

**MAKNA OPTIMISME DALAM FILM ANIME “THE JOURNEY”  
(ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)**



**Skripsi**

**Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta**

**Disusun Oleh :**

**Henryco Syah Qohar**

**18102010050**

**Pembimbing**

**Seiren Ikhtiara.,M.A**

**NIP. 19910611 201903 2 027**

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA  
2022**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Fax. (0274) 552230 Yogyakarta 55281

**PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

Nomor : B-1434/Un.02/DD/PP.00.9/08/2022

Tugas Akhir dengan judul : MAKNA OPTIMISME DALAM FILM ANIME "THE JOURNEY" ( Analisis Semiotika Roland Barthes)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : HENRYCO SYAH QOHAR  
Nomor Induk Mahasiswa : 18102010050  
Telah diujikan pada : Kamis, 25 Agustus 2022  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

**TIM UJIAN TUGAS AKHIR**



Ketua Sidang

Seiren Ikhtiara, M.A.  
SIGNED

Valid ID: 630e008ce9ac1



Penguji I

Dr. Khadiq, S.Ag.,M.Hum  
SIGNED

Valid ID: 630875587bc81



Penguji II

Khoiro Ummatin, S.Ag., M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 630e8123e7479



Yogyakarta, 25 Agustus 2022  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 630e832e1875a

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Henryco Syah Qohar  
 NIM : 18102010050  
 Jurusan : Komunikasi Penyiaran Islam  
 Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya berjudul **Makna Optimisme dalam Film Anime "The Journey" (Analisis Semiotika Roland Barthes)** adalah hasil karya pribadi yang tidak mengandung plagiarism dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka penyusun siap mempertanggungjawabkannya sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, .....

Yang menyatakan



Henryco Syah Qohar

18102010050

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
 SUNAN KALIJAGA  
 YOGYAKARTA

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:  
Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr.wb*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing, berpendapat bahwa skripsi Saudara:

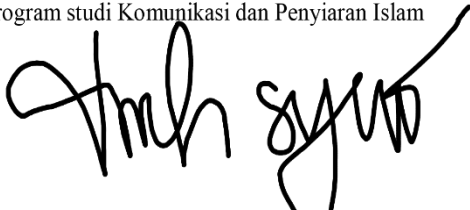
Nama : Henryco Syah Qohar  
Nim : 18102010050  
Judul Skripsi : Makna Optimisme dalam Film Anime “The Journey”  
(Analisis Semiotika Roland Barthes)

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan/Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu.

Dengan ini kami berharap agar skripsi tersebut dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 18 Agustus 2022

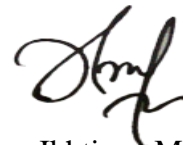
Ketua  
Program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam



Nanang Mizwar Hasyim, S.Ses., M. Si  
NIP. 19840307 201101 1 013

Mengetahui,

Pembimbing I,



Seiren Ikhtiar., M.A  
NIP. 19910611 201903 2 027

## ABSTRAK

Henryco Syah Qohar, 18102010050, Skripsi: Makna Optimisme dalam film anime the journey (Analisis Semiotika Roland Barthes). Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Penyiaran Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Mungkin kita sudah pernah mendengar sebuah kisah tentang kekalahan Abraham yang disebabkan burung ababil. Peristiwa ini telah didokumentasikan di banyak hal, seperti surat Al qur'an, cerita rakyat, bahkan anime, yaitu Anime The Journey.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkritisi makna optimisme secara semiotika dalam anime The Journey dengan menggunakan analisis kualitatif dan menggunakan acuan Teori Semiotika Roland barthes. Menggunakan Anime "The Journey" sebagai subjek penelitian dan *scene* yang menunjukkan makna optimisme di dalamnya sebagai objek penelitian, penelitian ini menjadikan teori optimisme dari Synder sebagai landasannya dimana terdapat enam indikator yaitu:

- Memiliki pengharapan yang tinggi
- Tidak mudah putus asa
- Mampu memotivasi diri
- Memiliki kepercayaan diri yang tinggi
- Tidak bersikap pasrah
- Memandang suatu kegagalan sebagai hal yang bisa diubah, bukan dengan menyalahkan diri sendiri

