

Dakwah Kultural dalam Animasi Anak: Representasi Islam pada Upin & Ipin dan Nussa

Cultural Da'wah in Children's Animation: The Representation of Islam in *Upin & Ipin* and *Nussa*

Ahmad Fauzi

Universitas Islam Jember, Indonesia

Correspondence: ahmadfauzi.12021989@gmail.com

Bambang Subahri

Universitas Islam Syarifuddin Lumajang, Indonesia

Abstract

Children's animation serves as a strategic medium for conveying Islamic values in a subtle and contextual manner. This article aims to analyze the representation of Islam through clothing and cultural practices in two popular animated series, *Upin & Ipin* and *Nussa*. This study employs a qualitative method with a content analysis approach, focusing on selected scenes that depict Muslim attire, Islamic cultural practices, and social interactions among characters. The findings reveal that both animations consistently portray Islam as a friendly, inclusive religion that emphasizes social values such as togetherness, mutual cooperation, modesty, and social care. Muslim clothing is not merely presented as a religious symbol but also as a cultural identity embedded in everyday life. Through simple narratives and visuals that resonate with children, *Upin & Ipin* and *Nussa* contribute to shaping a moderate and contextual understanding of Islam from an early age.

Keywords: Islamic animation, Islamic culture, Muslim attire, representation of Islam

Abstrak

Animasi anak menjadi medium strategis dalam menyampaikan nilai-nilai keislaman secara halus dan kontekstual. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis representasi Islam melalui busana dan budaya dalam dua animasi populer, *Upin & Ipin* dan *Nussa*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis konten terhadap sejumlah adegan yang menampilkan penggunaan busana muslim/muslimah, praktik budaya Islam, serta interaksi sosial antar tokoh. Hasil analisis menunjukkan bahwa kedua animasi tersebut secara konsisten merepresentasikan Islam sebagai ajaran yang ramah, inklusif, dan berorientasi pada nilai-nilai sosial, seperti kebersamaan, gotong royong, kesopanan, serta kepedulian terhadap sesama. Busana muslim tidak hanya ditampilkan sebagai simbol religius, tetapi juga sebagai bagian dari identitas budaya yang menyatu dengan kehidupan

sehari-hari. Melalui pendekatan naratif yang sederhana dan visual yang akrab dengan dunia anak-anak, *Upin & Ipin* dan *Nussa* berkontribusi dalam membentuk pemahaman Islam yang moderat dan kontekstual sejak usia dini.

Kata kunci: animasi Islami, budaya Islam, busana Muslim, representasi Islam

Pendahuluan

Perkembangan media populer dalam dua dekade terakhir telah mengubah lanskap dakwah secara signifikan. Dakwah tidak lagi terbatas pada mimbar, majelis taklim, atau media cetak, tetapi merambah ke medium audio-visual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat, termasuk anak-anak (Rachman, 2019). Dalam konteks ini, serial kartun menjadi salah satu medium strategis karena memiliki daya tarik visual, narasi sederhana, serta kemampuan membentuk imajinasi dan nilai sejak usia dini (Rachman, 2022). Kartun tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai wahana representasi nilai, identitas, dan ideologi, termasuk nilai-nilai keislaman yang dikemas secara populer dan persuasif.

Serial kartun seperti *Upin & Ipin* dan *Nussa* merupakan contoh penting dari praktik dakwah melalui media animasi di Asia Tenggara. Keduanya menghadirkan narasi keseharian anak-anak dengan latar budaya Melayu-Muslim, serta secara konsisten menampilkan simbol, praktik, dan etika Islam seperti doa, adab kepada orang tua, persahabatan, dan kepedulian sosial. Melalui visualisasi karakter, setting, dan alur cerita, nilai-nilai dakwah disampaikan secara implisit tanpa harus tampil dalam bentuk ceramah verbal. Hal ini sejalan dengan pergeseran dakwah kontemporer yang menekankan pendekatan kultural, dialogis, dan kontekstual agar pesan agama dapat diterima secara lebih alami oleh audiens (Azra, 2013; Hefner, 2019).

