

VISUAL STUDY OF ANIMATED TV SERIES IBRA: MEMBELAH BULAN

Lani Siti Noor Aisyah

Program Studi Desain Grafis, Jurusan Desain, Politeknik Negeri Media Kreatif
Korespondensi: Jl. Srengseng Sawah, Kel. Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Kota
Administrasi Jakarta Selatan, Provinsi DKI Jakarta, Indonesia KP 12640
Surel: lani.aisyah@polimedia.ac.id

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima: 08/05/2023

Direvisi: 18/05/2023

Publikasi: 31/05/2023

e-ISSN: 2721-0995

p-ISSN: 2721-9046

Kata Kunci:

Semiotika,
Film animasi,
Pendidikan anak,

Keywords:

Semiotics,
Animated movie,
Children's education,

ABSTRAK Kajian Visual Film Animasi 'Ibra': Membelah Bulan

Penelitian dilatarbelakangi oleh film sebagai produk dari kemajuan teknologi informasi yang berperan besar sebagai media edukasi maupun hiburan yang dapat memuat berbagai wacana. Di sisi lain, seringkali film memunculkan konten-konten negatif tanpa memuat subjek edukatif. Jika dicerap dengan intens maka akan berdampak buruk pada masyarakat khususnya kelompok usia anak-anak yang sedang berkembang pesat secara kognitif, afektif dan psikomotorik. Melalui penelitian ini dikaji bagaimana film dapat berperan sebagai media edukasi yang efektif dengan studi kasus serial animasi 'Ibra: Membelah Bulan' yang dikembangkan oleh Manara Studio. Film dianalisis pada dua adegan sebagai sampel, menggunakan metode semiotika pragmatis Charles Sanders Peirce dengan pendekatan kualitatif untuk melihat bahwa secara bahasa visual media tersebut dapat mengakomodasi kebutuhan belajar dan bermain anak-anak. Hasil penelitian membuktikan bahwa unsur-unsur semiotis yang ditayangkan sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan dan perkembangan anak.

ABSTRACT Visual Study of Animated TV Series 'Ibra': Membelah Bulan

The research is focusing on how film as a product of technology and information plays major role as educational and entertainment media that accommodate many discourses. On the other hand, films often present uneducational negative content. If it is perceived intensely, it will have a negative impact on society, especially for children who are growing rapidly in cognitive, affective and psychomotor. Through this research was studied how film could be an effective educational instrument with a case study of animated series 'Ibra: Membelah Bulan' developed by Manara Studio. Two scenes are analyzed using the pragmatic semiotic method form Charles Sanders Peirce as sampling, with a qualitative approach to proof that in terms of visual language, this media can required children's learning and playing needs. The results of the study proved that the semiotic elements was presented in line with the educational principles and child development.

PENDAHULUAN

Tulisan ini merupakan penelitian berkelanjutan dari penulis dengan judul terdahulu '*Analisis Semiotika pada Film Animasi Riko: Jarak Bumi dan Matahari sebagai Media Edukasi bagi Anak-Anak*'. Pada penelitian ini penulis mengambil studi kasus film animasi berjudul "*Ibra*": *Membelah Bulan* karya Manara Studio yang ditayangkan tahun 2022 pada kanal Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=fs6RKWC-Kzc>. Kedua penelitian adalah kajian semiotika tentang bagaimana proses pemaknaan tanda-tanda visual pada film dipersepsikan oleh anak-anak sesuai perkembangan usianya sehingga film dapat dikatakan sebagai media yang edukatif disamping sebagai media hiburan.

Film animasi sebagai produk luaran majunya teknologi komunikasi digital tidak sebatas berfungsi sebagai *infotainment*, tetapi sebagai media edukasi publik yang mampu berdialektika dengan perkembangan jaman. Kemudahan akses menikmati film baik secara waktu dan tempat, juga memiliki kelebihan mampu menjangkau segmentasi atau demografi penonton yang luas. Hal tersebut mendorong para *filmmaker* untuk mengangkat tema dan genre cerita yang semakin beragam mencakup berbagai aspek kehidupan mencakup moral, sosial, ekonomi, isu gender, ilmu pengetahuan, religi, dsb.

