

## PESAN PADA ANAK DALAM FILM NUSSA DAN RARRA “ANTTA HILANG”

Ahmad Falahudin<sup>1</sup>, Alya Sabrina Mujakirahmah<sup>2</sup>, Ijang Yedi Yusuf<sup>3</sup>, Kanaya Siti Nur Syari'ah<sup>4</sup>, Maghfira Iqra Yurisa<sup>5</sup>,  
Kepelatihan Fisik Olahraga  
Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Bandung - Indonesia  
kanaya09@upi.edu

### Abstrak

Tujuan penelitian ini mengambil film nusa dan rarra dikarenakan film ini banyak mengandung pesan dan nilai, moral islami yang telah diajarkan oleh baginda Rasulullah SAW. Nussa adalah sebuah serial animasi Indonesia yang diproduksi oleh studio animasi The Little Giantz dan 4Stripe Productions. Animasi artinya menghidupkan, memberi jiwa dan mengerakan benda mati. Animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya objek mati, kemudian disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika. Melalui analisis gambar dicari makna moral islami. Objek yang diteliti adalah Simbol, Indeks, dan Ikon. Data utama dari penelitian ini adalah visualisasi dari karakter tokoh Nussa dan Rarra yang bersumber dari salah satu video Youtube Nussa Official yang berjudul “Antta Hilang”. Penelitian ini menemukan tujuan utama dalam pembuatan film animasi Nussa dan Rarra adalah memberikan pendidikan islami dalam bentuk tayangan yang menarik untuk anak-anak tingkat sekolah PAUD dan TK yang mengajarkan tentang adab moral berdasarkan Agama Islam.

**Kata kunci :** Analisis semiotika, Nussa dan Rarra, Nilai Islami, Film Animasi

---

## MESSAGE TO CHILDREN IN THE FILM NUSSA AND RARRA “ANTTA HILANG”

### Abstract

The purpose of this study was to take the film Nussa and Rarra because this film contains many messages and values, Islamic morals that have been taught by the Prophet Muhammad SAW. Nussa is an Indonesian animated series produced by animation studio The Little Giantz and 4Stripe Productions. Animation means to animate, give soul and move inanimate objects. Animation is the process of making objects that were originally inanimate objects, then arranged in different positions as if they were alive. The method used is a qualitative research method with a semiotic approach. Through image analysis, Islamic moral meaning is sought. The objects studied are Symbols, Indexes, and Icons. The main data of this research is the visualization of the characters of Nussa and Rarra which is sourced from one of the Nussa Official Youtube videos entitled "Antta Missing". This study found that the main goal in making the animated film Nussa and Rarra was to provide Islamic education in the form of interesting shows for preschool and kindergarten level children who teach about moral etiquette based on Islam.

**Keywords :** Semiotics analysis; Nussa and Rarra; Islamic values; Film Animation

**Korespondensi:** Kanaya Siti Nur Syari'ah. Univeritas Pendidikan Indonesia. Fakultas pendidikan Olahraga dan Kesehatan Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40154, Bandung, Provinsi Jawa Barat. Email: [kanaya09@upi.edu](mailto:kanaya09@upi.edu).

## PENDAHULUAN

Dalam sebuah Film, terdapat tanda dan petanda yang harus dibaca untuk memahami pesan yang terkandung di dalamnya. Melalui analisis mendalam, tanda dan petanda akan didapatkan intisari pesan yang ingin disampaikan oleh sebuah film secara lebih mendalam (Subarkah & Furqan, 2021). Film dapat ditonton dan dipahami bahkan oleh orang yang buta huruf. Mereka mungkin tidak memiliki keberuntungan untuk pergi ke toko buku untuk mencari informasi dan untuk memperkaya kepribadian mereka. Tetapi mereka dapat memahami dan menghibur diri dengan film. Film adalah media kolaboratif, begitu banyak orang yang dilibatkan dalam produksi sebuah film, berbagai keahlian mulai dari sutradara, kameramen, DOP, penulis naskah, produser dan sebagainya, tidak ada media lain yang begitu bergantung pada banyak orang (Robert, 1978). Film merupakan media yang efektif untuk pengembangan. Pembangunan, dalam arti luas, berarti pertumbuhan individu dan pertumbuhan masyarakat dalam segala aspek. Ini meliputi aspek politik, ekonomi, sosial dan budaya. Film dapat berkontribusi untuk memodernisasi masyarakat tradisional dengan membantu mengubah sikap masyarakat (Green, Bilandzic, Fitzgerald, & Paravati, 2019; Samuel P. Huntington, 1971; Sibani, 2018). Untuk misalnya perubahan sikap yang berkaitan dengan pekerjaan, jenis kelamin, agama, adat istiadat, masyarakat, keyakinan dll. Kapasitas film untuk memberikan pengaruh baik atau buruk bagi masyarakat umumnya diakui. Kita pasti pernah mendengar orang tua mengeluh bahwa anak-anak mereka mengambil ide dari film tentang pakaian, tentang gaya rambut, tentang cara menyapa atau tentang mereka perilaku umum terhadap orang lain, termasuk guru, orang tua, dll. Artinya mereka cenderung memulai apa yang digambarkan atau digambarkan dalam film (Kubrak, 2020; Supiarza, Rachmawanti, & Gunawan, 2020). Jelas, film harus memiliki aturan karena film memiliki pengaruh yang besar bagi penonton.