Makna optimisme terkandung dalam sifat dan karakter seluruh pasukan Makkah serta cara pengambilan keputusan dari beberapa tokoh. Musab yang memiliki jiwa pemberani dan pahlawan, pasukan Makkah yang memiliki sifat tidak mudah putus asa, Aws yang mampu memotivasi diri dan memotivasi pasukan Makkah. Kepercayaan yang tinggi atas dasar ideologi Muru'ah atau kejantanan dari perwakilan Makkah, Tidak bersikap pasrah walaupun kekalahan sudah terjadi pada pasukan Makkah, Memandang suatu kegagalan Aws dan zurara yang dapat diubah dengan keimanan bukan dengan menyalahkan diri sendiri

**Kata kunci : Makna Optimisme, Semiotika Roland Barthes, Anime**

## **ABSTRACT**

*Henryco Syah Qohar, 18102010050, Thesis: The Meaning of Optimism in the anime film the journey (Roland Barthes Semiotics Analysis). Islamic Broadcasting and Communication Studies Program, Faculty of Dakwah and Islamic Broadcasting Communication, Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta.*

*Maybe we have heard a story about Abraha's defeat caused by an Ababil. This event has been documented in many ways, such as surah Al qur'an, folklore, and even anime, namely Anime The Journey.*

*This study aims to criticize the semiotic meaning of optimism in The Journey anime by using qualitative analysis and using Roland Barthes' Semiotic Theory as reference. Using the Anime "The Journey" as a research subject and a scene that shows the meaning of optimism in it as an object of research, this study uses Synder's theory of optimism as the basis where there are six indicators, namely:*

- *Have high expectations*
- *Not easily discouraged*
- *Able to motivate yourself*
- *Have high self-confidence*
- *Don't give up*
- *Seeing a failure as something that can be changed, not by blaming yourself*

*The meaning of optimism is contained in the nature and character of the entire Mecca army as well as the decision-making methods of several figures. Musab who had a brave and heroic soul, the Mecca troops who did not give up easily, Aws who was able to motivate themselves and motivate the Mecca troops. High trust on the basis of the ideology of Muru'ah or the masculinity of the representatives of Mecca, Not being resigned even though defeat has occurred to the Mecca troops, Seeing a failure of Aws and Zurara that can be changed by faith not by blaming oneself*

**Keywords :** *The meaning of Optimism, Semiotics of Roland Barthes, Anime*

## **MOTTO**

“Jangan bosan menjadi orang Baik”



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Keluarga tercinta, Ayahanda Ir. Wakid Qohar dan Ibu Siti Fatimah. A.ma dan

kakak Ramdhano Syah Qohar S.T. yang telah memberikan segalanya.

Seluruh sahabat-sahabat yang hadir dalam kehidupanku.





## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah*, segala puji bagi Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*, atas segala karunia-Nya berupa kesehatan, keimanan, serta kekuatan yang telah diberikan kepada peneliti, sehingga skripsi tugas akhir dengan judul “Makna Optimisme dalam Film Anime “The Journey” (Analisis Semiotika Roland Barthes)” ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat beriringan Salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Agung Rasulullah Muhammad SAW. Dan semoga kita termasuk dalam golongan umat Rasul yang mendapatkan *syafaatnya* kelak di *yaumul qiyamah*.

Peneliti menyadari bahwa masih memiliki keterbatasan ilmu selama menyelesaikan tugas akhir ini. Keberhasilan dalam menyelesaikan tugas akhir ini, tidak terlepas dari do'a dan dukungan berbagai pihak, serta motivasi dan turut serta dalam membantu kelancaran penulis selama melakukan penelitian. Oleh karena itu, dengan segala hormat penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd., selaku dekan akultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Bapak Nanang Mizwar Hasyim, S.Sos., M.Si., selaku Ketua Program Studi Komunika dan Penyiaran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
4. Ibu Khoiro Ummatin, S.Ag., M.Si selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberikan pedoman selama menjalani kegiatan perkuliahan

5. Ibu Seiren Ikhtiara, M.A selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang tiada lelah membimbing dan memberikan arahan kepada peneliti dengan penuh kesabaran sehingga penelitian ini dapat selesai.
6. Seluruh Dosen dan Staff UIN Sunan Kalijaga khususnya kepada Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga
7. Teman-teman KPI angkatan 2018, terimakasih banyak telah bersama menjadi keluarga selama empat tahun ini, semoga kita semua akan menjadi orang yang sukses dunia akhirat
8. Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu namun tidak dapat disebutkan satu persatu
9. Terakhir, untuk semua hal yang menemani hidup saya, mulai dari musik, buku, idola, dan apapun itu dari yang terkecil sampai yang terbesar

Peneliti menyadari bahwa tugas akhir ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Karena itu kritik dan saran yang membangun diperlukan untuk memperbaiki laporan ini. Peneliti berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan dipergunakan dengan baik bagi pembaca.