Dalam perspektif teori representasi, media dipahami bukan sekadar cermin realitas, melainkan arena produksi makna. Stuart Hall menegaskan bahwa representasi adalah proses di mana makna diproduksi dan dipertukarkan melalui bahasa, tanda, dan citra visual (Hall, 1997). Dengan demikian, visual dalam kartun tidak bersifat netral, tetapi mengandung konstruksi tertentu tentang Islam, anak Muslim ideal, relasi sosial, dan kehidupan sehari-hari. Representasi ini penting dikaji karena berpotensi membentuk pemahaman keagamaan audiens, terutama anak-anak, melalui mekanisme identifikasi dengan karakter dan internalisasi nilai yang berulang.

Sementara itu, teori dakwah kontemporer menekankan pentingnya inovasi media dan pendekatan kreatif dalam menyampaikan pesan Islam di tengah masyarakat modern yang sarat dengan kompetisi simbolik (Nurdin, 2016; Abdullah, 2018). Dakwah visual melalui kartun dapat dipahami sebagai bentuk dakwah bil hikmah yang menyesuaikan medium dengan karakter audiens, khususnya generasi digital native. Penggunaan animasi, warna cerah, ekspresi karakter, serta alur cerita episodik memungkinkan pesan dakwah disampaikan secara persuasif tanpa kesan indoktrinatif. Oleh karena itu, analisis visual

terhadap serial kartun Islami menjadi relevan untuk memahami bagaimana pesan dakwah dikonstruksi, dinegosiasikan, dan direpresentasikan dalam budaya populer.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi dakwah dalam serial kartun Upin & Ipin dan Nussa melalui pendekatan analisis visual. Fokus penelitian diarahkan pada elemen visual seperti karakter, ekspresi, gestur, setting, simbol keagamaan, dan komposisi adegan sebagai pembawa makna dakwah. Dengan mengintegrasikan teori representasi dan teori dakwah kontemporer, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi kajian dakwah dan studi media, sekaligus memperkaya pemahaman tentang peran kartun sebagai medium dakwah di era budaya visual.

Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembang konten dakwah dan industri kreatif, khususnya produsen animasi dan media edukasi anak. Hasil kajian visual terhadap representasi dakwah dalam serial kartun dapat menjadi rujukan dalam merancang konten yang efektif, etis, dan sesuai dengan karakter perkembangan anak. Pemahaman tentang bagaimana nilai-nilai Islam divisualisasikan melalui karakter, alur cerita, dan simbol memungkinkan kreator media untuk menghindari penyampaian pesan yang bersifat verbalistik atau normatif semata, serta mendorong pendekatan naratif yang lebih persuasif dan kontekstual (Hidayat, 2020). Dengan demikian, dakwah melalui kartun dapat berfungsi tidak hanya sebagai hiburan religius, tetapi juga sebagai media pembelajaran nilai yang berkelanjutan.

Bagi praktisi dakwah dan pendidik, penelitian ini menawarkan wawasan tentang potensi media visual sebagai sarana internalisasi nilai keislaman pada anak usia dini. Analisis visual membantu mengidentifikasi elemen-elemen representasi yang paling efektif dalam membangun keteladanan, empati, dan pemahaman moral, seperti ekspresi tokoh, relasi antarkarakter, serta simbol-simbol keseharian yang akrab dengan audiens. Temuan penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan pendukung dalam pendidikan karakter berbasis Islam, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun lembaga pendidikan nonformal, sejalan dengan gagasan bahwa dakwah kontemporer perlu bersinergi dengan sistem pendidikan dan budaya populer (Abdullah, 2018).

Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian representasi dengan menghadirkan objek kajian berupa kartun Islami yang masih relatif terbatas dieksplorasi dalam studi media di Indonesia. Dengan menggunakan analisis visual, penelitian ini menegaskan relevansi teori representasi Stuart Hall dalam konteks budaya visual anak dan media dakwah. Kajian ini menunjukkan bahwa makna dakwah tidak hanya diproduksi melalui bahasa verbal atau narasi eksplisit, tetapi juga melalui sistem tanda visual yang bekerja secara simultan dan repetitif (Hall, 1997). Dengan demikian, penelitian ini memperluas penerapan teori representasi ke ranah dakwah dan komunikasi keagamaan berbasis animasi.

