

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Dakwah kini tidak lagi dimaknai secara sempit sebagai aktivitas ceramah, tetapi juga meliputi implementasi nilai-nilai Islami melalui perilaku (*akhlakul karimah*). Konsep dakwah melalui keteladanan karakter ini sangat relevan dengan karakteristik media hiburan, khususnya film animasi. Sebagai media audio-visual, animasi memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan edukatif dan spiritual secara emotif melalui narasi yang kuat. Di tengah arus budaya populer, anime menjadi salah satu varian animasi yang paling berpengaruh dan efektif dalam merepresentasikan nilai-nilai kemanusiaan serta pesan keagamaan tersebut kepada audiens global.

Dalam lanskap komunikasi kontemporer, diversifikasi media dakwah menjadi sebuah keniscayaan untuk memperluas jangkauan syiar Islam. Dakwah tidak lagi dapat dibatasi pada metode konvensional seperti ceramah mimbar atau teks tertulis semata, melainkan harus berekspansi ke ranah budaya populer, termasuk melalui medium anime. Sebagai produk animasi yang memiliki pengaruh global, anime menawarkan ruang alternatif yang strategis untuk mentransmisikan nilai-nilai kebenaran dan moralitas secara subtil. Keunggulan anime terletak pada integrasi elemen visual, musik, dan narasi yang mampu menggugah emosi sekaligus merangsang dialektika

pemikiran penonton. Dengan demikian, pemanfaatan anime merepresentasikan bentuk adaptasi dakwah yang efektif, di mana pesan-pesan agama dikemas secara kreatif tanpa kehilangan esensi spiritualnya.¹

Saat ini, animasi Jepang yang dikenal sebagai anime sedang mengalami lonjakan popularitas. Ciri khas anime adalah visualnya yang cerah serta tokoh-tokoh yang beraksi dalam berbagai latar dan alur cerita. Seringkali, anime mengambil inspirasi dari gaya menggambar manga Jepang. Layaknya karya sinema lain, anime memfasilitasi koneksi antara penonton dan narasi yang dipresentasikan, seringkali merefleksikan aspek-aspek realitas sosial. Ini menjadikan serial ini disukai oleh berbagai kelompok usia, mulai dari balita hingga orang dewasa.

Anime menampilkan beragam karakter di berbagai lokasi, latar waktu, cerita, dan ada juga kreator anime yang mendapatkan inspirasi dari peristiwa-peristiwa nyata yang pernah terjadi di dunia. Hal itu tentu dapat memberikan dorongan atau bahkan teladan bagi para penontonnya. Menonton anime setiap hari dengan waktu yang ditentukan secara tidak langsung akan memengaruhi dan berdampak pada perubahan pola pikir dan tindakan penontonnya. Setelah menonton sebuah anime, seseorang dipastikan telah menjalani proses pembelajaran dengan menyerap informasi

¹ Isa Aulia Shabri, "Analisis Semiotika: Pesan Dakwah Islam Dari Karakter Himmel Pada Anime Sousou No Frieren," 2025. Hlm. 1-2

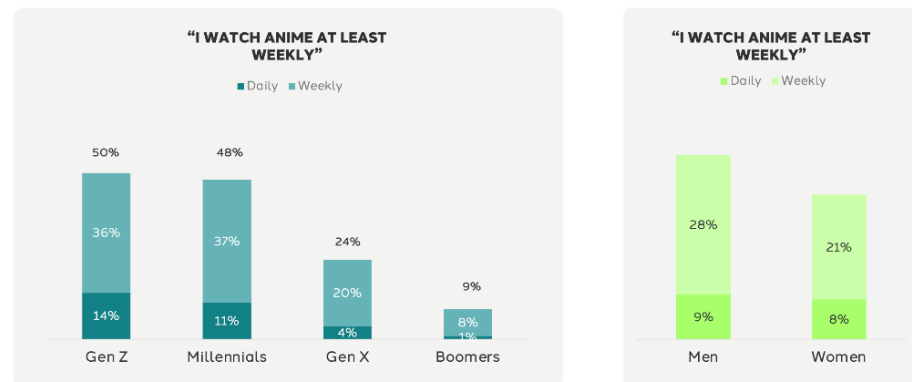
yang ada dalam alur cerita anime yang mereka tonton, sehingga hal ini dapat memengaruhi cara pandang para penontonnya.²

Mengingat Indonesia berada di posisi ketiga sebagai negara dengan jumlah penggemar anime terbanyak seperti yang dilansir dari IDN Times, tidak mengherankan jika beberapa judul populer seperti *Naruto*, *Dragon Ball*, dan *Doraemon* telah ditayangkan secara resmi di televisi nasional.³ Dilansir juga dari Campaign Indonesia, Secara global, tren konsumsi anime menunjukkan peningkatan signifikan di mana tiga dari sepuluh konsumen mengakses konten tersebut setiap minggunya. Demografi penonton didominasi oleh Generasi Z dan Milenial dengan persentase partisipasi rutin mencapai 50%. Fenomena ini terakselerasi secara khusus di Indonesia; audiens lokal tidak hanya memanfaatkan platform *streaming* global seperti Disney+, Crunchyroll, dan Netflix yang mencakup 36% pangsa pasar penonton Asia Pasifik, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam pengembangan ekosistem kreatif anime itu sendiri. Tingginya antusiasme publik tercermin secara nyata melalui kepadatan pengunjung pada setiap perhelatan konvensi anime, manga, gim, maupun subkultur terkait di Indonesia. Fenomena ini terlihat sangat signifikan di kota-kota metropolitan seperti Jakarta dan Surabaya, di mana *venue* acara senantiasa dipadati oleh penggemar.⁴

² A N Syafiq, "Analisis Semiotika tentang Representasi Kekerasan pada Anime Attack on Titan (Analisis Semiotik Model Charles Sanders Pierce)," 2022. Hlm. 1

³ Bayu Dwityo Wicaksono, "Negara dengan Jumlah Wibu Terbanyak." <https://www.idntimes.com/science/experiment/bayu-d-wicaksono/negara-dengan-jumlah-wibu-terbanyak-c1c2>, diakses pada tanggal 4 Februari 2026

⁴ Aulia Masna, "Dari konvensi hingga Discord: Komunitas anime Indonesia pikat perhatian merek global," 2025. <https://www.campaignindonesia.id/article/dari-konvensi-hingga->



Gambar 1. Data Konsumen Anime

Meskipun banyak orang masih menganggap anime hanya sebatas hiburan atau tontonan anak, jika dianalisis lebih jauh, setiap cerita anime seringkali mengandung pesan mendalam atau nilai-nilai dakwah yang dapat dipetik. Terdapat sejumlah serial anime yang menyampaikan pesan dakwah. Karena para ilustrator anime telah mulai mengumpulkan informasi atau referensi yang semakin mendalam dalam pemahaman agama Islam, sehingga ilustrator kadang-kadang menyematkan pesan dakwah dalam narasi.⁵ Dalam penelitian ini, penulis mencoba mengkaji representasi pesan dakwah yang terkandung dalam anime *Frieren: Beyond Journey's End*.

Predikat Anime of the Year 2024 yang diraih oleh *Frieren: Beyond Journey's End* dari polling Anime Corner menegaskan tingginya apresiasi terhadap kualitas karya tersebut. Keberhasilan ini didorong oleh kombinasi antara inovasi naratif, eksekusi animasi berkualitas tinggi, serta kedalaman

discord-komunitas-anime-indonesia-pikat-perhatian-merek-global/1928020 , diakses pada tanggal 4 Februari 2026

⁵ A Subhan, "Integrasi Makna Pesan Film Anime *Attack on Titan* The Final Season dalam Perspektif Akhlak Islam melalui Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce," 2025. Hlm. 2.

emosional yang mendapatkan resepsi positif dari kritikus maupun audiens global. Pencapaian ini sekaligus memvalidasi hipotesis bahwa anime dengan pendekatan cerita yang filosofis dan mendalam memiliki relevansi serta daya tarik yang kuat di pasar industri animasi kontemporer.⁶



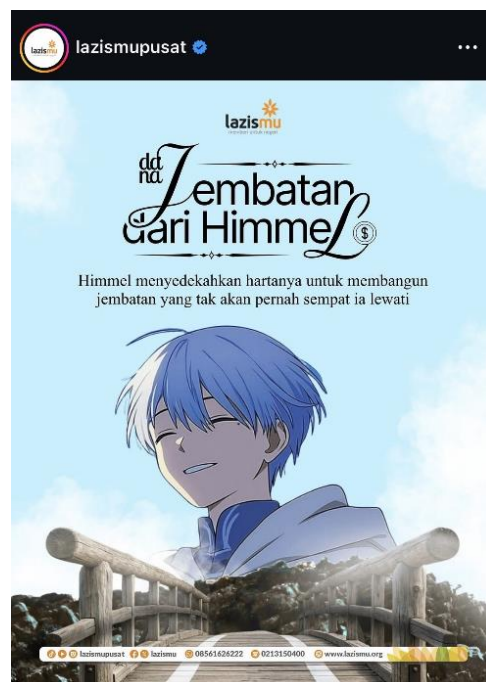
Gambar 2. Anime Of The Year 2024 Anime Corner Awards

Keberadaan pesan dakwah dalam anime Frieren: Beyond Journey's End bukan sekadar interpretasi pasif dari penonton, melainkan telah bertransformasi menjadi fenomena komunikasi dakwah yang nyata di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan langkah adaptif lembaga filantropi Islam, LAZISMU Pusat, yang melalui akun Instagram resminya (@lazismupusat) turut mereproduksi narasi keteladanan tokoh Himmel.