Yogyakarta, 18 Agustus 2022

**Henryco Syah Qohar**

NIM. 18102010050

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
A. Rumusan Masalah .....	6
B. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	6
C. Kajian Pustaka .....	7
D. Kerangka Teori.....	10
E. Metodologi Penelitian.....	27
F. Sistematika Pembahasan .....	36
<b>BAB II GAMBARAN UMUM ANIME “ THE JOURNEY “.....</b>	<b>37</b>
A. Deskripsi Anime “ THE JOURNEY “ .....	37
B. Profil Rumah Produksi Anime The Journey .....	39
C. Sinopsis Anime “ The Journey “.....	42
<b>BAB III ULASAN MAKNA OPTIMISME DALAM FILM ANIME.....</b>	<b>45</b>
A. Memiliki pengharapan yang tinggi .....	46
B. Tidak Mudah Putus Asa.....	51
C. Mampu Memotivasi Diri .....	57
D. Memiliki Kepercayaan Yang Tinggi.....	62
E. Tidak Bersikap Pasrah.....	68

F. Memandang suatu kegagalan sebagai hal yang bisa diubah, bukan dengan menyalahkan diri sendiri .....	75
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>82</b>
A. Kesimpulan .....	82
B. Saran – saran .....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>84</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Peta Analisis Roland Barthes Sikap memiliki pengharapan yang tinggi pada pasukan sukarelawan Makkah .....	49
Tabel 2 Peta Analisis Roland Barthes sikap tidak mudah putus asa pada pasukan Makkah.....	55
Tabel 3 Peta Analisis Roland Barthes sikap mampu memotivasi diri pada tokoh Aws .....	60
Tabel 4 Peta Analisis Roland Barthes sikap memiliki kepercayaan yang tinggi pada perwakilan Mekkah .....	66
Tabel 5 Peta Analisis Roland Barthes tidak bersikap pasrah pada tokoh Aws dan Nizar .....	72
Tabel 6 Peta Analisis Roland Barthes sikap Memandang suatu kegagalan sebagai hal yang bisa diubah, bukan dengan menyalahkan diri sendiri pada tokoh Aws...79	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Model Semiotika Roland Barthes .....	31
Gambar 2 Poster Film Anime The Journey.....	37
Gambar 3 Pidato Komandan Musab .....	47
Gambar 4 Perkumpulan pasukan Sukarelawan yang mengikuti pilihan ketiga.....	47
Gambar 5 pasukan sukarelawan melihat kedatangan Abrahah.....	52
Gambar 6 Pasukan Abrahah.....	52
Gambar 7 Negosiasi untuk menghindari peperangan .....	53
Gambar 8 syarat - syarat Abrahah.....	53
Gambar 9 ketakutan masyarakat Makkah.....	54
Gambar 11 Hasutan Zayd untuk mundur .....	57
Gambar 12 Aws Memotivasi Diri untuk menaklukan ketakutan.....	58
Gambar 13 Aws memotivasi pasukan sukarelawan yang mundur .....	58
Gambar 14 motivasi dari komandan Musab .....	59
Gambar 15 Abrahah menerima tawaran Duel dari perwakilan Makkah.....	63
Gambar 16 Perwakilan dari Abrahah.....	63
Gambar 17 Aws mengalahkan dan membunuh Hawfa.....	64
Gambar 18 Zurara mengalahkan Shareh.....	64
Gambar 19 Nizar Mengalahkan Anmaram .....	65
Gambar 20 Aws menantang kembali Abrahah .....	70
Gambar 21 Zurara yang tak berdaya.....	70
Gambar 22 Terbunuhnya Komandan Nizar .....	71
Gambar 23 cerita masa kelam Aws dan Zurara sebagai pendosa .....	76
Gambar 24 Zurara tidak percaya konsep keimanan karna tidak bisa membuat perut kenyang .....	76
Gambar 25 Zurara hanya sebagai tentara bayaran tidak perlu beriman.....	77
Gambar 26 Aws menceritakan mukjizat nabi yang telah mengubah hidupnya.....	77