Ironisnya keberagaman tema tersebut juga memunculkan permasalahan yakni keberadaan konten-konten negatif dengan sangat mudah diakses semua kelompok usia termasuk anak-anak. Pesan yang disampaikan melalui bahasa visual maupun verbal pada film dicerna dengan filter minim terutama oleh anak-anak karena pada umumnya masyarakat terutama orang tua tidak selalu hadir untuk mendampingi. Tanpa pendampingan yang intensif, bukan hanya konten negatif yang akan memberi dampak buruk, namun dapat mengarah pada kecanduan. CNN melansir bahwa sebuah survei menunjukkan 19,3 persen anak Indonesia kecanduan internet terlebih di tengah pandemik (2021). Trelease seorang tokoh pendidikan berpendapat bahwa pada saat ini media elektronik menjadi kekuatan dominan dalam kehidupan seorang anak di luar keluarganya (2019, h.125). Disebut 'dominan' karena bahasa verbal dan

visual yang dilihat dan didengar oleh anak-anak merupakan stimulus-stimulus yang akan diadaptasi anak-anak sebagai informasi baik itu yang sifatnya positif maupun negatif. Selaras dengan pendapat John Locke seorang filsuf Inggris pada abad XVIII bahwa seorang anak adalah tabula rasa, yakni kertas kosong yang ditulis oleh masyarakat (Hildayani, 2014). Artinya apa yang dicerap anak dari lingkungan sekitarnya akan membentuk perilaku dan pola pikir anak, karena proses pencerapan informasi memiliki sifat aktif dan reaktif.

Begitu berpengaruhnya konten-konten dalam media sehingga penulis tergerak untuk mengkaji struktur bahasa visual pada subjek kajian film animasi "*Ibra*": *Membelah Bulan*. Dengan tujuan mengetahui bagaimana proses tercerapnya pesan kepada penonton sehingga media tersebut dapat dikatakan informatif, menghibur sekaligus edukatif, selaras. Pesan verbal (audio) dan visual yang diterapkan pada media pembelajaran dengan subjek religi seperti film animasi "*Ibra*": *Membelah Bulan*, juga selaras dengan penelitian Sit tentang peran media edukasi audio visual yang dapat meningkatkan kemampuan belajar anak-anak (Sit, 2021).

Dengan memahami cara bahasa visual bekerja pada media komunikasi, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan teoritis dalam berkarya untuk para akademisi, sineas, atau apapun peran kita yang terlibat dalam pembuatan film, ataupun sebagai penonton. Selain itu hasil kajian diharapkan dapat menjadi wawasan dan strategi bagi kita untuk mencegah literasi media yang buruk, serta lebih selektif dan intens dalam pendampingan anak ketika mengakses media digital.

TINJAUAN PUSTAKA

Semiotika

Semiotika berangkat dari bidang keilmuan bahasa, kini berkembang kedalam ranah desain dan seni rupa dan diimplementasikan pada karya-karya yang dibangun dari sistem tanda yang memiliki tujuan komunikasi sekaligus estetika. Sistem tanda bersifat dinamis dalam mendefinisikan tanda, relasi tanda dan model-model keterkaitan termasuk penggunaan sistem tanda dalam media komunikasi seperti

iklan, sastra, musik, film, dsb (Piliang dalam Sobur, 2016). Karena sifatnya yang dinamis, semiotika dianggap sebagai metode yang mampu mendefinisikan tanda dan pemaknaannya karena mampu bersintesis dengan aspek-aspek humanis dalam kehidupan masyarakat. Kembali pada latar belakang penelitian yakni kekhawatiran akan paparan konten-konten negatif melalui media komunikasi digital yang sangat mudah diakses kelompok usia anak-anak dengan filter yang minim, maka penelitian ini akan dikaji dengan metode semiotika pragmatis Charles Sanders Peirce dalam paradigma desain komunikasi visual serta rujukan teori-teori pendidikan dan psikologi perkembangan anak.