⁶ Zeerak, "2024 Anime of the Year Awards – Winners," 2025.

<https://animecorner.me/2024-anime-of-the-year-awards-winners/>, diakses pada 28 Desember 2025

Melalui postingan bertajuk 'Jembatan dari Himmel', Lazismu mengontekstualisasikan warisan kebaikan karakter tersebut sebagai analogi untuk memotivasi umat beragama dalam melakukan amal jariyah. Fenomena ini menegaskan urgensi bahwa anime Frieren memiliki muatan nilai-nilai ajaran Islam yang kuat dan dapat dioperasionalkan sebagai instrumen dakwah kontemporer yang efektif. Oleh karena itu, penelitian mendalam menggunakan analisis Semiotika Charles Sanders Peirce menjadi sangat penting dilakukan untuk membongkar secara ilmiah bagaimana struktur tanda-tanda kebaikan tersebut direpresentasikan dalam karya ini.



Gambar 3. Postingan Instagram @lazismupusat

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian tersebut, maka yang menjadi fokus penelitian dalam penelitian “Representasi Pesan Dakwah dalam Anime Frieren: Beyond Journey’s End (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)” adalah sebagai berikut :

1. Apa saja wujud tanda (representamen), objek, dan interpretan yang merepresentasikan pesan dakwah dalam Anime Frieren: Beyond Journey's End?
2. Bagaimana makna pesan dakwah yang terkandung dari relasi tanda-tanda tersebut ditinjau dari klasifikasi akidah, syariah, dan akhlak?
3. Bagaimana metode penyampaian pesan dakwah yang direpresentasikan dalam Anime Frieren: Beyond Journey's End?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian tersebut, adapun tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui wujud tanda (representamen), objek, dan interpretan yang merepresentasikan pesan dakwah dalam Anime Frieren: Beyond Journey's End Mendeskripsikan Semiotika Charles Sanders Peirce.
2. Untuk mendeskripsikan makna pesan dakwah yang terkandung dari relasi tanda-tanda tersebut ditinjau dari klasifikasi akidah, syariah, dan akhlak.
3. Untuk mendeskripsikan metode penyampaian pesan dakwah yang direpresentasikan dalam Anime Frieren: Beyond Journey's End.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan teoritis utama dari penelitian ini adalah analisis Pesan Dakwah dalam anime menggunakan Teori Semiotika Charles Sanders Peirce. Secara khusus, penelitian ini berkontribusi melalui beberapa cara:

1. Penelitian ini secara langsung memperkaya ilmu komunikasi, khususnya dalam ranah komunikasi dakwah. Temuannya menyajikan model analisis yang dapat diterapkan pada media populer yang dianggap non-konvensional
2. Hasil studi ini akan menjadi referensi penting bagi peneliti selanjutnya yang tertarik pada persimpangan antara studi media, budaya populer, dan ilmu-ilmu keislaman. Penelitian ini memberikan landasan untuk memahami bagaimana nilai moral universal diinterpretasikan dan divalidasi melalui kerangka agama.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan dampak nyata yang berorientasi pada pengembangan metodologi dakwah di era digital.

1. Temuan penelitian ini dapat menjadi rujukan strategis bagi para *da'i* (pendakwah) dan pembuat konten Muslim. Ini menawarkan acuan baru dalam penentuan penelitian yang berorientasi pada Pesan Dakwah dalam konteks media seperti Anime.
2. Penelitian ini menyediakan pemahaman mengenai bagaimana pesan dakwah dapat disisipkan secara implisit dalam narasi yang menarik dan tidak konfrontatif. Pendekatan ini sangat relevan untuk

mengembangkan strategi dakwah yang lebih efektif, relatable, dan tidak dianggap invasif di era digital. Hal ini merepresentasikan transformasi metodologi dakwah dari metode lisan atau tulisan langsung menjadi Dakwah Bil Isyarat atau Dakwah Bil Simbol, memanfaatkan representasi simbolik yang dianalisis melalui kerangka Peirce.

E. Penegasan Istilah

1. Representasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), representasi adalah perbuatan mewakili, keadaan yang bersifat mewakili, atau perwakilan terhadap sesuatu.⁷

2. Pesan Dakwah

Pesan dakwah adalah beberapa macam informasi dari berbagai sumber dalam sebuah dakwah atau seruan yang bersifat kepada ajakan positif mengikuti petunjuk Allah dan Rasul-Nya. Pada dasarnya, setiap pesan dapat dijadikan sebagai pesan dakwah selama pesan tersebut tidak bertentangan dengan ajaran Islam. Pesan disampaikan dengan tepat tentunya melalui media yang tepat, bahasa yang dimengerti, sesuai dengan maksud dan kata-kata yang sederhana, serta tujuan pesan tersebut dapat tersampaikan dan dapat pula dicerna oleh komunikan.⁸

⁷ R P Ginanjar, "Pengertian Representasi, Proses, Fungsi, dan Jenisnya," 2024. <https://www.tempo.co/ekonomi/pengertian-representasi-proses-fungsi-dan-jenisnya-1185167>, diakses pada 27 September 2025

⁸ U S Bandung, "Bab I." https://digilib.uinsgd.ac.id/16039/4/4_bab1.pdf, Hlm. 1. diakses pada 8 Desember 2025

Istilah "pesan dakwah" dipahami secara umum, yaitu mencakup pesan-pesan kebaikan universal seperti kejujuran, kasih sayang, dan kepedulian terhadap sesama yang substansinya sejalan dengan akidah, syariah, dan akhlak Islam, sekalipun disampaikan melalui media populer non agamis seperti anime dan tidak secara eksplisit menggunakan simbol atau dalil keislaman. Generalisasi ini memungkinkan pesan tersebut dikaji sebagai pesan dakwah tanpa mengharuskan sumber (anime) maupun tokoh di dalamnya berasal dari tradisi Islam.

3. Semiotika Charles Sanders Peirce

Charles Sander Peirce (1839-1914) diakui sebagai salah satu filsuf Amerika yang juga terkenal sebagai pakar logika dengan wawasan mengenai manusia dan berpikir (ilmu kepastian). Logika yang bersumber dari manusia saat berpikir melibatkan simbol sebagai kepercayaan manusia. Bagi dia, itu identik dengan logika yang membuatnya berpendapat bahwa manusia berpikir dalam simbol, yang juga menjadi bagian dari komunikasi. Tanda akan berfungsi sebagai tanda saat diaktifkan sebagai tanda.⁹

Model analisis semiotika Pierce mencakup Representamen (Tanda) adalah kesimpulan visual dan verbal yang terdiri dari potongan. adegan di film Imperfect, Objek (terdiri dari tiga bagian ini yaitu ikon, indeks

⁹ M Mersita, "Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce pada Music Video Permission to Dance oleh BTS," 2022. Hlm. 38

dan simbol) menyoroti pada simbol yang terdapat dalam cuplikan adegan film *Imperfect*, Interpretant yang adalah pemahaman atau penjelasan dari keberadaan tanda yang pertama.¹⁰

F. Kerangka Teori

1. Dakwah

Dakwah merupakan proses persuasif untuk mengajak manusia ke jalan Allah yang dapat dilakukan melalui berbagai saluran komunikasi, mulai dari tatap muka hingga media digital.¹¹ Toha Yahya Umar mengklasifikasikan pengertian dakwah ke dalam dua perspektif, yaitu pengertian secara umum dan khusus. Secara umum, dakwah didefinisikan sebagai suatu disiplin ilmu yang memuat metode dan pedoman untuk menarik perhatian manusia agar menerima, menyetujui, serta melaksanakan suatu gagasan, ideologi, atau pekerjaan tertentu. Sementara itu, secara khusus, dakwah dimaknai sebagai upaya mengajak manusia ke jalan kebenaran sesuai perintah Allah SWT dengan cara yang bijaksana (*hikmah*), yang bertujuan untuk mewujudkan kemaslahatan dan kebahagiaan hidup di dunia maupun di akhirat.

¹⁰ F A Ersyad, *Semiotika Komunikasi dalam Perspektif Charles Sanders Pierce*, Mitra Cendekia Media, Solok, 2021. Hlm. 39

¹¹ Shohib, "HAKIKAT DAN TUJUAN DAKWAH DALAM MEWUJUDKAN ABSTRAK," *Jurnal Diklat Keagamaan* 12, no.32 (2018): 83-88.