# BAB I

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Kartun atau animasi umumnya diperuntukkan bagi anak-anak, sehingga sebagian besar masyarakat hanya menganggap bahwa film animasi hanya bertujuan untuk *entertainment* atau hiburan semata. Namun di era perkembangan teknologi yang semakin cepat membuat perkembangan dan perubahan besar dalam film animasi. Internet yang semakin mudah untuk diakses dan *platform streaming online* yang banyak dan beragam membuat film animasi tidak hanya digemari oleh kalangan anak-anak saja, melainkan orang dewasa juga mulai tertarik untuk mengkonsumsi film animasi.

Banyak masyarakat dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa sangat antusias menonton anime dan membaca *manga* (Setia)<sup>1</sup> guna menghilangkan stress dari pikiran yang sibuk, setidaknya menonton kartun yang membantu menyegarkan pikiran. Indonesia menyumbang dua kota besar sebagai penggemar anime versi *google*. Dua kota tersebut adalah Surabaya dan Jakarta. Dua kota besar Indonesia menduduki posisi 13 setelah kota Riyadh, Arab Saudi di peringkat 12 dan di atas kota Santiago,

---

<sup>1</sup> Yamane, Toi, "Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia," *Universitas Setsunan 7* (Maret 2020): 70.

Chili yang berada di peringkat 14.<sup>2</sup> Hal tersebut dapat memberikan makna bahwa Indonesia merupakan negara yang aktif dalam mengonsumsi anime.

Anime adalah kata yang digunakan oleh orang-orang yang tinggal di luar negara Jepang untuk menggambarkan kartun atau animasi yang diproduksi di Jepang. Menggunakan kata anime dalam percakapan bahasa Indonesia atau Inggris sekalipun pada dasarnya sama dengan menggambarkan sesuatu sebagai serial kartun Jepang atau film animasi atau pertunjukan dari Jepang.

Sejarah anime berawal dari “Katsudo Shashin”. Secara harfiah, “Katsudo Shashin” berarti “Gambar Bergerak”. Anime singkat berdurasi tiga detik ini dibuat tahun 1907, namun strip filmnya baru ditemukan kembali pada tahun 2005. Di dalamnya terdapat rentetan gambar anak laki-laki yang menulis “活動写真”, melepas topi, dan memberi hormat.<sup>3</sup>

Anime yang dijadikan sebagai objek penelitian kali ini adalah anime yang berjudul “THE JOURNEY” anime The Journey adalah sebuah karya dari kolaborasi antara Arab Saudi dan Jepang, yaitu studio Manga Productions dan Toei Animation. The Journey ini tayang pada 25 Juni 2021 lalu di Jepang. Anime ini ditayangkan melalui *platform streaming online* Bilibili, Youtube, Hulu.

Mungkin kita sudah pernah mendengar sebuah kisah tentang kekalahan Abrahah disebabkan burung ababil. Ceritanya dengan anime ini

---

<sup>2</sup> *Ibid*,72.

<sup>3</sup> Wahyu Ramadhan, “Ini Dia Sejarah Anime Hingga Sampai ke Indonesia” <https://kreativv811889573.wpcomstaging.com/2021/04/02/sejarah-anime-indonesia/> (diakses pada 21 Desember 2021, pukul 19:30).



hampir sama, burung ababil menghancurkan pasukan Abrahah dengan melempari batu. namun karna ini merupakan karya visual, maka perlunya bagi peneliti untuk mengetahui makna dan nilai yang di gambarkan dalam sebuah cerita film animasi ini. Sebagai manusia kita tidak boleh lupa akan sejarah, karna sejarah dapat menjadi media pembelajaran kita agar lebih baik untuk dikemudian hari. Terdapat *qishshah* atau cerita yang dapat diambil dan dijadikan pelajaran bagi kita sebagai kaum muslim, agar tetap optimis dalam menghadapi setiap masalah dan keadaan apapun yang terjadi dalam kehidupan kita.