Sekaitan dengan animasi, film animasi memiliki terminologi sebagai proses seni gambar bergerak yang dihidupkan, diberikan karakter dan ekspresi sesuai dengan penokohan yang dituliskan dalam naskah cerita. Untuk menggambarkan “penampilan gerakan” tersebut, animator perlu membuat urutan gambar - digambar, dilukis atau diproduksi dengan metode artistik lain- yang sedikit berbeda satu sama lain. Tampilan kronologis dari gambar sebelumnya akan menghasilkan ilusi perubahan bentuk dan gerak (Moreno, 2014). Selama bertahun-tahun, teknik animasi telah berubah dan berkembang; dari perangkat sederhana yang mensimulasikan gerakan dengan beberapa bingkai lalu kemudian menjadi canggih dan mampu membuat animasi 3D yang kompleks. Pada saat ini Film animasi ada di sekitar kita, film animasi memainkan peran yang sangat penting dalam masyarakat modern. Film animasi adalah cara berkomunikasi dan dapat digunakan dengan berbagai tujuan; seperti maksud iklan (seperti yang dapat kita temukan di iklan televisi hari ini), didaktik niat (seperti beberapa video pendidikan atau dokumenter online) dan juga sebagai cara hiburan yang sederhana (mengacu pada kartun dan film anak-anak) (Darmawan, 2016; Moreno, 2014).

Film Animasi Nussa dan Rara mengisahkan tentang keseharian seorang anak laki-laki dengan adik perempuannya Rarra yang berumur 5 tahun yang menggemaskan juga banyak memberikan edukasi islami untuk penontonya. Film Animasi Nussa ini mengisahkan tentang keseharian seorang anak laki-laki dengan adik perempuannya

Rarra yang berumur 5 tahun yang menggemaskan juga banyak memberikan edukasi islami untuk penontonya. Karakter Nussa digambarkan sebagai seorang anak laki-laki yang berpakaian gamis lengkap dengan kopiah putihnya (Suciati, 2020). Film animasi Nussa merupakan film animasi anak bergenre edutainment atau edukasi dan *entertainment* yaitu dimana film animasi Nussa ini selain menyuguhkan tontonan yang mendidik juga menyuguhkan tontonan yang menghibur. Animasi ini adalah produksi dari rumah animasi *The Little Giantz* yang gagas oleh Mario Irwansyah dengan berkolaborasi bersama Empat *Stipe Production*. Mendapat sambutan hangat dari masyarakat Indonesia, Bahkan menduduki posisi *Trending Youtube* di Indonesia (Suciati, 2020).

Karakter Nussa diciptakan sebagai tokoh penyandang disabilitas. Hal tersebut, tampak pada kaki kiri Nussa yang menggunakan sebuah kaki palsu. Sedangkan untuk karakter Rara, digambarkan sebagai adik Nussa yang berusia 5 tahun dengan menggunakan gamis kuning dan jilbab merah hati yang tampak sangat ceria. Suara dari tokoh Rara ini, juga mengundang rasa gemas dari para penontonya (Anggraini, 2019).

Berdasarkan pemaparan di atas, topik penelitian tentang film animasi Nussa dan Rarra telah ada di penelitian terdahulu, terutama mengenai nilai-nilai Islam yang terkandung dalam isi cerita, sebagai contoh penelitian berjudul “nilai-nilai Islam dalam serial animasi Nussa dan Rarra” (Anggraini, 2019). Namun dalam penelitian ini, peneliti mengambil topik tanda dan petanda yang muncul dalam gambar visual berdasarkan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Melihat sistem tanda dalam wujud ikon, indeks dan simbol. Masing-masing tanda dan petanda itu kemudian ditampilkan dalam bentuk analisis gambar.