Pengertian umum di atas membuka ruang generalisasi term dakwah, karena tidak membatasi objek dakwah (mad'u) hanya pada kalangan Muslim. Generalisasi ini berpijak pada karakter dakwah Islam yang bersifat rahmatan lil 'alamin, yakni rahmat bagi seluruh alam dan bukan hanya bagi umat Islam.¹² Dalam kerangka ini, dakwah dipahami memiliki nilai kebebasan, rasionalitas, dan universalisme, sehingga pesan yang disampaikan dapat dicerna dan diterima oleh khalayak lintas agama selama substansinya berupa ajakan pada kebaikan (amar ma'ruf) dan pencegahan keburukan (nahi munkar). Konsep ini melahirkan apa yang oleh sejumlah ahli disebut dakwah humanis, yaitu dakwah yang tidak lagi berkutat pada persoalan simbol dan identitas keagamaan semata, melainkan diarahkan pada penguatan nilai-nilai kemanusiaan universal seperti kejujuran, kasih sayang, keadilan, dan kepedulian terhadap sesama. Dakwah humanis memungkinkan sebuah pesan moral termasuk yang termuat dalam produk budaya populer seperti film atau anime dikaji dan dimaknai sebagai pesan dakwah, sepanjang nilai yang dikandungnya selaras dengan ajaran Islam, meskipun karya tersebut tidak lahir dari tradisi atau tokoh yang secara eksplisit beragama Islam.¹³

¹² Harjani Hefni, "Makna dan Aktualisasi Dakwah Islam Rahmatan lil 'Alamin di Indonesia," *Ilmu Dakwah: Academic Journal for Homiletic Studies* 11, no. 1 (2017): 1–20.

¹³ Mawardi Siregar, "MENYERU TANPA HINAAN (Upaya Menyemai Dakwah Humanis Pada Masyarakat Kota Langsa yang Pluralis)," *Jurnal Dakwah XVI*, no. 2 (2015): 203–228.

Dalam pelaksanaan aktivitas dakwah, terdapat lima komponen atau unsur fundamental yang saling berkaitan. Unsur-unsur tersebut meliputi:

a) Da'i (Subjek Dakwah) Da'i adalah subjek atau pelaksana utama yang mengemban tugas menyampaikan ajaran Islam. Peran ini dapat dijalankan oleh perorangan maupun kelompok, yang dalam terminologi Islam sering disebut sebagai ulama atau mubaligh. Sebagai penyampai kebenaran, seorang da'i memiliki kedudukan yang mulia di hadapan Allah SWT selama menjalankan tugasnya dengan ikhlas dan benar.

b) Mad'u (Objek Dakwah) Secara etimologis, *mad'u* berarti "yang diajak" atau sasaran. Dalam terminologi dakwah, *mad'u* merujuk pada individu, kelompok, atau jamaah yang menjadi penerima pesan dakwah. Mereka adalah mitra dakwah yang sedang menuntut ilmu atau mendengarkan seruan ajaran Islam dari seorang da'i.

c) Maddah (Materi Dakwah) Maddah merupakan substansi atau isi pesan yang disampaikan dalam proses dakwah. Materi ini bersumber dari Al-Qur'an dan Sunnah Rasul, yang mencakup aspek akidah, syariah (ibadah dan muamalah), serta akhlak. Penting untuk dicatat bahwa *maddah* tidak hanya terbatas pada teori verbal, melainkan juga mencakup keteladanan perbuatan yang ditunjukkan oleh da'i, sehingga dapat menjadi contoh nyata bagi *mad'u*.

d) Wasilah (Media Dakwah) Wasilah adalah instrumen atau sarana perantara yang digunakan untuk mentransmisikan pesan dakwah kepada khalayak. Menurut Wardi Bakhtiar, dalam konteks modern, media dakwah telah berkembang meliputi penggunaan teknologi komunikasi seperti televisi, radio, internet, dan platform digital lainnya untuk memperluas jangkauan syiar Islam.

e) Thariqah (Metode Dakwah) Secara harfiah, *thariqah* berasal dari bahasa Yunani *methods* yang berarti jalan. Secara istilah, ini didefinisikan sebagai strategi atau cara-cara sistematis yang ditempuh untuk menegakkan syariat Islam. Metode ini dilaksanakan dengan landasan hikmah dan kasih sayang, dengan tujuan akhir mewujudkan kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat melalui pengamalan Islam yang murni dan konsekuen.¹⁴

1) Dakwah Bil Hal

Adapun bentuk dakwah bil-hal, ini merupakan aktivitas dakwāh Islam, yang dilakukan dengan bentuk tindakan atau amal nyata terhadap mad'u, sehingga tindakan tersebut bisa sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh mad'u.

2) Dakwah Bil Lisan

Adapun bentuk metode dakwāh bil-lisan, ini dakwāh yang dilakukan oleh para da'ī hanya menggunakan lisan yang berupa

¹⁴ Abdul Syukur, Sari Damayanti, and Siti Zainab, "ILMU DAKWAH:DALIL KEWAJIBAN, DAN UNSUR-UNSUR DAKWAH DALAM TINJAUAN COMMUNITY DEVELOPMENT," 2021. Hlm 6-7

ceramah, nasehat, atau komunikasi langsung antara da'ī dan mad'u.

3) Dakwah Bil Qalam

Adapun yang dimaksud dengan dakwah bil qalam adalah dakwah yang dilakukan oleh para da'ī, dengan menggunakan tulisan, baik tulisan itu berupa kitab-kitab, buku, majalah, tabloid, surat kabar dan lain-lain, serta tulisan yang mengandung makna pesan dakwah, karna pesan tersebut sangatlah efektif dan tidak memerlukan waktu yang khusus untuk melakukan kegiataannya.¹⁵

Selain kelima unsur di atas, keberhasilan sebuah pesan dakwah juga sangat ditentukan oleh diksi, yaitu pilihan kata yang digunakan da'ī dalam menyampaikan pesannya. Diksi bukan sekadar persoalan estetika bahasa, melainkan menentukan sejauh mana pesan dapat dipahami, diterima, dan menggugah kesadaran mad'u. Pemilihan kata yang tepat akan membuat pesan dakwah lebih mudah dicerna, sementara diksi yang kurang tepat berpotensi menimbulkan kesalahpahaman, bahkan penolakan terhadap pesan yang disampaikan.

Dalam perspektif komunikasi Islam, prinsip pemilihan diksi ini dirumuskan Al-Qur'an ke dalam enam bentuk qaulan (perkataan), yang masing-masing menekankan aspek berbeda dari cara berkomunikasi, yaitu: (1) Qaulan Sadidan, perkataan yang benar, jujur, dan tidak

¹⁵ Hoirul Anam, "METODE DAKWAH KH. ASEP SAIFUDDIN CHALIM DALAM MENINGKATKAN TARAF KEHIDUPAN," 2023. 8, no 1: 76-87

berbelit-belit, (2) Qaulan Balighan, perkataan yang efektif, tepat sasaran, dan membekas di hati pendengar, (3) Qaulan Layyinan, perkataan yang lemah lembut dan menyentuh, (4) Qaulan Karimah, perkataan yang mulia dan penuh penghormatan, (5) Qaulan Maysuran, perkataan yang ringan dan mudah dipahami, (6) Qaulan Ma'rufan, perkataan yang baik dan sesuai norma kepatutan. Keenam prinsip ini menegaskan bahwa dalam dakwah, kata bukan hanya alat penyampai informasi, melainkan juga pembawa nilai.¹⁶

Inti dari proses ini adalah penyampaian pesan dakwah, yakni materi ajaran Islam yang disusun secara sengaja untuk mencapai tujuan spiritual tertentu pada diri mad'u. Berdasarkan rujukan Abu Zahrah, materi dakwah yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis diklasifikasikan ke dalam tiga aspek fundamental: (1) Akidah, yang meliputi enam rukun iman; (2) Syariah, yang mengatur tata cara peribadatan; dan (3) Akhlak, yang berfokus pada pembentukan moralitas dan karakter mulia, baik dalam hubungan vertikal dengan Tuhan maupun horizontal dengan sesama manusia. Klasifikasi ini menjadi landasan dalam mengidentifikasi muatan pesan yang terkandung dalam media populer. Tujuan esensial dari aktivitas dakwah adalah mengajak manusia menuju pemahaman dan pengamalan Islam

¹⁶ Najhan Dzulhusna Nunung Nurhasanah and Yuda Nur Suherman, "Qaulan Sadida, Qaulan Ma'rufa, Qaulan Baligha, Qaulan Maysura, Qaulan Layyina dan Qaulan Karima Itu Sebagai Landasan Etika Komunikasi dalam Dakwah," *Journal of Islamic Social Science and Communication (JISSC-DIKSI)*, 1, no. 2 (2022): 76-80.

yang utuh. Proses ini diarahkan untuk membentuk kepribadian yang luhur serta mewujudkan lingkungan sosial yang adil dan beradab. Dalam konteks ini, dakwah dimaknai bukan sekedar sebagai retorika penyampaian kebenaran, melainkan sebagai proses edukasi nilai untuk membangkitkan kesadaran moral dan spiritual Masyarakat.¹⁷

2. Representasi

Menurut Stuart Hall (2003:17), representasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk memvisualisasikan atau melukiskan kembali suatu konsep menjadi realitas yang dapat dipahami. Dalam studi budaya, representasi memegang peranan vital karena berfungsi sebagai mekanisme pembentuk makna melalui bahasa dan symbol.