Lebih lanjut, penelitian ini juga berkontribusi pada pengembangan teori dakwah kontemporer dengan menempatkan visualitas sebagai aspek sentral dalam proses penyampaian pesan Islam. Temuan penelitian diharapkan dapat memperkuat argumen bahwa dakwah di era media digital menuntut pendekatan interdisipliner yang menggabungkan studi dakwah, komunikasi visual, dan kajian budaya. Dengan memfokuskan analisis pada medium kartun, penelitian ini membuka ruang bagi kajian lanjutan tentang dakwah berbasis visual lainnya, seperti film animasi, gim digital, dan media sosial, sehingga memperkaya khazanah keilmuan dakwah dalam menghadapi dinamika masyarakat visual dan digital (Nurdin, 2016; Hefner, 2019).

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain analisis visual untuk mengkaji representasi dakwah dalam serial kartun *Upin & Ipin* dan *Nussa*. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti memahami makna, simbol, dan pesan yang dibangun melalui elemen visual secara mendalam, kontekstual, dan interpretatif, tanpa mereduksi fenomena ke dalam variabel-variabel kuantitatif (Creswell, 2014). Analisis visual difokuskan pada bagaimana dakwah direpresentasikan melalui citra, bukan melalui respons audiens atau efektivitas pesan.

Objek penelitian berupa episode-episode terpilih dari kedua serial kartun yang secara eksplisit maupun implisit menampilkan nilai-nilai keislaman. Pemilihan episode dilakukan secara purposive dengan kriteria adanya adegan yang memuat praktik keagamaan, simbol Islam, relasi sosial bernuansa etika Islam, serta narasi keseharian yang mengandung pesan moral religius. Data penelitian berupa potongan adegan (*scene*), cuplikan gambar (*frame*), dan rangkaian visual yang relevan dengan fokus kajian. Dengan demikian, unit analisis dalam penelitian ini adalah representasi visual dakwah yang termanifestasi dalam karakter, gestur, ekspresi wajah, setting, properti visual, serta komposisi adegan.

Model analisis yang digunakan merujuk pada pendekatan analisis visual interpretatif sebagaimana dikembangkan dalam kajian budaya visual dan studi media. Gillian Rose menekankan bahwa analisis visual perlu memperhatikan tiga ranah utama, yaitu gambar itu sendiri, konteks produksi, dan makna yang dihasilkan melalui sistem tanda visual (Rose, 2016). Namun, penelitian ini membatasi diri pada analisis gambar dan teks visual (*visual text*) yang tampak di layar, tanpa masuk pada aspek produksi atau resepsi audiens, agar konsisten dengan fokus analisis visual murni. Elemen-elemen visual tersebut dianalisis sebagai sistem representasi yang membangun makna dakwah.

Prosedur analisis data dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, peneliti melakukan penayangan berulang terhadap episode terpilih (*Upin dan Ipin* edisi Hari Raya atau Selamat Hari Raya; dan *Nussa* edisi Hari Raya atau *Rayakan Kebaikan*) untuk

mengidentifikasi adegan-adegan kunci yang relevan dengan dakwah. Kedua, adegan tersebut dikategorikan berdasarkan elemen visual, seperti representasi tokoh Muslim, simbol keagamaan, praktik ibadah, relasi sosial, dan ruang visual. Ketiga, setiap kategori dianalisis secara interpretatif dengan mengaitkan temuan visual pada teori representasi Stuart Hall, khususnya terkait proses konstruksi makna dan produksi identitas melalui tanda visual (Hall, 1997). Keempat, hasil analisis kemudian dibaca dalam kerangka teori dakwah kontemporer untuk memahami bagaimana visualitas berfungsi sebagai medium penyampaian pesan Islam yang kontekstual dan kultural.