Film sebagai Media Komunikasi Massa

Film merupakan media penyampai pesan dari komunikator kepada komunikan yang bersifat luas atau massal, bukan hanya penyampai pesan kepada satu atau dua komunikan (Wahyuningsih, 2019). Dengan itu film dapat disebut sebagai media komunikasi massa yang dapat menjangkau jumlah komunikan yang banyak, heterogen serta tempat yang berbeda. Film sebagai media komunikasi massa juga tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman yang berbunyi *'bahwa film sebagai media komunikasi massa merupakan sarana pencerdasan kehidupan bangsa, pengembangan potensi diri, pembinaan akhlak mulia, pemajuan kesejahteraan masyarakat, serta wahana promosi Indonesia di dunia internasional, sehingga film dan perfilman Indonesia perlu dikembangkan dan dilindungi'*.

Perkembangan Anak

Muri'ah memaparkan teori kognitif dari Piaget bahwa terdapat empat tahap perkembangan manusia dalam memahami dunia yaitu:

- 1) *Sensori motor (sensori motor stage)*, terjadi pada usia lahir hingga 2 tahun. Anak mengorganisasikan dan mengkoordinasi sensasi seperti melihat dan mendengar,
- 2) *Pra operasional (preoperational stage)*, terjadi pada usia 2-7 tahun. Anak melukiskan dunia dengan kata-kata dan gambar, berpikir egosentris, animisme dan intuitif.

- 3) Operasional konkrit (*concrete operational stage*), berlangsung pada usia 7-11 tahun. Anak dapat bernalar logis dengan memberikan contoh-contoh spesifik dan konkrit, bukan lagi intuitif.
- 4) Operasional formal (*formal operational stage*), berlangsung pada usia 11-15. Individu melampaui dunia nyata, pengalaman konkrit, berfikir secara abstrak dan lebih logis

Mengacu pada teori kognitif Piaget, anak-anak pada kelompok usia pra-operational dan operational konkrit memiliki kemampuan mencerna stimulus-stimulus dengan sangat adaptif terutama dalam bentuk bahasa (kata-kata) dan visual (gambar). Secara keseluruhan dari proses kognitif tersebut, anak berkembang secara psikis dan bertahap antara lain belajar bahasa, memahami konsep baik dan buruk, konsep agama, mengelola emosi, serta berinteraksi dengan lingkungan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode semiotika pragmatis Charles Sanders Peirce dengan pendekatan kualitatif yang melibatkan rujukan-rujukan teori pendidikan dan perkembangan anak. Dalam semiotika, komunikasi verbal dan visual pada adegan-adegan film adalah sistem tanda yang terus berproses membangun makna disebut dengan semiosis. Menurut Peirce dalam Munday dalam Chandler, terdapat 3 (tiga) tahap dalam semiosis yang digambarkan dalam bagan triadik yaitu:

1. *Object*. Yakni sesuatu yang berada dibalik tanda, disebut sebagai '*referent*'.
2. *Representament*. Yaitu bentuk yang dipergunakan sebagai tanda namun tidak selalu merujuk pada bentuk material tapi lebih kepada '*sign-vehicle*'.
3. *Interpretant*. Bukan dimaksudkan sebagai interpreter, tapi lebih kepada 'kesan' yang dibuat oleh tanda.

Dari proses semiosis melalui bagan triadik selanjutnya tanda (atau dalam hal ini bisa disebut sebagai 'objek') dapat dikelompokkan berdasarkan proses pemaknaannya. Berikut pengelompokan tanda menurut oleh Peirce, sebagaimana dikutip oleh Hoed yaitu:

1. Ikon (*icon*), tanda berdasarkan kemiripan bentuk atau keserupaan.
2. Indeks (*index*), tanda berdasarkan hubungan kontinuitas atau kejadian sebab akibat.
3. Simbol (*symbol*), tanda berdasarkan makna yang dibentuk atas konvensi sosial).