Menurut Stuart Hall (2003:17) dalam karyanya *Representasi: Representasi Budaya and Signifying Practices*, "Representation links meaning and language with culture." Representation is a crucial element of the process through which meaning is created and "shared among members of culture." Melalui penggambaran, sebuah arti dihasilkan dan ditukar antara anggota komunitas. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa, Representasi secara ringkas adalah salah satu metode untuk menghasilkan makna. Representasi berfungsi melalui sistem representasi yang terdiri dari elemen-elemen kunci, yaitu gagasan dalam pemikiran dan bahasa. Kedua elemen ini saling terhubung. Ide dari

¹⁷ R I Heb, "Analisis Isi Pesan Dakwah pada Akun TikTok @teungkusakhra.ay_" 2024.
Hlm. 17

segala sesuatu yang ada dalam benak kita, membuat kita memahami arti dari aspek tersebut. Namun, tanpa bahasa, makna tidak bisa disampaikan. Sebagai contoh yang sederhana, kita memahami konsep gelas dan mengetahui arti di dalamnya. Kita tidak menyampaikan arti dari sisir (contohnya, objek yang digunakan orang untuk menyisir rambut) jika kita tidak dapat menyampaikan dalam bahasa yang dapat dipahami oleh orang lain. Oleh sebab itu, hal yang paling utama dalam sistem representasi ini juga menunjukkan bahwa kelompok yang bisa memproduksi makna yang baik adalah sekelompok individu tertentu yang memiliki latar belakang yang sama. pemahaman yang serupa agar dapat menghasilkan suatu pengetahuan yang hampir sama.¹⁸

Sebagaimana dijelaskan oleh Ivana Grace Sofia Radja (2024), representasi melibatkan proses pengkodean (*encoding*) di mana penulis memilih dan mengemas arti spesifik ke dalam simbol-simbol. Dalam perspektif semiotika, proses inilah yang memungkinkan elemen fiksi dalam anime diinterpretasikan ulang sebagai representasi pesan dakwah yang memengaruhi kognisi dan pemahaman keagamaan audiens.¹⁹

Dapat disimpulkan bahwa representasi merupakan proses mengubah konsep mental menjadi makna melalui bahasa, yang dimungkinkan oleh

¹⁸ Stuart Hall, *Representation: Cultural Representation and Signifying Practices*, London: Sage Publication, 2003. Hlm. 7

¹⁹ Ivana Grace Sofia Radja and L R., "Representasi Budaya Jember dalam Jember Fashion Carnival: Pendekatan Teori Representasi Stuart Hall," *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 2, (2024): 13-20.

sistem representasi yang mapan. Akan tetapi, pemaknaan tanda bersifat kontekstual dan sangat bergantung pada pemahaman kolektif suatu kelompok sosial. Kesamaan pengalaman di dalam kelompok tersebut menjadi kunci untuk menghasilkan interpretasi yang serupa terhadap suatu tanda.

3. Semiotika Charles Sanders Peirce

Semiotika didefinisikan sebagai suatu proses dinamis atau pengaruh kognitif yang terbentuk dari kerja sama triadik antara tiga entitas utama: tanda (*sign*), objek, dan interpretant. Ketiga elemen ini dipahami sebagai entitas abstrak yang melampaui sekadar kebiasaan komunikasi praktis. Dalam struktur ini, tanda berfungsi sebagai mediator yang menjembatani suatu objek dengan hasil pemaknaannya (interpretan). Interpretan itu sendiri bukanlah sekadar definisi kamus, melainkan sebuah peristiwa psikologis atau konsep mental yang terbangun dalam pikiran penafsir (interpreter) saat merespons tanda tersebut.

Charles Sander Peirce (1839-1914) diakui sebagai salah satu filsuf Amerika yang juga terkenal sebagai pakar logika dengan wawasan mengenai manusia dan berpikir (ilmu kepastian). Logika yang bersumber dari manusia saat berpikir melibatkan simbol sebagai kepercayaan manusia. Bagi dia, itu identik dengan logika yang membuatnya berpendapat bahwa manusia berpikir dalam simbol, yang

juga menjadi bagian dari komunikasi. Tanda akan berfungsi sebagai tanda saat diaktifkan sebagai tanda.

a. Pemaknaan Tanda

Menurut beberapa ahli, termasuk Peirce, tanda dibedakan berdasarkan ciri-ciri spesifik yang membaginya menjadi ikon, indeks, dan simbol. Distingsi ini berfungsi sebagai pisau analisis untuk membedah struktur teks secara bertingkat, meliputi analisis suku kata, diksi, sintaksis kalimat, paragraf, hingga aspek naratif seperti fokalisasi. Dalam operasionalnya, sistem tanda ini bekerja melalui hubungan-hubungan yang bersifat metaforik dan arbitrer, serta membentuk suatu sistem ekuivalensi makna.

Ekuivalensi Simbol dan Tanda	
Simbol	Tanda
Metaforik	Metonimik
Paradigmatic	Sintagmatis
Harmoni (simultan)	Relasi (berurutan)

Gambar 4. Ekuivalensi Simbol dan Tanda

Charles Sanders Peirce memandang realitas semesta sebagai hamparan tanda (*signs*) yang beroperasi melalui mekanisme yang ia sebut sebagai semiosis. Dalam perspektif ini, tanda tidak dipahami sebagai struktur yang statis, melainkan sebuah proses pemaknaan

dinamis yang berlangsung dalam tiga tahapan (triadik). Merujuk pada pemikiran Hoed (2001: 139-166), tahapan semiosis ini meliputi: pertama, Representamen (R), yakni wujud fisik atau wajah luar tanda yang dapat ditangkap oleh indra manusia; kedua, Objek (O), yaitu acuan atau konsep yang dirujuk oleh tanda tersebut; dan ketiga, Interpretant (I), yakni hasil penafsiran lebih lanjut yang muncul dalam kognisi pengguna tanda setelah menghubungkan representamen dengan objeknya. Interaksi ketiga elemen ini bersifat kontinu dan tak terbatas (*unlimited semiosis*).

b. Jenis Tanda

Dalam kerangka semiotika Charles Sanders Peirce, klasifikasi tanda didasarkan pada tiga parameter utama, yakni berdasarkan sifat dasar tanda itu sendiri (*ground*), hubungannya dengan objek (denotatum), dan hubungannya dengan penafsiran (interpretan). Mengacu pada Fiske (1990:46), rincian klasifikasi tersebut adalah sebagai berikut:

Berdasarkan Ground (Sifat Dasar Tanda):

- 1) *Qualisigns*: Tanda yang didasarkan pada suatu sifat atau kualitas (misalnya warna merah).
- 2) *Sinsigns*: Tanda yang muncul sebagai suatu kenyataan atau peristiwa tunggal yang aktual.
- 3) *Legisigns*: Tanda yang didasarkan pada suatu peraturan atau hukum yang berlaku umum (konvensi).

Berdasarkan Objek (Denotatum):

- 1) *Ikón*: Tanda yang memiliki kemiripan fisik atau keserupaan dengan objek yang ditandainya.
- 2) *Índeks*: Tanda yang memiliki hubungan sebab-akibat (kausal) atau keterkaitan eksistensial dengan objeknya.
- 3) *Simbol*: Tanda yang hubungannya dengan objek bersifat arbitrer dan ditentukan oleh kesepakatan sosial (konvensi), tanpa adanya kemiripan fisik.

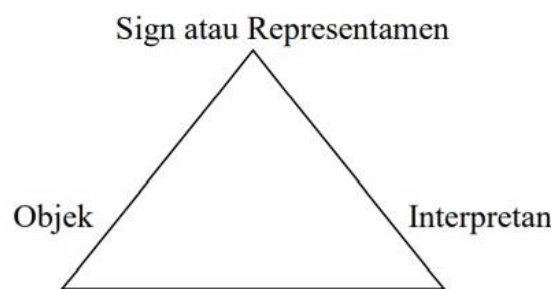
Berdasarkan Interpretant (Penafsiran):

- 1) *Rhème*: Tanda yang diinterpretasikan sebagai representasi dari suatu kemungkinan (potensi).
- 2) *Dicisign* (Decisign): Tanda yang menawarkan hubungan nyata atau fakta aktual antara tanda dan objeknya.
- 3) *Argument*: Tanda yang dikaitkan dengan penalaran logis atau kebenaran yang bersifat hukum/aturan.²⁰

Berdasarkan uraian tersebut, dapat ditarik simpulan bahwa dalam perspektif Peirce, tanda (*representamen*) memiliki hubungan integral yang tidak terpisahkan dengan objek referensinya serta pemaknaan yang muncul dalam benak subjek (*interpretant*). Model triadik ini yang merumuskan kesatuan antara representamen, objek,

²⁰ Ambarini AS and Nazla Maharani Umayá, *SEMIOTIKA TEORI DAN APLIKASI PADA KARYA SASTRA*, IKIP PGRI Semarang Press, Semarang, 2010. Hlm. 73-77

dan interpretant secara tegas memperlihatkan bahwa subjek memegang peran krusial dalam proses transformasi dan pemaknaan bahasa. Hubungan dialektis ketiga elemen tersebut dapat divisualisasikan melalui bagan berikut:



Gambar 5. Model segitiga makna Charles Sanders Peirce

Model triadik yang dikonstruksi oleh Peirce menegaskan bahwa sebuah tanda terbentuk melalui integrasi tiga elemen fundamental, yakni: Representamen, sebagai wujud fisik atau penanda yang mewakili entitas lain; Objek, sebagai realitas atau acuan yang direpresentasikan oleh tanda tersebut; serta Interpretant, yang merupakan konsep pemahaman atau interpretasi yang muncul dalam kognisi penafsir saat merespons tanda.²¹