Dengan perkembangan zaman justru anak muda bisa belajar dengan visualisasi yang bagus, seperti film-film sejarah yang sudah diadopsi dari buku. Tetapi di satu sisi kita juga perlu mengetahui dan mempelajari dari kisah kejadian itu pasti memiliki makna yang dapat kita jadikan teladan dalam kehidupan kita sekarang ini, agar daya olah pikir kita semakin kritis dan terbentuk karena dalam peristiwa sejarah perlu menyulut imajinasi, sehingga mendorong kita untuk berpikir lebih luas dan mengumpulkan lebih banyak informasi. Kita juga bisa mengetahui nilai yang terkandung pada suatu peristiwa, jadi secara tidak langsung akan membentuk kepribadian kita menjadi lebih baik.

Dalam anime “ The Journey “ yang menguak kisah sejarah Islam ketika tahun gajah yang erat kaitannya dengan raja Abrahah yang ingin menghancurkan ka’bah dan memperbudak masyarakat Makkah. Namun masyarakat Makkah yang berpegang tegung dengan asas tauhid dan percaya

bahwa Makkah adalah rumah Allah tidak ingin itu terjadi, dengan keoptimisan yang besar bahwa Tuhan selalu melindungi hambanya, maka terjadilah peperangan dengan pasukan abrahah. Disini peneliti ingin meneliti mengenai Makna optimisme yang digambarkan dalam anime “The Journey”, karna optimis dalam menghadapi keadaan dan kondisi apapun merupakan nilai dan suri tauladan yang baik dan dapat kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berikut merupakan ayat Al-Qur’an yang berkaitan dengan judul yang akan diteliti : Q.S. Al-Fiil : 1-5

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

أَلَمْ تَرَ كَيْفَ فَعَلَ رَبُّكَ بِأَصْحَابِ الْفِيلِ ۚ أَلَمْ يَجْعَلْ كَيْدَهُمْ فِي تَضَلُّيلٍ ۚ وَأَرْسَلَ

عَلَيْهِمْ طَيْرًا أَبَابِيلَ ۖ تَرْمِيهِمْ بِحِجَارَةٍ مِّن سِجِّيلٍ ۚ فَجَعَلَهُمْ كَعَصْفٍ مَّأْكُولٍ ۝

*Artinya: “Apakah kamu tidak memperhatikan bagaimana Tuhanmu telah bertindak terhadap tentara bergajah? Bukankah Dia telah menjadikan tipu daya mereka (untuk menghancurkan Ka’bah) itu sia-sia? dan Dia mengirimkan kepada mereka burung yang berbondong-bondong, yang melempari mereka dengan batu (berasal) dari tanah yang terbakar, lalu Dia menjadikan mereka seperti daun-daun yang dimakan (ulat).”*

Seperti apa alur cerita yang digambarkan dalam anime ini. Peneliti mengamati bahwa terdapat scene yang merepresenasikan makna optimisme. Optimisme sendiri merupakan ajaran agama Islam, seperti yang kita ketahui bahwa Allah SWT tidak pernah memberi cobaan atau ujian terhadap setiap *insan* melebihi kadar kesanggupannya. Maka dapat kita ambil benang

merahnya bahwa apapun yang terjadi kita tidak boleh putus asa, dan harus selalu optimis. Seperti yang telah disebutkan di dalam Surat Al-Baqarah Ayat 286 :

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

*Artinya: “Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”*

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti memutuskan untuk melakukan analisis menggunakan pendekatan kualitatif menggunakan teori semiotika dari Roland Barthes.

Teori Roland Barthes menitik beratkan bahwa tanda denotatif terdiri atas penanda dan petanda, akan tetapi pada saat yang bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif. Jadi, dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekadar memiliki makna tambahan, namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya.<sup>4</sup> Dalam pengertian umum, denotasi biasanya difahami sebagai makna harfiah, makna yang nyata, bahkan terkadang dikaitkan dengan referensi atau acuan. Dan konotasi identik dengan ideologi, seperti yang telah disebutkan Barthes sebagai “mitos”, dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominasi yang berlaku dalam suatu periode tertentu.

Dengan demikian, peneliti memutuskan menggunakan teori semiotika Roland Barthes dengan menganalisis menggunakan makna

---

<sup>4</sup> Alex Sobur, “Semiotika Komunikasi” (PT Remaja Rosdakarya, 2006), hlm.127.

denotatif dan makna konotatif, dikarenakan film anime *The Journey* merupakan kolaborasi dari studio Arab dan Jepang, maka pasti ada makna yang mungkin terjadi dari perbedaan budaya, dan kondisi tertentu lainnya dari setiap negara dalam merepresentasikan pesan dan makna.