Sebagaimana disebutkan sebelumnya bahwa semiosis adalah proses pemaknaan sistem tanda, begitu pun dengan film yang bertujuan menyampaikan informasi kepada penonton agar pesan tersampaikan dengan baik dengan cara yang menghibur. Artinya, sepanjang film animasi "*Ibra*": *Membelah Bulan* selama 09:21 menit, maka semiosis yang terjadi sangat banyak. Karena keterbatasan ruang maka penulis mengambil sampel dari 2 (dua) *scene* yakni 00:07:41 hingga 00:08:30 dan 00:08:01 hingga 00:08:30. Kedua *scene* dipilih karena dalam rentang Durasi yang pendek namun *scene* tersebut mampu memuat subjek yang beragam yaitu agama (sebagai subjek utama film), sejarah (kisah teladan Rasulullah Shallallahu 'Alaihi Wasallam) dan ilmu pengetahuan alam (adegan bulan terbelah sebagai mukjizat dari Allah Subhanahu Wa Ta'ala). Mengacu pada pendapat Saidi yang dikutip pada penelitian penulis terdahulu bahwa film adalah media informasi yang merupakan pusat wacana dalam medan yang luas (2017, h.36). Juga berangkat dari pendapat John Piaget yang telah disebutkan pada bagian sebelumnya mengenai tahap perkembangan manusia antara lain tahap pra operasional (*pre operational stage*) yang terjadi pada usia 2-7 tahun. Anak melukiskan dunia dengan kata-kata dan gambar, berpikir egosentris, animisme dan intuitif dengan kata lain pemahaman terhadap benda yang akan diiringi oleh kemampuan imajinasi anak. Kemudian tahap perkembangan berlanjut ke Operasional konkrit (*concrete operational stage*), berlangsung pada usia 7-11 tahun. Anak dapat bernalar logis dengan memberikan contoh-contoh spesifik dan konkrit, bukan lagi intuitif.

Mengacu pada teori di atas, film animasi "*Ibra*": *Membelah Bulan*' tepat untuk ditonton oleh anak pada usia pra operasional dan pra operasional konkrit. Atas dasar kompleksitas subjek dan teori Piaget itulah kedua *scene* digunakan sebagai sampel

dimana pada kedua *scene* tersebut terdapat visualisasi konkrit *scene* bulan terbelah dua yang bisa dikatakan sebagai kejadian di luar nalar manusia, namun di sisi lain adalah sebuah fakta. Juga subjek sejarah yang menampilkan suasana masa lalu yang harus digambarkan konkrit terhadap anak-anak agar paham meskipun anak-anak tidak secara konkrit dapat berada pada masa tersebut.

Dengan adegan (*scene*) yang telah dipilih mengacu pada teori Piaget dan pendapat Saidi, kemudian adegan dianalisis dengan tahap sebagai berikut: Pengelompokan elemen visual pada adegan → analisis kategori tanda → analisis unsur semiotis dan relasi tanda → validasi tahap semiosis (*firstness*) terhadap teori Piaget → kesimpulan → evaluasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film animasi "*Ibra*": *Membelah Bulan*' adalah episode pertama dari *cartoon series* bergaya 3D karya Manara Studio dan Mizolla Studio yang mulai ditayangkan pada tahun 2021. Dalam film ini dikisahkan Ibra bersama teman-temannya Toke, Hoho dan para santri yang sedang menimba ilmu di sebuah pesantren, dibimbing oleh seorang Kyai yang senantiasa sabar mendampingi para santrinya.