4. Anime Frieren: Beyond Journey's End

Frieren: Beyond Journey's End merupakan serial anime yang mulai ditayangkan pada musim gugur (fall) tahun 2023. Narasi utama serial ini berpusat pada tokoh Frieren, seorang elf yang melakukan perjalanan

²¹ Erna Kurniawati, "Video Musik Sabyan Gambus 'Atouna El Toufoule' Studi Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce," *Al-MUNZIR*, 2019.

panjang guna memperdalam pemahaman tentang manusia dan ilmu sihir, sekaligus merefleksikan memori kebersamaannya dengan kelompok pahlawan yang telah menaklukkan Raja Iblis (Demon King). Karya ini merupakan adaptasi dari manga yang ditulis oleh Kanehito Yamada dan diilustrasikan oleh Tsukasa Abe, yang debut pertamanya dirilis pada 28 April 2020 di majalah Weekly Shonen Sunday. Tingginya kualitas dan penerimaan publik terhadap karya ini terbukti melalui popularitasnya yang signifikan, salah satunya ditunjukkan dengan perolehan skor 8,63 pada situs basis data anime, MyAnimeList (MAL).²²



Gambar 6. Poster Anime *Frieren: Beyond Journey's End*

Identitas Serial Anime :

²² Viky Nursyafira, "14 Fakta Sousou no Frieren, Serial Petualangan Fantasi," 2024. <https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/anime-lain/fakta-anime-sousou-no-frieren-00-b8vrp-xnks8c> , diakses pada 10 Februari 2026

- Judul: Sousou no Frieren (Frieren: Beyond Journey's End)
- Pengarang Asli: Kanehito Yamada & Tsukasa Abe
- Genre: Fantasy, Adventure, Drama
- Negara Asal: Jepang
- Bahasa: Jepang
- Durasi: ± 24 Menit / Episode
- Tanggal Rilis: 29 September 2023
- Sumber Adaptasi: Seri Manga Sousou no Frieren

Sinopsis Anime Frieren: Beyond Journey's End :

Serial Frieren: Beyond Journey's End mengambil latar waktu pasca-kemenangan kelompok pahlawan atas Raja Iblis, di mana dunia telah kembali damai. Fokus cerita tidak terletak pada aksi heroisme pertempuran, melainkan pada epilog kehidupan para pahlawan tersebut: Frieren (penyihir elf), Himmel (pahlawan), Heiter (pendeta), dan Eisen (dwarf). Konflik eksistensial muncul dari perbedaan persepsi waktu antara Frieren yang berumur panjang dengan rekan-rekan manusianya yang fana. Titik balik narasi terjadi ketika reuni singkat mereka disusul oleh wafatnya Himmel karena usia lanjut. Peristiwa ini memicu penyesalan mendalam sekaligus kesadaran baru bagi Frieren mengenai minimnya pemahamannya terhadap emosi manusia. Hal ini mendorongnya untuk memulai petualangan baru, bukan demi menyelamatkan dunia, melainkan sebagai upaya spiritual untuk

memahami makna waktu dan hubungan antarmanusia, sembari merefleksikan kembali keteladanan Himmel yang penuh kasih.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu pertama yang berjudul "Representasi Latar Belakang Konflik Nazi dan Yahudi pada Serial Anime Attack on Titan" yang disusun oleh Yohannes Novaldi Tampubolon dan Sholihul Abidin (2023) bertujuan untuk mengungkap bagaimana serial anime populer *Attack on Titan* (AOT) menggambarkan konflik yang memiliki kemiripan historis dengan perseteruan antara Nazi dan Yahudi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan berfokus pada analisis semiotika Roland Barthes untuk membedah makna denotasi, konotasi, dan mitos yang terkandung dalam adegan dan dialog yang diamati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa AOT merefleksikan aspek perebutan kekuasaan dan realitas sosial berupa penindasan dan diskriminasi. Secara spesifik, konflik antara kelompok Eldia dan Marley dianggap sebagai cerminan alusi historis di mana salah satu kelompok berusaha menguasai wilayah dan otoritas, sementara kelompok minoritas lainnya (seperti kaum Yahudi yang dipenjara di Ghetto oleh Nazi) berjuang melawan ketidakadilan dan ketidakseimbangan kekuasaan.²³

Penelitian terdahulu yang kedua berjudul "Representasi Feminisme Liberal dalam Anime Jujutsu Kaisen" oleh Kania Intan Rahadiani dan

²³ Yohannes Novaldi Tampubolon and S A., "Representasi Latar Belakang Konflik Nazi dan Yahudi pada Serial Anime Attack on Titan," *Scientia Journal*, 2, no. 4 (2023).

Rahmawati Zulfiningrum (2023) berfokus pada analisis mendalam mengenai bagaimana nilai-nilai kesetaraan gender, khususnya Feminisme Liberal, direpresentasikan melalui karakter-karakter perempuan dalam serial anime populer, *Jujutsu Kaisen*. Studi ini dilatarbelakangi oleh kritik terhadap media massa dan hiburan yang seringkali menampilkan perempuan sebagai kaum yang lemah atau komoditas seksual, terutama dalam genre *shōnen*. Menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis semiotika kode televisi John Fiske (level realitas, representasi, dan ideologi) dan dibingkai oleh teori feminisme liberal, penelitian ini berhasil mengidentifikasi lima bentuk representasi utama feminisme liberal: perempuan yang kuat, perempuan yang independen, perempuan yang berani mengambil keputusan, upaya pembebasan diri dari diskriminasi, dan kebebasan perempuan dalam berekspresi. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menekankan bahwa anime dapat berfungsi sebagai medium baru yang kuat untuk merepresentasikan perjuangan perempuan dan nilai-nilai kesetaraan gender, sekaligus menentang pandangan stereotip tradisional.²⁴

Penelitian terdahulu ketiga yang berjudul "Interpretasi Semiotika dalam Title Sequence Pertama Anime *Attack on Titan: The Final Season*" oleh Irfan Adinata dan Muh Ariffudin Islam (2022) ini bertujuan untuk menganalisis dan menginterpretasi makna yang terkandung dalam *title*

²⁴ Kania Intan Rahadiani and R Z., "Representasi Feminisme Liberal dalam Anime Jujutsu Kaisen," *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 11, no.1 (2023): 83-96.

sequence (video pembuka) musim terakhir anime *Attack on Titan*, dengan menggunakan Semiotika Charles Sanders Peirce sebagai landasan teori dan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini mengungkapkan adanya berbagai objek dan tanda, seperti *Titan*, burung, dan *zeppelin*, yang berfungsi sebagai representamen yang merujuk pada objek plot serial tersebut, termasuk referensi kuat pada isu peperangan dan unsur historis yang menyerupai Nazi Jerman. Meskipun memiliki kesamaan dalam penggunaan Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce sebagai pisau bedah utama, penelitian tersebut memiliki perbedaan signifikan dengan proposal saat ini yang berjudul "Representasi Pesan Dakwah Dalam Anime *Frieren: Beyond Journey's End*". Perbedaan utamanya terletak pada objek kajian dan fokus tema. Penelitian terdahulu berfokus pada analisis mendalam terhadap elemen visual dan audio dalam *Title Sequence* yang berdurasi singkat, sementara penelitian saat ini menjadikan keseluruhan Anime *Frieren: Beyond Journey's End* sebagai objek studi. Selain itu, fokus tema penelitian sebelumnya adalah interpretasi makna visual yang berkaitan dengan peperangan dan konflik, sedangkan penelitian ini memiliki fokus yang lebih spesifik untuk mendeskripsikan representasi Pesan Dakwah yang terkandung dalam keseluruhan narasi anime, yang merupakan fokus tema baru dan belum dikaji secara mendalam dalam konteks semiotika media populer ini.²⁵

²⁵ Irfan Adinata and M A., "Interpretasi Semiotika dalam Title Sequence Pertama Anime *Attack on Titan: The Final Season*," *Jurnal Barik*, no. 3 (2022): 1–15.2022.

Penelitian terdahulu keempat yang berjudul “Integrasi Makna Film Anime Attack On Titan The Final Season Dalam Perspektif Islam Melalui Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce” oleh Ade Subhan (2025) membuktikan bahwa media hiburan populer dalam hal ini anime dapat berfungsi sebagai materi dakwah kontemporer. Penelitian ini menggunakan Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce sebagai alat utama untuk membedah tanda-tanda. Metode ini memungkinkan penulis untuk menguraikan tiga komponen tanda (yaitu: Representamen sebagai bentuk tanda, Objek sebagai acuan tanda, dan Interpretant sebagai pemaknaan yang dihasilkan) pada adegan-adegan penting dalam anime. Tanda-tanda yang ditemukan (seperti dialog tentang pengorbanan, konflik ideologi, dan pencarian keadilan) kemudian diinterpretasikan ulang dengan merujuk pada nilai-nilai fundamental Akhlak Islam. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa serial ini kaya akan pesan-pesan moralitas yang selaras dengan Akhlakul Karimah, di mana isu-isu seperti keikhlasan, taubat, jihad (perjuangan), dan keadilan dapat ditemukan secara implisit. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menganalisis teks media, tetapi juga memberikan kontribusi pada ranah Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) dengan menunjukkan bahwa konten fiksi modern memiliki potensi besar sebagai sumber inspirasi dan refleksi nilai-nilai keagamaan.²⁶

²⁶ A Subhan, “Integrasi Makna Pesan Film Anime Attack on Titan The Final Season dalam Perspektif Akhlak Islam melalui Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce,” 2025.

