proses analisa, maka disimpulkan sesuai dengan rumusan penelitian terhadap identitas tokoh Nussa dalam film animasi Nussa.

### **I.9 Kerangka Penelitian**

Dalam membedah tokoh dalam film animasi Nussa. Digunakan teori identitas oleh Sheldon Stryker. Maka untuk menemukan nilai-nilai Islam yang ada pada tokoh Nussa, Rarra dan Umma dalam film animasi Nussa. Kemudian susunan pemikiran peneliti dapat disusun melalui kerangka berikut:



Gambar I.1 Bagan Berpikir  
 Sumber: Data Pribadi  
 (Diakses pada 12/07/2020)

### I.10 Sistematika Penulisan

Untuk memahami dan memudahkan bacaan dalam penelitian ini sehingga dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian yang sama maka penulisan yang dibuat dapat berdasarkan pada struktur berikut:

BAB I. Pendahuluan, bab ini berisi latar belakang masalah dari tokoh dalam film animasi Nussa. Dalam bab ini menjelaskan identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah. Bab ini juga menjelaskan metode yang digunakan serta manfaat dan tujuan dari penelitian juga.

BAB II. Teori identitas, Pictorial vocabulary, Penokohan, Animasi Islam, dalam bab ini akan memaparkan data-data dan teori yang berhubungan dengan permasalahan dari penelitian dan objek yang diteliti. Teori-teori sendiri adalah Teori identitas, Pictorial vocabulary, penokohan dan animasi Islam.

BAB III. Pada bab ini akan memaparkan data-data terkait tokoh dalam film animasi Nussa, visual dari tokoh Nussa dan profil perusahaan. Bab ini membahas sifat dan visual dari tokoh dalam film Nussa.

BAB IV. Pada bab ini akan memaparkan analisa pada film animasi Nussa di episode Jangan Sombong, Rarra Sakit dan Ayo berdzikir. Lalu adanya analisa terkait peran pada film animasi Nussa melalui atribut dan ekspresi.

BAB V. Kesimpulan dan saran, pada bab ini akan disimpulkannya hasil dari analisa objek penelitian terkait tokoh Nussa, Rarra dan Umma dalam film animasi Nussa. Saran sendiri untuk penelitian selanjutnya atau memakai penelitian ini sebagai bahan referensi.