Episode 1 "IBRA" : Membelah Bulan
Ibra Berkisah · 393K views · 10 months ago

Gambar 1. Film animasi 3D "*Ibra*": *Membelah Bulan* pada kanal Youtube 'Ibra Berkisah'

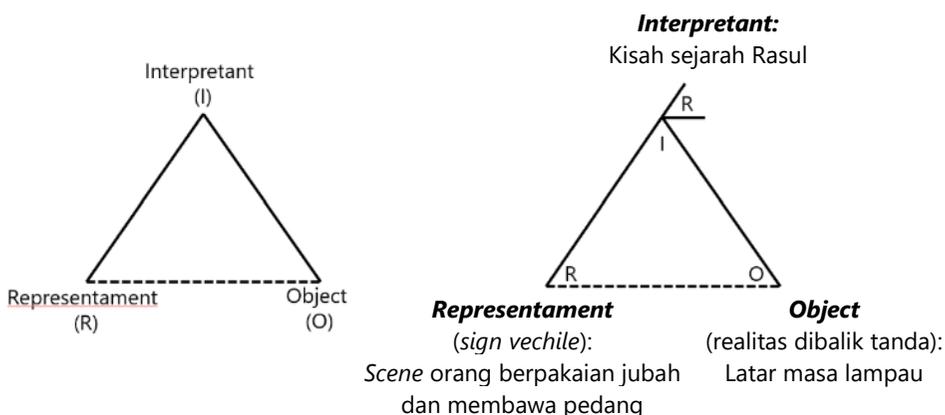
Episode pertama berdurasi 09:21 menit dibuka dengan adegan para santri yang sedang bermain bola di tengah suasana pesantren di pedesaan yang asri. Inti cerita dari episode ini adalah kedatangan santri baru bernama Hoho dari Jakarta yang mengalami *culture shock* dengan berbagai aturan yang diterapkan pesantren. Seperti kondisi yang Hoho hadapi misal tidak adanya AC dan larangan menggunakan telepon genggam. Diceritakan Hoho sulit tidur tanpa AC, sehingga Ibra teman sekamarnya

mengalihkan fokus Hoho dengan bercerita tentang sejarah dan mukjizat Rasulullah Shallallahu 'Alaihi Wasallam.



Gambar 2. *Sequence* kisah mukjizat Rasulullah SAW bergaya 2D

Kisah mukjizat yang diberikan kepada Nabi Muhammad Shahallallahu 'Alaihi Wasallam yang dapat membelah bulan atas ijin Allah Subhanahu Wa Ta'ala dituturkan dalam alur *flashback* pada menit 00:07:41 hingga 00:08:30. *Sequence* ini ditampilkan melalui gaya visual 2D, di samping *sequence* lainnya yang bergaya 3D berdasarkan perbedaan latar waktu dan kejadian. Dalam kajian ini analisis lebih berfokus pada identifikasi objek [O] sehingga analisis dilakukan dengan instrument bagan triadik lalu dilanjutkan identifikasi apakah tanda tersebut adalah *icon*, *index* ataukah *symbol*. Adegan diterjemahkan kedalam bagan triadik sebagai berikut:



Gambar 3. Bagan Triadik Peirce dan semiosis

Triadik dibaca dengan urutan *representament* [R] - *object* [O] – *interpretant* [I]. *Representament* [R] adalah sesuatu bersifat konkrit mewakili sesuatu yang lain (*sign*

vehile), artinya *Representament* [R] adalah representasi dari realitas yakni *object* [O]. Disini ‘*Object*’ tidak dibaca sebagai benda konkrit, namun menunjukkan realitas yang terjadi dalam film. Pada *sequence* 00:07:41 pertama ditampilkan adegan sekelompok orang berjubah, bersorban, membawa pedang, berlatar tempat gurun pasir dan pegunungan batu. Adegan tersebut dapat dikelompokan sebagai *representament* (*sign vehile*). Impresi pertama yang ditangkap penonton, yakni adanya sekelompok orang berpakaian jubah dan sorban, postur atletis, bentuk pedang lengkung lancip (*sinsign*, tanda belum definitif). Berdasarkan tanda-tanda fisik tersebut, sekelompok orang tersebut menunjukkan kesan timur tengah dengan latar waktu masa lampau (*legisign*, tanda sudah definitif). *Facial expression*, *gesture* dan memegang pedang menunjukkan kesan tidak bersahabat/musuh (*qualisign*, tanda menunjukkan kualitas). Melalui deskripsi berdasarkan taksnomi tanda dalam *representament* [R] tersebut, maka ‘realitas’ atau *object* [O] telah diwakilkan melalui *sign vehile*.