Penelitian terdahulu yang kelima berjudul "Representasi Fasisme Dalam Anime Attack on Titan" oleh Febri Dwi Aryanto dan Poppy Febriana (2023). Menyoroti representasi kekerasan baik verbal maupun non-verbal yang muncul dalam alur cerita untuk tujuan seperti balas dendam dan perebutan kekuasaan, terutama dalam anime dengan konflik yang kental seperti *Attack on Titan*. Lebih jauh, beberapa penelitian yang dikutip mengaitkan konflik rasial dalam anime tersebut dengan ideologi fasisme dan diskriminasi, bahkan membandingkannya dengan sejarah Nazi-Yahudi, meskipun terkadang tetap menemukan pesan moral yang tersirat. Penelitian ini sendiri berfokus pada analisis eksplisit representasi fasisme dalam *Attack on Titan* melalui Analisis Semiotika Roland Barthes, dengan temuan bahwa anime tersebut memuat unsur rasisme, diskriminasi, konflik kekuasaan, dan kekerasan yang sangat kuat di setiap jalan ceritanya.²⁷

Penelitian terdahulu yang keenam berjudul "Analisis Semiotika dan Representasi Rasisme Dalam Serial Anime One Piece" oleh Ahmad Rifqi (2021) menganalisis bagaimana rasisme direpresentasikan melalui narasi dan visual dalam serial anime populer tersebut. Penelitian ini menemukan bahwa rasisme dalam *One Piece* ditampilkan melalui karakterisasi stereotip, dialog yang mengandung prasangka dan diskriminasi, serta simbol-simbol visual seperti warna kulit dan atribut fisik. Penulis menyimpulkan bahwa representasi ini dapat memengaruhi persepsi audiens tentang rasisme dan

²⁷ Febri Dwi Aryanto and Poppy Febriana, "Representation of Fascism in the Anime Attack on Titan [Representasi Fasisme Dalam Anime Attack on Titan]," 2023.

berkontribusi pada pemeliharaan stereotip dan prasangka di masyarakat. Meskipun penelitian tersebut menggunakan semiotika Roland Barthes , temuan dan metodenya relevan dengan penelitian Anda karena menunjukkan bahwa media, khususnya anime, dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan yang lebih dalam dari sekadar hiburan.²⁸

Penelitian terdahulu yang ketujuh berjudul "Representasi Nilai Bushido Keberanian (Yu) Dalam Anime (Analisis Semiotika C.S. Pierce)" oleh Faisal Arif Mahendra dan Mohammad Ali (2023) menganalisis representasi nilai budaya Jepang, khususnya nilai bushido "keberanian" (yu), pada karakter-karakter dalam beberapa anime, seperti Kimetsu no Yaiba Movie, Koutetsujou no Kabaneri Movie 3, dan Fate/Grand/Order: Shinsei Entaku Ryouiki Camelot. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan analisis semiotika Charles Sanders Peirce, yang membedah data melalui model triadik tanda berupa representamen, objek, dan interpretan. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai keberanian direpresentasikan melalui tindakan yang menampilkan rasa percaya diri yang tinggi pada masing-masing tokoh. Jurnal ini menyimpulkan bahwa anime, sebagai produk budaya, dapat merepresentasikan nilai-nilai tertentu. Perbedaan utama dengan penelitian Anda, yang berjudul "Representasi Pesan Dakwah dalam Anime Frieren: Beyond Journey's End," adalah pada objek dan fokus kajiannya: jurnal

²⁸ A Rifqi, "Analisis Semiotika dan Representasi Rasisme dalam Serial Anime One Piece," *Jurnal Komunikasi dan Organisasi* (2021): 16–21.

tersebut meneliti nilai budaya Jepang dalam tiga judul anime yang berbeda, sementara penelitian Anda akan fokus pada pesan dakwah dalam satu serial anime. Meskipun demikian, kedua penelitian ini sama-sama menggunakan kerangka semiotika Charles Sanders Peirce untuk menganalisis bagaimana makna disampaikan melalui media anime, menjadikannya referensi metodologis yang relevan.²⁹

Penelitian terdahulu kedelapan yang berjudul "Representasi pemuda kelas pekerja dalam Anime Tenki No Ko: Analisis Semiotika Barthesian," oleh Rino Andreas, dkk menawarkan fondasi literatur yang kuat untuk penelitian Anda tentang "Representasi Pesan Dakwah dalam Anime Frieren: Beyond Journey's End ditinjau dari Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce". Kedua studi tersebut bersifat kualitatif dan menggunakan semiotika untuk menganalisis bagaimana anime mengkomunikasikan tema-tema sosial dan budaya yang kompleks. Penelitian Andreas secara khusus mengkaji representasi "pemuda kelas pekerja" dan "kapitalisme digital" dalam Tenki No Ko, menerapkan model semiotika Roland Barthes untuk mengungkap "mitos" denotatif, konotatif, dan ideologis. Perbedaan utamanya terletak pada kerangka teori dan subjek. Sementara Andreas menggunakan semiotika Barthesian untuk menganalisis isu-isu sosio-ekonomi, studi yang Anda usulkan akan menggunakan analisis semiotika Peirce untuk mengeksplorasi pesan dakwah, ajaran agama atau moral dalam

²⁹ Faisal Arif Mahendra and M A., "Representasi Nilai Bushido Keberanian (Yu) dalam Anime (Analisis Semiotika C. S. Pierce)," *Mahadaya Jurnal Bahasa Sastra dan Budaya*, (2023): 145–156.

Frieren: Beyond Journey's End. Perbedaan ini sangat penting: analisis Andreas berfokus pada bagaimana media merefleksikan dan mengkonstruksi realitas sosial melalui sistem makna dua tingkat, sedangkan pendekatan Peircian akan menguji hubungan triadik antara tanda, objeknya, dan interpretan, memberikan lensa yang berbeda untuk memahami komunikasi pesan spiritual atau moral.³⁰

Penelitian terdahulu yang kesembilan berjudul "Analisis Semiotika Nilai Kolektivitas Remaja dalam Anime Wind Breaker (Perspektif Roland Barthes)" oleh Della Ananta dan Septia Winduwati (2025) menganalisis representasi nilai moral Shuudan Shugi (kolektivisme) pada kelompok remaja dengan menggunakan semiotika Roland Barthes. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan mengumpulkan data melalui dokumentasi adegan anime serta wawancara dengan seorang ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai kolektivisme direpresentasikan melalui elemen denotasi, konotasi, dan mitos, dengan fokus pada Shuudan Shikou (orientasi kelompok), Shuudan Seikatsu (kehidupan kelompok), dan Shuudan Ishiki (kesadaran kelompok). Mitos yang digunakan dalam analisis mereka adalah mitos Ama-no-Iwato, Bushido, dan Momotaro. Perbedaan utama dengan penelitian Anda, "Representasi Pesan Dakwah dalam Anime Frieren: Beyond Journey's End ditinjau dari Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce", terletak pada objek penelitian, tujuan,

³⁰ Rino Andreas and C R., "Representasi Pemuda Kelas Pekerja dalam Anime Tenki No Ko: Analisis Semiotika Barthesian," *Youth Communication Day* (2024): 199–206.

dan teori semiotika yang digunakan. Penelitian Ananta dan Winduwati berfokus pada nilai budaya (kolektivisme Jepang) dalam anime *Wind Breaker*, sedangkan penelitian Anda berfokus pada pesan dakwah dalam anime *Frieren: Beyond Journey's End*. Selain itu, mereka menggunakan semiotika Roland Barthes dengan konsep denotasi, konotasi, dan mitos, sementara Anda akan menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce, yang melibatkan konsep tanda, objek, dan interpretant.³¹

Penelitian terdahulu kesepuluh yang berjudul "The Representation of Racial Discrimination and Social Strata in the 'One Piece: Arc Sabaody' Film Series," oleh Fatma Helmalia Saimima dan Yuniar Sakinah Waliulu menganalisis bagaimana anime *One Piece* merepresentasikan isu-isu sosial seperti diskriminasi ras dan strata sosial menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Penelitian kualitatif ini berfokus pada dua adegan kunci dari serial tersebut, menganalisis tanda-tanda visual dan verbal untuk mengungkap makna di balik ketidaksetaraan kekuasaan dan stigma sosial yang digambarkan. Mereka menemukan bahwa diskriminasi digambarkan secara eksplisit dan implisit, mencerminkan struktur sosial hierarkis yang paralel dengan ketidaksetaraan di dunia nyata. Perbedaan utama antara penelitian tersebut dengan penelitian Anda, yang berjudul "Representasi Pesan Dakwah dalam Anime Frieren: Beyond Journey's End ditinjau dari Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce", terletak pada