## METODE PENELITIAN

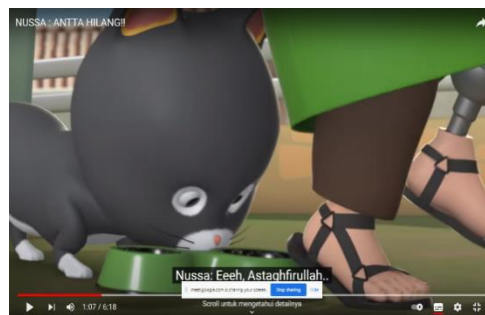
Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada (Undiana, Sarbeni, Ardiansyah, & Razan, 2020). Subjek dalam penelitian ini adalah animasi Nussa dan Rarra, Objek yang diteliti adalah Simbol, Indeks, dan Ikon. Data utama dari penelitian ini adalah visualisasi dari karakter tokoh Nussa dan Rarra yang bersumber dari salah satu video youtube Nussa Official yang berjudul “Antta Hilang”. Melalui video ini, peneliti melakukan pengamatan untuk melihat tanda dan petanda kemudian hasil pengamatan tersebut ditetapkan sebagai hasil yang kemudian di foto dalam bentuk *screen shoot* untuk ditampilkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi yang dilakukan, dapat dijabarkan hasil observasi secara garis besar. Yaitu tujuan utama dalam pembuatan film animasi Nussa adalah untuk memberikan tayangan yang menarik untuk anak-anak yang mengajarkan tentang adab moral dan ilmu-ilmu yang bermanfaat bagi anak. Dan untuk membantu orang tua dalam memberikan pembelajaran melalui konten konten positif bagi anak. Objek yang diteliti adalah Simbol, Indeks, dan Ikon. Data utama dari penelitian ini adalah

visualisasi dari karakter tokoh Nussa dan Rarra yang bersumber dari salah satu video youtube Nussa Official yang berjudul “Antta Hilang”.

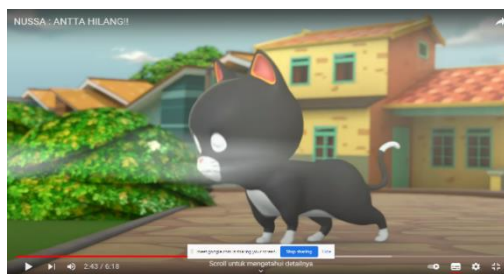
Definisi Indeks adalah petunjuk berupa angka, huruf, maupun tanda lain untuk memberikan pengarahannya kepada pencari informasi bahwa informasi yang lebih lengkap maupun informasi yang lebih terkait dapat ditemukan pada sumber yang ditunjuk (Toni & Fachrizal, 2017). Simbol adalah sarana atau media untuk membuat dan juga menyampaikan pesan, menyusun sistem epistemologi dan menyangkut soal keyakinan yang dianut (Suherdiana, 2015). Ikon adalah tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk secara ilmiah. Dengan kata lain, ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan seperti potret dan peta (Siregar & Wulandari, 2020)



Gambar 1: 1.08 (Indeks)

Sumber: Screenshot Youtube Nussa Official

Adegan ketika Nussa menginjak mangkuk milik Antta, disebabkan karena Antta menaruh tempat makanan di kaki nussa, hingga akhirnya Nussa terjatuh. Lalu Nussa marah kepada Antta dan menyuruhnya untuk pergi agar tidak menggangunya lagi. Pada saat itu memang antta meminta makanan kepada Nussa, tetapi dia tidak merespon dan tetap fokus bermain bola.



Gambar 2: Menit 2.43 (indeks)

Sumber : Screenshot Youtube Nussa Official

Antta mencium asap makanan menandakan adanya makanan disekitar. Pada adegan Antta mencium asap makanan, terlihat bahwa antta memang sedang lapar dan mencari makanan. Kebetulan pada saat Antta kabur dari rumah, dia tidak sengaja mencium asap makanan lalu antta pun mencari sumber tersebut.



Gambar: Menit 2.46 (simbol)  
Sumber Screenshot Youtube Nussa Official

Disimbolkan sebagai taman tempat bermain anak-anak karena di situ terdapat ayunan, perosotan, jungkat jungkit, dan lain-lain. Adegan ini menampilkan sebuah taman yang dilalui Antta ketika sedang mencari makan, dengan tidak sengaja Antta menemui makanan yang ada di atas gazebo dan berniat untuk mengambilnya, akan tetapi, tiba-tiba datang seorang anak kecil yang merupakan pemilik makanan tersebut, lalu memarahi dan mengusir Antta agar tidak mengambil makanannya.



Gambar 4: Menit 4.22 (simbol)  
Sumber: Screenshot Youtube Nussa Official

Peci nussa dan kerudung yang dipakai oleh Rarra dan temannya menunjukkan bahwa mereka terlahir dari keluarga muslim. Pada scene ini menampilkan sebuah obrolan antara Nussa, Rarra dan kedua temannya mengenai pencarian Antta yang hilang, laki-laki yang bernama Abdul tidak berhasil menemukan Antta dan berfikir bahwa penyebab Antta kabur karena tidak diberi makan oleh Nussa dan Rarra.