Selanjutnya dari tahap *object* [O], dengan visual dari [R] serta bahasa verbal dalam percakapan Ibra dan Hoho, penonton dapat menginterpretasikan bahwa adegan tersebut adalah adegan pembuka (*establishing shot*) tentang sejarah dan kisah-kisah Rasul. Pergantian *sequence* untuk membawa interpretasi penonton pada latar masa lampau didukung dengan pergantian gaya visual dari 3D menjadi 2D. Selain pergantian *sequence* berdasarkan latar waktu dan tempat, juga memberi impresi awal tentang pergantian subjek cerita dari latar masa kini ke masa sejarah, kisah perjuangan dan mukjizat Nabi Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wasallam.

Melalui semiosis *firstness* (tahap pertama) diatas kemudian kita dapat mengidentifikasi tanda-tanda berdasarkan sifat relasi yang terjadi antara *representament* [R] dengan *object* [O], yaitu:

Tabel 1. Bagan hasil analisis semiosis

Elemen Visual	Kategori Tanda & Unsur Semiosis
<i>Sequence:</i> Kisah mukjizat Rasul	<u>Index</u> Dalam <i>scene</i> tersebut tidak ada adegan yang menunjukkan relasi tanda memiliki kausalitas dan kontinuitas
<i>Scene:</i>	<u>Icon</u>

00:07:41- 00:08:00
 Ibra menceritakan kisah Rasul kepada Hoho



Index adalah kategori tanda berdasarkan kemiripan bentuk atau keserupaan. Sekelompok laki-laki berpakaian jubah, sorban, pedang berbentuk lengkung, berlatar tempat padang pasir dan gunung berbatu memiliki kemiripan dengan alam dan budaya berpakaian timur tengah . Begitu pun ciri fisik para karakter laki-laki menunjukkan hubungan kemiripan yang merujuk pada penduduk daerah timur tengah

Symbol

Simbol adalah tanda yang maknanya dibentuk oleh konvensi sosial. Dalam scene ini terjadi 2 (dua) tahap relasi tanda. Pertama adalah ketika jubah, sorban dan pedang ditampilkan, memberikan impresi pada penonton bahwa adegan tersebut merujuk pada wilayah timur tengah. Gaya berpakaian tersebut secara kolektif telah dipahami masyarakat luas sebagai gaya berpakaian di timur tengah. Relasi kedua yaitu saat penonton menginterpretasikan bahwa kisah ini berlatar di timur tengah, makna kolektif telah terbentuk bahwa timur tengah identik dengan asal muasal agama Islam.

Tabel 2. Bagan keberadaan tanda berdasarkan relasinya

Scene	Index	Icon	Symbol
00:07:41- 00:08:00	—	✓	✓

Pada semiosis tahap *firstness*, penonton digiring untuk masuk dalam suasana berlatar sejarah Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam di masa lampau. Mengacu pada teori kognitif Piaget, cara melukiskan dunia dengan kata-kata dan gambar / contoh konkrit akan membantu perkembangan kognitif anak terutama pada masa pra-operasional dan operasional konkrit. Sampai pada adegan ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa struktur dan bahasa visual yang telah ditampilkan melalui adegan tersebut, sudah berhasil menyampaikan pesan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak sebagai audiens utamanya.

Adegan berikutnya yakni 00:08:01 - 00:08:30 menceritakan tentang bagaimana mukjizat terjadi.