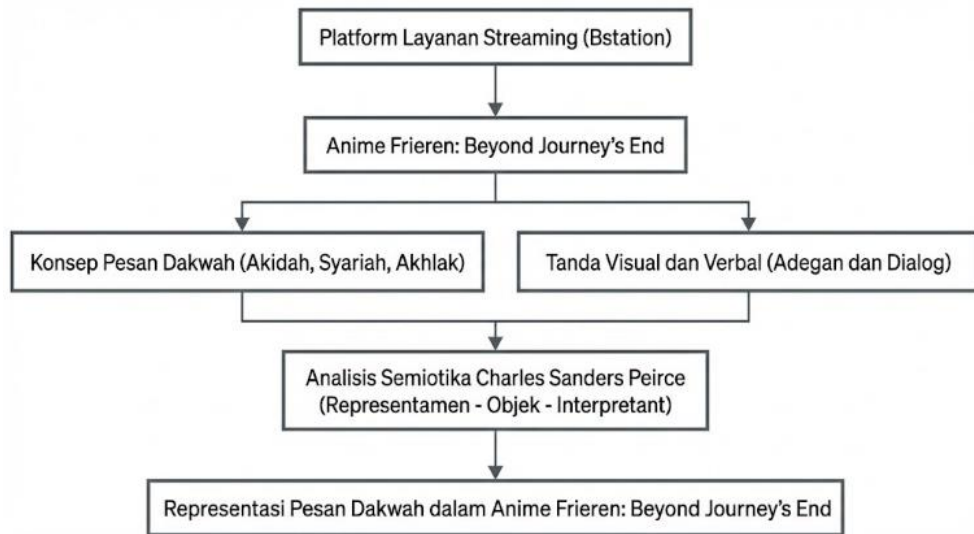
³¹ S W Della Ananta, "Analisis Semiotika Nilai Kolektivitas Remaja dalam Anime Wind Breaker (Perspektif Roland Barthes)," *Koneksi*, (2025): 87–96.

objek penelitian dan tujuan analisisnya. Penelitian Saimima dan Waliulu mengkaji kritik sosial dan diskriminasi dalam anime *One Piece*, sedangkan penelitian Anda berfokus pada pesan dakwah dalam anime *Frieren: Beyond Journey's End*. Namun, kedua penelitian memiliki kesamaan signifikan dalam menggunakan kerangka semiotika Charles Sanders Peirce untuk menganalisis representasi makna yang kompleks dalam media anime.³²

H. Kerangka Berfikir

Penelitian ini memusatkan perhatian pada musim pertama serial anime *Frieren: Beyond Journey's End*, yang ditayangkan secara resmi pada tahun 2023 melalui platform streaming Bstation, kanal digital dengan basis pengguna yang signifikan di Indonesia. Antusiasme tinggi publik terhadap serial ini tidak terlepas dari kompleksitas narasi yang disuguhkan; bukan sekadar hiburan visual, melainkan karya yang sarat akan nilai-nilai kehidupan. Potensi naratif tersebut menjadikan anime ini objek yang relevan untuk dieksplorasi sebagai medium transmisi pesan dakwah. Guna membedah makna-makna tersebut secara mendalam, peneliti menerapkan metode kualitatif dengan pisau analisis Semiotika Charles Sanders Peirce. Untuk memberikan gambaran logis mengenai alur penelitian ini, berikut disajikan bagan kerangka berpikir:

³² Fatma Helmalia Saimima and Yuniar Sakinah Waliulu, "The Representation of Racial Discrimination and Social Strata in the " One Piece : arc Sabaody " Film Series Representasi Diskriminasi Ras dan Strata Sosial dalam Serial Film One Piece Arc Sabaody," (2025), 4, no. 1: 60–72.



Bagan 1. Kerangka Berfikir

I. Metode Penelitian

1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan jenis penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena orientasi utamanya adalah untuk memproduksi data berupa narasi atau kata-kata tertulis dan lisan, bukan data dalam bentuk angka (numerik). Metode ini memungkinkan peneliti untuk mendeskripsikan fenomena secara mendalam, mencakup perilaku atau sikap yang relevan dengan topik kajian. Sebagaimana dikemukakan oleh para ahli, penelitian kualitatif bertujuan untuk menginterpretasikan fenomena yang terjadi dalam

konteks ilmiahnya, sehingga data yang disajikan lebih menekankan pada pemaknaan teks dan konteks daripada generalisasi statistik.³³

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menerapkan metode analisis semiotika model Charles Sanders Peirce sebagai pisau bedah utama. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi yang intensif dan teliti terhadap objek kajian. Secara spesifik, penelitian ini bertujuan untuk menguraikan dan mendeskripsikan secara komprehensif representasi pesan dakwah yang termuat dalam serial anime *Frieren: Beyond Journey's End*. Melalui analisis ini, diharapkan dapat terungkap pemahaman yang mendalam mengenai nilai-nilai substansial yang terintegrasi dalam narasi visual tersebut.

2. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai analis semiotik yang menggunakan model triadik Charles Sanders Peirce untuk mengkaji representasi pesan dakwah yang terkandung dalam Anime *Frieren: Beyond Journey's End*. Kehadiran peneliti berfokus pada proses pembacaan tanda-tanda dan mengidentifikasi bagaimana elemen visual dan verbal dalam poster, seperti gambar, warna, dan slogan berfungsi sebagai representamen. Peneliti kemudian mengaitkan representamen ini dengan objek yang diwakilinya.

³³ Albi Anggito and Johan Setiawan, *Metode Penelitian Kualitatif*, CV Jejak, Sukabumi, 2018. Hlm 7

Pada tahap selanjutnya, peneliti menginterpretasi bagaimana kombinasi tanda-tanda tersebut menghasilkan interpretant atau makna baru bagi audiens. Kehadiran penulis dalam penelitian ini merupakan kegiatan interpretasi yang mendalam dan teoretis, di mana objektivitas analisis dijaga dengan mengacu pada prinsip-prinsip semiotika Peirce. Dengan demikian, peran peneliti tidaklah interaksional, melainkan kritis dan metodologis untuk mengungkap lapisan-lapisan makna yang kompleks dari sebuah teks visual.

3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan semiotika, yang bersifat non-lapangan (non-field research). Oleh karena itu, lokasi penelitian tidak merujuk pada tempat fisik, melainkan pada sumber di mana data penelitian diperoleh. Lokasi penelitian ini adalah platform digital tempat anime *Frieren: Beyond Journey's End* dapat diakses, yaitu di Aplikasi Online Streaming Bstation. Peneliti melakukan pengamatan dan dokumentasi secara mendalam terhadap seluruh episode anime tersebut yang berjumlah 28 Episode untuk mengumpulkan data berupa adegan, dialog, dan elemen visual lainnya yang relevan dengan topik penelitian. Proses analisis dan interpretasi data dapat dilakukan secara fleksibel dikarenakan penelitian ini merupakan penelitian non-lapangan.

4. Data dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis semiotika, sehingga jenis data yang dikumpulkan adalah data kualitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini berbentuk kata-kata, gambar, dan rekaman visual. Data tersebut tidak disajikan dalam bentuk angka, melainkan deskripsi dan interpretasi yang mendalam.

Sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder, yang diperoleh melalui dokumentasi.

a. Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui akses pada platform *streaming* Bstation, yang merupakan penyedia layanan konten legal dan resmi di Indonesia. Pemilihan platform resmi ini dilakukan untuk menjamin validitas sumber data. Guna keperluan verifikasi atau penelusuran lebih lanjut, platform tersebut dapat diakses melalui tautan berikut:

<https://www.bilibili.tv/id>

b. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini dihimpun dari berbagai referensi pendukung, meliputi platform digital, situs web resmi, serta literatur pustaka seperti buku dan jurnal ilmiah yang relevan dengan topik kajian. Secara spesifik, manga orisinal *Frieren: Beyond Journey's End* juga dijadikan rujukan sekunder mengingat keterkaitan substansialnya sebagai sumber adaptasi utama. Diversifikasi sumber

data ini ditujukan untuk memperkaya perspektif analisis, sehingga menghasilkan kajian yang lebih komprehensif dan mendalam mengenai topik yang diteliti.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi tiga metode utama, yaitu:

a. Dokumentasi

Proses dokumentasi dilakukan dengan menghimpun data langsung dari sumber primer, yakni serial anime *Sousou no Frieren* (*Frieren: Beyond Journey's End*). Anime ini merupakan produksi Studio Madhouse yang disutradarai oleh Keiichirō Saitō dengan naskah yang ditulis oleh Tomohiro Suzuki, serta diadaptasi dari manga karya Kanehito Yamada dan Tsukasa Abe yang mulai ditayangkan pada 29 September 2023. Dokumentasi difokuskan pada pengarsipan potongan adegan (*scene*) dan data dari episode-episode yang relevan dengan fokus penelitian.

b. Observasi

Teknik observasi dilaksanakan melalui metode screening intensif. Peneliti menonton seluruh episode anime secara berulang dan menyeluruh (*close reading*) guna melakukan identifikasi mendalam terhadap unit-unit analisis. Fokus observasi mencakup tanda-tanda visual, dialog, hingga narasi yang merepresentasikan muatan nilai-nilai dakwah Islam.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan interpretatif dengan menggunakan kerangka kerja Semiotika Charles Sanders Peirce. Proses analisis dilaksanakan melalui tahapan-tahapan sistematis sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Tahap awal analisis dimulai dengan proses reduksi data, yakni menyeleksi, memusatkan perhatian, dan menyederhanakan data kasar yang diperoleh dari hasil observasi terhadap 28 episode anime *Frieren: Beyond Journey's End*. Pada tahap ini, peneliti memilah adegan (*scene*), dialog, dan elemen visual yang secara spesifik berpotensi mengandung muatan pesan dakwah, serta menyisihkan data yang dianggap tidak relevan dengan fokus penelitian.

b. Klasifikasi Tanda

Data yang telah direduksi kemudian diklasifikasikan berdasarkan tipologi tanda Peirce. Peneliti mengelompokkan temuan ke dalam tiga kategori utama:

- 1) Ikon: Tanda yang memiliki kemiripan fisik atau simulasi dengan objek yang dirujuk.
- 2) Indeks: Tanda yang memiliki keterkaitan kausal (sebab-akibat) atau eksistensial dengan objeknya.