#### **A. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah adalah bagaimana makna optimisme secara semiotika dalam film anime “*The Journey*” ?

#### **B. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### 1. Tujuan

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk mengkritisi makna optimisme secara semiotika dalam film anime “*The Journey*”

##### 2. Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharap dapat bermanfaat dalam segi teoritis maupun praktis, sehingga kedepannya penelitian ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang membaca khususnya dalam lingkup universitas

##### a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis peneliti berharap penelitian ini mampu dijadikan sebagai referensi dan masukan untuk berkembangnya ilmu komunikasi dan penyiaran Islam khususnya dalam bidang kajian media yang membahas tentang semiotika dan memperkaya pustaka referensi untuk

mahasiswa KPI Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga

b. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumber rujukan dan pengetahuan bagi mahasiswa untuk memahami makna-makna yang terkandung dalam konten audio visual khususnya anime, melalui media tanda dan simbol-simbol.

Peneliti berharap agar penelitian ini bermanfaat untuk masyarakat luas dalam memahami dan mempelajari mengenai makna optimisme yang dapat dijadikan suri tauladan dalam kehidupan sehari-hari

Selain itu, penelitian ini diharap menjadi kajian pembelajaran mengenai apa saja isi makna optimisme dalam film anime “The Journey”

**C. Kajian Pustaka**

Dalam penulisan makalah penelitian, *literature review* sangat penting untuk mencegah plagiarisme dan sebagai tambahan referensi bagi peneliti untuk menulis secara terstruktur. Untuk menghindari plagiarisme di atas, peneliti menggunakan beberapa *literature review* dari penelitian sejenis sebelumnya, diantaranya sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Dini Indah Lestari, mahasiswi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan

Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya dengan judul *Representasi sikap optimisme dalam film cahaya cinta pesantren* tahun 2021. Persamaan skripsi ini dengan skripsi yang penulis kerjakan adalah sama-sama menggunakan analisis semiotika dari Roland Barthes, perbedaannya adalah terletak pada objek dan subjeknya. Penelitian ini menggunakan subjek Representasi sikap optimisme dan menggunakan objek Film “Cahaya film cinta pesantren”

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Kimberly Surjanto, mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanegara Jakarta, dengan judul Analisis Semiotika Makna Optimisme pada Video Klip Super-M “*We-Do*” tahun 2022. Persamaan skripsi ini dengan skripsi peneliti kerjakan adalah sama-sama menggunakan analisis semiotika dari Roland Barthes, sedangkan perbedaa terletak pada objek penelitiannya. Penelitian ini menggunakan objek Video Klip Super-M “*We-Do*”

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Nurdin, mahasiswa Program Studi Broadcasting Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana Jakarta, dengan judul Nilai Optimisme dalam Film La La Land (Analisis Semiotika Charles Pierce) tahun 2017. Skripsi ini sama-sama menggunakan analisis semiotika namun menggunakan teori semiotika dari tokoh yang berbeda, dalam skripsi ini penulisnya menggunakan Teori semiotika Charles Sanders Pierce. Lalu, subjek dan objek dalam penelitian yang

berbeda, penelitian ini menggunakan subjek Nilai optimisme dan film sebagai objeknya.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Fitria Nur Fauzia, mahasiswi Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya dengan judul Representasi sikap Optimisme dalam film “The Billionare” tahun 2021. Persamaan skripsi ini dengan skripsi yang diteliti oleh penulis adalah sama-sama menggunakan teori semiotika dari Roland Barthes, perbedaannya terletak pada subjek dan objeknya. Penelitian ini menggunakan subjek Representasi sikap optimisme dan film The Billionare sebagai objeknya

Film anime The Journey ini merupakan film animasi terbaru dibandingkan objek yang pernah diteliti sebelumnya, dikarenakan alur cerita diambil dari kisah nyata dalam sejarah Islam, dan hasil dari kolaborasi dua negara besar sehingga perlunya studi tentang semiotika dalam film anime ini. The Journey ini juga sudah di tayangkan secara umum melalui *platform streaming Youtube, hulu, bilibili*, resmi memiliki subtitle 3 bahasa yaitu bahasa arab, jepang dan inggris, sehingga ini merupakan karya visual yang internasional dikarenakan dapat ditonton oleh khalayak manapun.