Keabsahan data dijaga melalui ketekunan pengamatan dan konsistensi interpretasi dengan kerangka teoretis yang digunakan. Peneliti secara sadar memposisikan diri sebagai instrumen utama penelitian, sebagaimana lazim dalam penelitian kualitatif, dengan tetap menjaga transparansi proses analisis dan keterlacakan data visual yang dianalisis (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Dengan metode ini, penelitian diharapkan mampu menghasilkan pemaknaan yang sistematis dan argumentatif mengenai representasi dakwah dalam kartun sebagai produk budaya visual.

Representasi Islam melalui Busana dan Budaya

Representasi Islam dalam media visual tidak hanya disampaikan melalui pesan verbal atau praktik ibadah formal, tetapi juga melalui simbol-simbol kultural yang melekat pada kehidupan sehari-hari umat Muslim. Busana dan budaya menjadi elemen penting dalam merepresentasikan identitas keislaman karena keduanya berfungsi sebagai penanda sosial, nilai moral, dan ekspresi keberagaman yang kasatmata. Dalam konteks animasi anak, representasi ini memiliki peran strategis karena bekerja pada level visual dan simbolik yang mudah dikenali oleh khalayak. Animasi Upin dan Ipin dari Malaysia serta Nussa dari Indonesia secara konsisten menghadirkan busana Muslim dan budaya Islam sebagai bagian integral dari alur cerita, bukan sekadar elemen dekoratif.

Dalam animasi Upin dan Ipin, busana Muslim ditampilkan secara kontekstual melalui pakaian keseharian tokoh-tokohnya, seperti penggunaan baju koko, sarung, kopiah, serta busana Muslimah yang sederhana dan sesuai dengan budaya Melayu. Representasi ini memperlihatkan bagaimana identitas Islam dilekatkan pada kehidupan sosial yang cair dan inklusif. Busana tidak ditampilkan sebagai simbol eksklusivitas, melainkan sebagai bagian dari kebiasaan hidup masyarakat kampung yang menjunjung nilai kesederhanaan, kebersamaan, dan saling menghormati. Melalui pendekatan ini, Islam direpresentasikan sebagai agama yang hidup berdampingan dengan tradisi lokal dan nilai komunal, seperti gotong royong, musyawarah, dan solidaritas sosial, yang tercermin dalam berbagai interaksi antar tokoh.

Sementara itu, animasi Nussa menampilkan representasi busana Muslim dengan penekanan yang lebih normatif dan edukatif. Karakter Nussa dan Rarra secara konsisten

digambarkan mengenakan busana yang merepresentasikan kesalehan, seperti gamis, jilbab, dan pakaian Muslim yang rapi dan tertutup. Busana dalam Nussa tidak hanya berfungsi sebagai identitas visual, tetapi juga sebagai medium penyampaian nilai tentang adab, kesopanan, dan etika pergaulan dalam Islam. Representasi ini memperlihatkan bagaimana busana diposisikan sebagai bagian dari pendidikan karakter Islam, yang menanamkan nilai moral sejak dini melalui visual yang sederhana namun konsisten.

Selain busana, kedua animasi tersebut juga merepresentasikan budaya Muslim melalui praktik sosial yang sarat dengan pesan kebaikan. Nilai kebersamaan, kepedulian terhadap sesama, saling membantu, dan menghormati yang lebih tua menjadi tema yang berulang dalam interaksi antar tokoh. Budaya Islam tidak ditampilkan sebagai doktrin normatif, melainkan sebagai nilai sosial yang hidup dalam relasi sehari-hari. Dalam perspektif studi budaya, representasi semacam ini menunjukkan bagaimana media berperan dalam membangun makna Islam sebagai sistem nilai yang membumi dan relevan dengan kehidupan sosial (Hall, 1997). Dengan demikian, animasi berfungsi sebagai ruang kultural tempat nilai-nilai Islam diproduksi dan dinormalisasi secara simbolik.