Gambar 5: Menit 3.09 (Ikon)  
Sumber Screenshot Youtube Nussa Official

Benteng perumahan menandakan bahwa Rarra sedang berada di trotoar. Rarra sedang mencari keberadaan antta yang hilang dengan menunjukkan foto kepada orang disekitar. Adegan ini menampilkan ditengah kondisi cuaca yang buruk, rarra berusaha mencari keberadaan antta yang hilang dengan menunjukkan foto antta kepada orang yang lewat di sekitarnya, akan tetapi antta tetap tidak berhasil ditemukan sehingga rarra pun merasa sedih akan hal itu.



Gambar 6: Menit 4.54 (Ikon)  
Sumber: Screenshot Youtube Nussa Official

Antta hilang karena tidak mendapatkan makanan dari nussa dan rarra. Adegan ini menampilkan penyesalan yang di rasakan oleh nussa dan rarra karena tidak memberi makanan kepada antta sehingga antta hilang dan belum ditemukan, penyebabnya karena nussa dan rarra kurang bertanggung jawab dalam merawat antta.

## SIMPULAN

Dalam Film ini, dapat dibuktikan bahwa unsur tanda dan petanda merupakan sesuatu yang disengajakan oleh sutradara untuk diwujudkan guna memberikan makna yang mengarah pada ajaran Islam. Tujuan dari film animasi ini terlihat dari unsur ikon, index dan symbol diperuntukkan bagi anak-anak sekolah TK dan PAUD. Nilai-nilai pendidikan Islami sangat kental dengan pakaian yang digunakan serta teks dan pesan yang diucapkan dari tokoh film berasal dari Alquran dan hadis. Film ini dapat menjadi sumber belajar secara visual bagi anak-anak untuk mendalami karakter islami.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, L. I. (2019). *NILAI-NILAI ISLAM DALAM SERIAL ANIMASI NUSSA Analisis Narasi Tzvetan Todorov*. IAIN Purwokerto.
- Darmawan, H. (2016). Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme Menggunakan Media Animasi dengan Kerangka Kerja TPCK dan Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 1-11. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.747>
- Green, M., Bilandzic, H., Fitzgerald, K., & Paravati, E. (2019). MEDIA EFFECTS Advances in Theory and Research. In J. B. and M. B. Oliver (Ed.), *Media Effects: Advances in Theory and Research: Fourth Edition* (third). <https://doi.org/10.4324/9780429491146-9>
- Kubrak, T. (2020). Impact of films: Changes in young People's attitudes after watching a movie. *Behavioral Sciences*, 10(5), 2-13. <https://doi.org/10.3390/bs10050086>
- Moreno, L. (2014). The Creation Process Of 2D Animated Movies by Laura Moreno. *Consorti D'Educació*

- De Barcelona*, 10(2), 1-64.
- Robert, W. (1978). *Characteristics of Radio, Television and Film*.
- Samuel P. Huntington. (1971). The Change to Change: Modernization, Development, and Politics. *Comparative Politics*, 3(3), 283-322.
- Sibani, C. M. (2018). Impact of Western culture on traditional African society: problems and prospects. *Journal of Religion and Human Relations*, 10(1), 56-72.
- Siregar, E. D., & Wulandari, S. (2020). Kajian Semiotika Charles Sanders Pierce: Relasitrikotomi (Ikon, Indeks dan Simbol) dalam Cerpenanak Mercusuar karya Mashdar Zainal. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 04(1), 29-41.
- Subarkah, M., & Furqan, R. A. (2021). Pesan Dakwah Pada Film Ajari Aku Islam Messages of Da'wah in the Film "Ajari Aku Islam." *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies*, 1(2), 16-32.
- Suciati, A. (2020). *Analisis Serial Animasi Nussa Episode 1-15 Sebagai Sarana Penanaman Nilai Sosial Emosional Anak Usia Dini*. IAIN Purwokerto.
- Suherdiana, D. (2015). Konsep Dasar Semiotika dalam Komunikasi Massa menurut Charles Sanders Pierce. *Jurnal Ilmu Dakwah*, 4(12), 371. <https://doi.org/10.15575/jid.v4i12.399>
- Supiarza, H., Rachmawanti, R., & Gunawan, D. (2020). Film as a Media of Internalization of Cultural Values for Millennial Generation in Indonesia. *2nd International Conference on Arts and Design Education (ICADE 2019)*, 419(Icade 2019), 217-221. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200321.052>
- Toni, A., & Fachrizal, R. (2017). Studi Semitoka Pierce pada Film Dokumenter 'The Look of Silence : Senyap.' *Jurnal Komunikasi*, 11(April), 137-154.
- Undiana, N. N., Sarbeni, I., Ardiansyah, A., & Razan, A. P. (2020). Komunikasi Massa pada Kerja Kuratorial Festival Film Sineas Mahasiswa 2020 di Bandung. *Komunikasiana, Journal of Communication Studies*, 2(1), 15-29.