Tabel 3. Hasil analisis semiosis

Elemen Visual	Kategori Tanda & Unsur Semiosis
<p><i>Sequence:</i> Kisah mukjizat Rasul</p> <p><i>Scene:</i> 00:08:01 - 00:08:30 Ibra menceritakan kisah Rasul kepada Hoho, kejadian bulan terbelah dua</p> 	<p><u>Index</u> Tidak terdapat tanda dengan relasi kausalitas dan kontinuitas.</p> <p><u>Icon</u> Bulan terbelah dua sebagai subjek tanda yang sedang diceritakan, divisualisasikan secara konkrit sesuai bentuk dan keserupaan dengan benda aslinya.</p> <p><u>Symbol</u> Tidak terdapat tanda yang terbentuk maknanya atas konvensi sosial.</p>

Tabel 4. Bagan keberadaan tanda berdasarkan relasinya

Scene	Index	Icon	Symbol
00:08:01 - 00:08:30	—	✓	—

tidak ada *symbol*, dan menunjukkan bahwa antara 00:08:01 hingga 00:08:30 adegan hanya menampilkan tanda berupa *icon*. Dengan relasi tanda berdasarkan kemiripan bentuk atau keserupaan tersebut, selaras dengan teori kognitif Piaget. Pada masa kanak-kanak terutama kelompok pra-operasional dengan operasional konkrit, proses belajar akan efektif jika menyesuaikan perkembangan kognitif maupun afektif anak yaitu dengan penalaran logis melalui contoh-contoh spesifik dan konkrit. Di samping itu anak sudah mampu berfikir secara abstrak dan melampaui dunia nyata sehingga informasi yang berhubungan dengan hal diluar nalar, dalam konteks ini adalah mukjizat, anak sudah mampu memahaminya.

SIMPULAN

Menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian, hasil analisis menunjukkan bahwa struktur bahasa visual yang ditampilkan dalam film *"Ibra": Membelah Bulan* sudah sesuai dan memenuhi prinsip-prinsip perkembangan kognitif anak-anak. Baik bahasa visual yang dikaji dari kategori, struktur, relasi, serta proses terbangunnya tanda.

Dari dua sampel adegan yang dianalisis sampai pada tahap *firstness*, tanda-tanda bersemiosis sehingga dapat dimaknai (dicerap) oleh anak-anak dengan mudah, mudah diingat, mudah dipahami dan juga menyenangkan. Dengan proses perpindahan pesan tersebut, maka tanda memiliki kemampuan untuk mempengaruhi kognitif dan afektif anak-anak. Berdasarkan hasil analisis semiosis tahap *firstness* terhadap teori Piaget, bisa dikatakan bahwa film telah berhasil menyampaikan subjek belajar yang dimuatnya yaitu agama, moral, sejarah dan ilmu pengetahuan dengan bahasa visual yang sesuai dengan usia anak pada tahap perkembangan pra operasional dan pra operasional konkrit.

Jika media-media digital seperti film selalu menyampaikan konten-konten positif seperti film animasi *"Ibra": Membelah Bulan* maka kemajuan teknologi akan membawa kemajuan intelektual disertai dengan moral yang baik. Konten-konten positif jika disampaikan dan dicerap terus menerus, maka persepsi dan interpretasi akan pesan positif tersebut akan membentuk pola pikir yang kemudian diimplementasikan dalam bentuk tindakan yang bernilai positif. Oleh karena itu sangat penting bagi kita sebagai 'pendidik', sebagai apapun peran kita dalam masyarakat yang berhubungan dengan pembuatan media komunikasi digital ataupun sebagai pengguna / penonton, agar lebih selektif dan bijak dalam menentukan konten serta lebih intens mendampingi anak ketika mengaksesnya.