Melalui visualisasi busana dan budaya Muslim, Upin dan Ipin serta Nussa menghadirkan Islam sebagai identitas yang ramah, kolektif, dan sarat dengan nilai luhur. Representasi ini secara tidak langsung menjalankan fungsi dakwah kultural, di mana pesan-pesan Islam disampaikan melalui simbol, kebiasaan, dan interaksi sosial yang mudah diterima oleh khalayak. Dalam konteks dakwah kontemporer, pendekatan semacam ini penting karena memungkinkan nilai-nilai Islam hadir dalam ruang hiburan tanpa kehilangan substansi moralnya. Dengan demikian, animasi tidak hanya menjadi media hiburan anak, tetapi juga arena pembentukan makna tentang Islam, Muslim, dan budaya keislaman dalam masyarakat modern.

Berdoa Sebagai Bentuk Ibadah

Dalam ajaran Islam, doa menempati posisi yang sangat fundamental sebagai bentuk ibadah yang merepresentasikan hubungan langsung antara manusia dan Allah Swt. Doa tidak sekadar dipahami sebagai permohonan, tetapi juga sebagai ekspresi ketundukan, pengakuan atas keterbatasan manusia, serta manifestasi keimanan seorang hamba. Nabi Muhammad saw. bahkan menegaskan bahwa doa adalah inti dari ibadah (al-du‘a’ mukhkh al-‘ibadah), yang menandakan bahwa praktik keberagamaan seorang Muslim tidak dapat dilepaskan dari aktivitas berdoa dalam berbagai situasi kehidupan (Al-Tirmidzi, 2007). Oleh karena itu, pengajaran dan pembiasaan doa memiliki dimensi teologis sekaligus edukatif dalam pembentukan kesalehan individu.

Dalam konteks media dan budaya populer, representasi doa dalam tontonan visual seperti animasi menjadi sarana penting dalam memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai

ibadah kepada khalayak, khususnya anak-anak. Animasi Upin dan Ipin dari Malaysia serta Nussa dari Indonesia menampilkan berbagai praktik doa yang terintegrasi dalam aktivitas keseharian tokoh. Doa saat berpuasa, doa berbuka, doa menjelang tidur, doa sebelum beraktivitas, hingga doa yang menyertai perayaan malam takbiran digambarkan secara natural dan kontekstual. Representasi ini menunjukkan bahwa doa bukan aktivitas yang terpisah dari kehidupan sehari-hari, melainkan praktik ibadah yang menyatu dengan ritme sosial dan budaya umat Islam.

Penampilan tokoh-tokoh animasi yang berdoa secara visual dan naratif memiliki makna dakwah yang signifikan. Dalam perspektif dakwah bil-wasilah, media animasi berfungsi sebagai sarana penyampai pesan keagamaan tanpa harus menggunakan pola dakwah verbal yang eksplisit. Ketika khalayak, terutama anak-anak, menyaksikan tokoh yang mereka identifikasi melakukan doa dalam situasi tertentu, proses internalisasi nilai berlangsung secara tidak langsung melalui mekanisme peniruan dan pembiasaan simbolik. Hal ini sejalan dengan pandangan Bandura tentang *observational learning*, di mana individu belajar melalui pengamatan terhadap perilaku model yang dianggap relevan dan menarik (Bandura, 1977). Dengan demikian, representasi doa dalam animasi tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga performatif dan edukatif.

Lebih jauh, doa yang ditampilkan dalam animasi Upin dan Ipin serta Nussa juga berfungsi sebagai media transmisi nilai akidah dan akhlak. Doa tidak hanya diajarkan sebagai bacaan verbal, tetapi juga dikaitkan dengan sikap tawakal, kesabaran, rasa syukur, dan kesadaran akan kehadiran Tuhan dalam setiap aktivitas. Dalam animasi Nussa, misalnya, doa sering disandingkan dengan penjelasan singkat mengenai makna dan adab berdoa, sehingga memperkuat dimensi pedagogis dakwah. Sementara itu, Upin dan Ipin menampilkan doa sebagai praktik kultural yang hidup dalam komunitas Muslim Melayu, seperti pada momen Ramadan dan malam takbiran, yang sekaligus menegaskan identitas kolektif umat Islam dalam ruang sosial.