3) Simbol: Tanda yang terbentuk berdasarkan konvensi atau kesepakatan sosial, seperti gestur atau atribut tertentu yang merepresentasikan nilai moral.

c. Analisis Triadik

Tahap inti analisis dilakukan dengan membedah hubungan triadik antara elemen pembentuk tanda. Peneliti mengidentifikasi Representamen (tanda visual/verbal yang muncul), menelusuri Objek (acuan realitas yang diwakili), dan merumuskan Interpretant (efek makna atau pemahaman yang timbul dalam benak penafsir). Fokus utama pada tahap ini adalah menginterpretasikan bagaimana rangkaian tanda tersebut membangun makna pesan dakwah.

d. Penarikan Simpulan

Tahap akhir melibatkan sintesis dari seluruh temuan analisis. Peneliti menafsirkan bagaimana kombinasi ikon, indeks, dan simbol secara kolektif merepresentasikan pesan dakwah dalam anime tersebut. Simpulan ini didukung oleh bukti empiris berupa tangkapan layar (*screenshot*) dan kutipan dialog untuk menjawab rumusan masalah penelitian secara komprehensif.

7. Keabsahan Data

Untuk memastikan keabsahan data (*validitas data*) yang diperoleh dalam penelitian kualitatif, diperlukan metode verifikasi yang tepat agar hasil analisis dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dalam menganalisis representasi pesan dakwah pada anime *Frieren: Beyond*

Journey's End dengan menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, peneliti menerapkan beberapa teknik untuk memverifikasi keabsahan data, yaitu:

a. Ketekunan Pengamatan

Peneliti melakukan pengamatan yang lebih cermat, terperinci, dan berkesinambungan terhadap objek material penelitian. Langkah ini dilakukan dengan cara menonton secara berulang-ulang episode anime Frieren: Beyond Journey's End yang menjadi korpus data. Ketekunan ini bertujuan untuk memahami konteks naratif secara utuh serta memastikan bahwa elemen-elemen semiotika Peirce baik berupa Representamen, Objek, maupun Interpretan yang mengandung muatan pesan dakwah (akidah, syariah, dan akhlak) tidak ada yang terlewat atau salah ditafsirkan.

b. Triangulasi

Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau pembanding. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis triangulasi:

- 1) Triangulasi Sumber: Peneliti membandingkan data visual dan naratif yang diperoleh langsung dari tayangan anime Frieren: Beyond Journey's End dengan sumber pustaka yang kredibel. Data temuan tentang keteladanan tokoh (seperti nilai moral dari karakter Himmel) akan diuji dan dicocokkan silang dengan dalil

Al-Qur'an dan hadits, untuk membuktikan bahwa tanda tersebut benar-benar sejalan dan merepresentasikan pesan dakwah Islam.

- 2) Triangulasi Teori: Peneliti menyilangkan data hasil temuan dengan menggunakan lebih dari satu perspektif teoritis pendukung. Analisis tanda menggunakan model triadik Charles Sanders Peirce dipadukan dan dikonfirmasi dengan landasan teori ilmu dakwah, sehingga penarikan kesimpulan makna (interpretan) tidak hanya sebatas analisis media, tetapi tetap memiliki pijakan yang kuat pada prinsip keilmuan komunikasi dan penyiaran Islam.

8. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian dalam penelitian ini disusun secara sistematis agar proses pelaksanaan penelitian berjalan terarah dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dalam penelitian kualitatif, tahapan penelitian tidak hanya berfungsi sebagai urutan kerja, tetapi juga sebagai pedoman agar pengumpulan, pengolahan, dan analisis data dapat dilakukan secara runtut. Penelitian ini dilaksanakan melalui lima tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pengumpulan data, tahap pengolahan dan analisis data, tahap pengecekan keabsahan data, dan tahap penyusunan laporan. Dengan demikian, tahapan penelitian ini menjadi kerangka operasional dalam pelaksanaan penelitian tentang Representasi Pesan Dakwah dalam Anime Frieren: Beyond Journey's End (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce).

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan langkah awal sebelum peneliti terjun langsung untuk mengumpulkan data. Pada tahap ini, peneliti memulainya dengan menentukan masalah dan fokus penelitian yang akan dikaji, yaitu mengenai representasi pesan dakwah dalam media budaya populer anime *Frieren: Beyond Journey's End*. Selanjutnya, peneliti melakukan observasi awal dengan menonton secara menyeluruh episode-episode dalam serial anime tersebut untuk mendapatkan pemahaman awal yang utuh. Langkah berikutnya adalah menetapkan landasan teori yang relevan, yakni dengan memantapkan penggunaan analisis semiotika Charles Sanders Peirce yang berfokus pada model triadik untuk membedah tanda. Setelah itu, peneliti menyusun proposal skripsi yang mencakup latar belakang, fokus, tujuan, hingga metode penelitian, serta mengumpulkan berbagai studi literatur pendukung yang berkaitan dengan keilmuan komunikasi dakwah, nilai-nilai keislaman, dan teori semiotika Peirce.

b. Tahap Pengumpulan Data

Setelah persiapan matang, peneliti memasuki tahap pengumpulan data. Mengingat kajian ini bersifat non-field research (penelitian non-lapangan), pengumpulan data tidak dilakukan di lokasi fisik, melainkan diekstraksi melalui sumber digital. Peneliti mengakses platform digital Aplikasi Online Streaming Bstation

sebagai lokasi penelitian primer untuk menonton ulang seluruh 28 episode serial anime *Frieren: Beyond Journey's End* secara intensif. Selama proses pemutaran tersebut, peneliti melakukan dokumentasi mendalam dengan cara menghimpun dan mengarsipkan potongan adegan (screenshot) serta mencatat kutipan dialog antar karakter yang diidentifikasi secara spesifik mengandung representasi pesan dakwah.

c. Tahap Pengolahan dan Analisis Data

Tahap selanjutnya adalah pengolahan dan analisis data terhadap tanda-tanda visual maupun verbal yang telah terkumpul. Proses ini diawali dengan langkah reduksi data, yakni menyeleksi tangkapan layar dan kutipan dialog yang secara spesifik merepresentasikan pesan akidah, syariah, maupun akhlak, serta menyingkirkan data yang dirasa tidak relevan. Data yang telah diseleksi kemudian dianalisis secara mendalam menggunakan pisau bedah analisis triadik Semiotika Charles Sanders Peirce. Pada tahap inti ini, peneliti menguraikan setiap adegan ke dalam tiga elemen fundamental: Representamen sebagai wujud fisik atau visual/verbal dari tanda, Object sebagai acuan realitas pesan dakwah yang dirujuk, dan Interpretant sebagai pemaknaan efek makna yang timbul berdasarkan perspektif ajaran Islam. Terakhir, peneliti mensintesiskan temuan analisis dari kombinasi tanda ikon, indeks,

dan simbol tersebut untuk menjawab rumusan masalah penelitian secara komprehensif.

d. Tahap Pengecekan Keabsahan Data

Untuk menjamin validitas dan tingkat kepercayaan dari hasil penelitian kualitatif ini, peneliti melakukan tahap pengecekan keabsahan data. Upaya pertama yang dilakukan adalah menjaga ketekunan pengamatan dengan menonton secara teliti, cermat, dan berulang-ulang terhadap adegan maupun dialog dalam anime agar tidak ada detail makna visual atau verbal terkait pesan dakwah yang terlewat atau salah ditafsirkan. Selain itu, peneliti juga menerapkan triangulasi sumber dan teori dengan membandingkan hasil penafsiran semiotika adegan anime melawan berbagai sumber literatur teoretis, pedoman dalil ajaran Islam (Al-Qur'an dan hadis), serta ilmu komunikasi dakwah. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa interpretasi pesan dakwah yang dihasilkan memiliki pijakan keilmuan yang kuat, benar-benar akurat, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

e. Tahap Penyusunan Laporan

Tahap penyusunan laporan merupakan langkah akhir dari keseluruhan rangkaian penelitian ini. Pada tahap ini, peneliti menyusun seluruh hasil sintesis pengolahan dan analisis data ke dalam sebuah narasi laporan tertulis berupa draf skripsi yang utuh. Format penyusunan narasi ini disesuaikan secara ketat dengan

pedoman penulisan karya ilmiah yang berlaku di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Selama proses penulisan berlangsung, peneliti melakukan konsultasi secara berkala dan merevisi naskah skripsi berdasarkan arahan, kritik, serta masukan dari dosen pembimbing. Setelah semua perbaikan diterapkan, peneliti masuk pada proses penyempurnaan akhir naskah skripsi hingga laporan penelitian tersebut dinilai layak, sah, dan siap untuk dipertahankan dalam ujian sidang skripsi.