Diharapkan akan semakin banyak karya-karya para sineas Indonesia yang menyampaikan pesan-pesan positif, edukatif dan inspiratif sebagaimana telah dilakukan Manara Studio dan Mizolla Studio yang telah menghasilkan karya-karya film animasi dengan tujuan edukasi dan dakwah islam melalui tema-tema religi yang

menarik dan mudah dipahami. Kita perlu optimis dalam memberikan pendidikan yang baik bagi anak-anak sebagai generasi penerus bangsa seiring dengan perkembangan jaman dengan berbagai metode-metode pengajaran yang inovatif dan adaptif. Melalui hasil kajian ini diharapkan merupakan salah satu upaya untuk mencegah literasi yang buruk sekaligus inspirasi agar kita dapat berliterasi dengan baik ketika mengakses media digital. Hasil kajian ini juga diharapkan menjadi strategi bagi kita sebagai bagian masyarakat, juga sebagai akademisi dan sineas yang secara khusus berkecimpung dalam bidang komunikasi visual agar selektif dalam menyusun konten-konten yang edukatif pada media-media digital seperti films.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah, Lani. (2020). *Analisis Semiotika Film Animasi 'Riko: Jarak Bumi dan Matahari' sebagai Media Edukasi bagi Anak – Anak*. Jurnal Publipreneur: Politeknik Negeri Media Kreatif, 31—44.
- Chandler, Daniel and Rod Munday. (2011). *A Dictionary of Media and Communication*. Oxford: Oxford University Press.
- Hildayani, Rini .(2014). *Psikologi Perkembangan Anak*. Tersedia online di <http://repository.ut.ac.id/4693/1/PAUD4104-M1.pdf>. Diakses pada 27 Desember 2022 pukul 21:30 WIB.
- Hoed, Benny. H. (2014). *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya*. Depok. Komunitas Bambu.
- Ibra Berkisah. (2021). 'Ibra': Membelah Bulan. Tersedia online <https://www.youtube.com/watch?v=fs6RKWC-Kzc>. Diakses pada 10 Desember 2022 pukul 10:00 WIB.
- Kurniawan, Heru. Kasmiasi. Cecilia Prawening. (2021). *Penalaran Moral Cerita Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kemdikbudristek, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/mukjizat>. Diakses pada 7 Juli 2023 pukul 00:48 WIB.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2009). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman*. Tersedia secara online di <https://jdih.kemenparekraf.go.id/katalog-10-produk-hukum>. Diakses pada 27 Desember 2023 pukul 23:00 WIB.
- Manara Studio.(2022, Oktober 4). *Ibra: Membelah Bulan*.<https://manarastudios.com/> Diakses pada 10 Desember 2022 pukul 10:00 WIB.
- Muri'ah, Siti. Khusnul Wardan. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Batu. Literasi Nusantara.

- Sit, Masganti. Dahlan, Panjaitan. (2021). *The Effect of the Utilization of Visual and Audio Media Learning Style on the Results of Learning OAI in the First Middle School Integrated Islam Nurul Fadhilah Percut Sei Tuan*. *International Journals of The Social Science, Education and Humanities: Dharmawangsa*, 46—58.
- Sobur, Alex. (2016). *Semiotika Komunikasi*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Solihah, A.-N. N., Septiani, I., Rejekiningsih, T., Triyanto, & Rusnaini. (2020). *Development of Interactive Multimedia Learning Courseware to Strengthen Students' Character*. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1267 - 1279.
- Tim CNN. (2021). Survei: 19,3 Persen Anak Indonesia Kecanduan Internet Tersedia online di <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20211002135419-255-702502/survei-193-persen-anak-indonesia-kecanduan-internet>. Diakses pada 9 Desember 2022 pukul 21:00 WIB.
- Trelease, Jim. (2019). *The Read-Aloud Handbook: Membacakan Buku dengan Nyaring Melejitkan Kecerdasan Anak*. Terjemahan oleh Arfan Achyar, HP Melati. (2019). Bandung: PT.Mizan Publika.
- Wahyuningsih, Sri. (2019). *Film dan Dakwah: Memahami Representasi Pesan-Pesan Dakwah dalam Film Melalui Analisis Semiotik*. Surabaya. Penerbit Media Sahabat Cendikia.