Dengan menampilkan praktik berdoa dalam sebuah tontonan, animasi secara tidak langsung menjalankan fungsi dakwah yang halus dan persuasif. Dakwah tidak hadir dalam bentuk perintah atau nasihat normatif, melainkan melalui visualisasi praktik ibadah yang dilakukan tokoh secara konsisten. Strategi ini mencerminkan pendekatan dakwah bil-hikmah, di mana pesan agama disampaikan dengan cara yang sesuai dengan konteks audiens dan medium yang digunakan (Shihab, 1996). Oleh karena itu, animasi dapat dipahami sebagai medium dakwah yang efektif dalam membiasakan nilai-nilai ibadah sejak dini, sekaligus menunjukkan bagaimana doa sebagai bentuk ibadah direpresentasikan dan dinormalisasi dalam budaya visual masyarakat Muslim kontemporer.

Dakwah, Media, dan Transformasi Wasilah di Era Visual

Dakwah sebagai aktivitas penyampaian nilai-nilai Islam senantiasa mengalami dinamika seiring dengan perubahan sosial dan perkembangan teknologi komunikasi. Dalam kajian ilmu dakwah klasik, aktivitas dakwah umumnya diklasifikasikan ke dalam tiga bentuk utama, yakni dakwah bil-lisan, dakwah bil-qalam, dan dakwah bil-hal. Dakwah bil-lisan merujuk pada penyampaian pesan dakwah secara verbal melalui ceramah, khutbah, atau pengajian. Dakwah bil-qalam dimaknai sebagai dakwah melalui tulisan dan simbol komunikasi, sementara dakwah bil-hal menekankan keteladanan dan tindakan nyata sebagai medium dakwah (Mahfudz, 1997). Klasifikasi ini menunjukkan bahwa dakwah tidak hanya dipahami sebagai aktivitas verbal semata, tetapi juga mencakup dimensi media dan praksis sosial.

Dalam konteks masyarakat modern yang ditandai oleh dominasi media massa dan media digital, dakwah tidak lagi dapat dilepaskan dari peran media sebagai saluran utama penyebaran pesan. Media cetak, radio, televisi, hingga media sosial telah menjadi arena baru dakwah yang bersifat terbuka, kompetitif, dan sangat bergantung pada logika media. Secara teoretik, dakwah yang disampaikan melalui media (baik dalam bentuk teks, audio, maupun audiovisual) dapat dikategorikan sebagai dakwah bil-qalam dalam pengertian yang diperluas. Istilah qalam tidak lagi dipahami secara sempit sebagai pena atau tulisan manual, melainkan sebagai seluruh bentuk konstruksi pesan yang dirancang, dikemas, dan disebarluaskan melalui teknologi komunikasi (Aziz, 2009). Dengan demikian, konten dakwah dalam media visual, termasuk kartun, tetap berakar pada tradisi dakwah bil-qalam karena pesan dakwahnya disusun secara simbolik dan naratif.

Namun demikian, perkembangan kajian dakwah kontemporer menunjukkan perlunya pendekatan konseptual yang lebih adaptif terhadap perubahan media. Para sarjana dakwah kemudian memperkenalkan istilah dakwah bil-wasilah untuk menekankan peran media sebagai sarana atau alat dakwah. Dalam perspektif ini, media tidak dipahami sebagai tujuan dakwah, melainkan sebagai perantara yang memungkinkan pesan-pesan keislaman menjangkau audiens yang lebih luas dan beragam (Munir & Ilahi, 2006). Dakwah bil-wasilah menegaskan bahwa efektivitas dakwah sangat ditentukan oleh kecakapan dai dalam memilih dan memanfaatkan media yang sesuai dengan karakteristik khalayak.

Kartun sebagai salah satu bentuk media visual populer memiliki posisi strategis dalam kerangka dakwah bil-wasilah. Kartun bekerja melalui kekuatan visual, narasi sederhana, simbol, dan humor yang mudah diterima oleh berbagai lapisan masyarakat, khususnya anak-anak dan generasi muda. Dalam perspektif dakwah bil-hikmah, penggunaan kartun mencerminkan pendekatan yang persuasif dan kontekstual, sebagaimana perintah Al-Qur'an untuk menyeru manusia dengan hikmah dan pelajaran yang baik (Q.S. an-Nahl: 125). Hikmah dalam dakwah media tercermin pada kemampuan mengemas pesan agama secara

halus, tidak menggurui, dan selaras dengan budaya visual masyarakat kontemporer (Shihab, 1996).

Dengan demikian, dakwah melalui kartun dapat dipahami sebagai praktik dakwah bil-wasilah yang berlandaskan pada dakwah bil-qalam dan dijalankan dengan pendekatan bil-hikmah. Kartun tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai medium edukatif dan ideologis yang menanamkan nilai-nilai Islam melalui simbol, cerita, dan representasi visual. Kerangka teoretik ini menjadi penting sebagai landasan konseptual untuk memahami bagaimana kartun bekerja sebagai medium dakwah di era budaya visual dan digital, sekaligus membuka ruang analisis lebih lanjut mengenai efektivitas, pesan, dan ideologi dakwah yang dikonstruksikan di dalamnya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa animasi *Upin & Ipin* dan *Nussa* merepresentasikan Islam secara positif melalui visualisasi busana dan praktik budaya yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Representasi tersebut tidak bersifat doktrinal, melainkan dikemas dalam cerita ringan yang menekankan nilai-nilai universal Islam seperti kebersamaan, gotong royong, kesopanan, dan kepedulian sosial. Busana muslim/muslimah berfungsi sebagai penanda identitas religius sekaligus kultural yang dinormalisasi dalam ruang publik dan domestik. Dengan demikian, kedua animasi ini tidak hanya berperan sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media dakwah kultural yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai Islam moderat kepada anak-anak secara kontekstual dan berkelanjutan.

Daftar Pustaka

- Abdullah, I. (2018). *Dakwah kultural: Media, identitas, dan transformasi sosial*. Yogyakarta, Indonesia: Pustaka Pelajar.
- Al-Tirmidzi. (2007). *Sunan al-Tirmidzi*. Beirut, Lebanon: Dar al-Gharb al-Islami.
- Aziz, M. A. (2009). *Ilmu dakwah*. Jakarta, Indonesia: Kencana Prenada Media Group.
- Azra, A. (2013). *Islam in the Indonesian world: An account of institutional formation*. Bandung, Indonesia: Mizan.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches (4th ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. London, England: Sage Publications.

- Hefner, R. W. (2019). *Islam and modernity in Indonesia*. Honolulu, HI: University of Hawai'i Press.
- Hidayat, D. (2020). *Komunikasi visual dan pembentukan makna dalam media anak*. Bandung, Indonesia: Remaja Rosdakarya.
- Hoesterey, J. B., & Clark, M. (2012). Film Islami: Gender, piety and pop culture in post-authoritarian Indonesia. *Asian Studies Review*, 36(2), 207-226.
- Mahfudz, A. (1997). *Hidayat al-mursyidin ila thuruq al-wa'zh wa al-khithabah*. Beirut, Lebanon: Dar al-Ma'rifah.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Munir, M., & Ilahi, W. (2006). *Manajemen dakwah*. Jakarta, Indonesia: Kencana Prenada Media Group.
- Nurdin. (2016). *Dakwah dan media: Perspektif komunikasi Islam kontemporer*. Jakarta, Indonesia: Prenadamedia Group.
- Rachman, Rio Febriannur (2019). *Pengantar ilmu komunikasi Islam : esai-esai pendek*. Surabaya: CV Murta Media Karya
- Rachman, Rio Febriannur (2022). *Buku ajar pengantar ilmu komunikasi*. Surabaya: CV Murta Media Karya
- Rose, G. (2016). *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials* (4th ed.). London, England: Sage Publications.
- Shihab, M. Q. (1996). *Wawasan Al-Qur'an: Tafsir tematik atas pelbagai persoalan umat*. Bandung, Indonesia: Mizan.
- Shihab, M. Q. (2002). *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, kesan, dan keserasian Al-Qur'an*. Jakarta, Indonesia: Lentera Hati.