## D. Kerangka Teori

### 1. Makna Optimisme

#### a) Pengertian Optimisme

Dalam Seligman (1995) optimisme berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *Optimism* yang berarti keadaan selalu berpandangan baik. Selama ini pandangan umum masyarakat mengenai optimisme adalah cara memandang suatu hal seperti melihat gelas yang tidak penuh sebagai gelas yang setengah berisi, dan bukan setengah kosong atau bersikap menguatkan diri dengan kalimat-kalimat positif kepada dirinya sendiri. Tetapi makna optimisme sebetulnya lebih dalam dari itu. Dasar dari optimisme adalah bagaimana cara berpikir seseorang ketika menghadapi suatu masalah.

Lopez dan Snyder (2003) berpendapat optimisme adalah suatu harapan yang ada pada individu bahwa segala sesuatu akan berjalan menuju ke arah kebaikan. Perasaan optimism membawa individu pada tujuan yang diinginkan, yakni percaya pada diri dan kemampuan yang dimiliki. Sikap optimis menjadikan seseorang keluar dengan cepat dari permasalahan yang dihadapi karena adanya pemikiran dan perasaan memiliki kemampuan, juga didukung anggapan bahwa setiap orang memiliki keberuntungan sendiri-sendiri.



## b) Aspek-aspek Optimisme<sup>5</sup>

Seligman (1995) menjelaskan bahwa bagaimana cara individu memandang suatu peristiwa di dalam kehidupannya berhubungan erat dengan gaya individu dalam menjelaskan suatu peristiwa (*explanatory style*). Dengan gaya penjelasan itu, seseorang yang optimis akan dapat menghentikan rasa ketidakberdayaannya. Ditinjau dari perspektifnya, orang yang optimis menjelaskan suatu kejadian atau pengalaman negatif diakibatkan oleh faktor-faktor eksternal, bersifat sementara, atau faktor-faktor khusus. Sementara itu, orang pesimis menjelaskan bahwa kejadian negatif dikarenakan oleh faktor internal, bersifat stabil, dan diakibatkan oleh faktor-faktor global.

## c) Ciri-ciri Optimisme

Synder menyebutkan beberapa indikator atau ciri-ciri orang yang memiliki sikap optimis di dalam buku *Emotional Intelligence* yang ditulis oleh Daniel Goleman, antara lain adalah<sup>6</sup>:

### 1) Memiliki pengharapan yang tinggi

Penghargaan adalah harapan yang ingin dicapai oleh hati.

Sedangkan harapan adalah asa atau cita-cita yang membuat seseorang dapat bertahan dalam berbagai rintangan. Harapan adalah sesuatu yang sangat penting

<sup>5</sup> M. Seligman, *Learned Optimism* (New York: Canadian Journal of Philosophy, 1998) hlm. 98.

<sup>6</sup> Danial Goleman, *Emotional Inteligence* (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka, 1995), hal. 122.

yang membuat seseorang terus maju ketika segala sesuatu terasa sulit.

## **2) Tidak mudah putus asa**

Putus asa adalah perbuatan/tingkah laku seseorang yang bersifat negatif dan cenderung merangsang aktifitas dan pola pikir maupun gerak fisik menjadi menurun. Dalam arti dimana mental seseorang sedang dalam keadaan lemah dan berfikir tidak ada guna melakukan sesuatu pekerjaan karena pekerjaan itu dirasa sia-sia.

## **3) Mampu memotivasi diri**

Memotivasi diri merupakan suatu perubahan energi dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya efektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.

## **4) Memiliki kepercayaan diri yang tinggi**

Kepercayaan diri merupakan keyakinan akan kemampuan dirinya sendiri sehingga seseorang tidak terpengaruh oleh orang lain. Kepercayaan diri merupakan sifat kepribadian yang sangat menentukan dan saling mempengaruhi satu sama lain.

## **5) Tidak bersikap pasrah**

Menerima suatu perkara tanpa berkeluh kesah dalam setiap kejadian yang menimpanya.

**6) Memandang suatu kegagalan sebagai hal yang bisa diubah, bukan dengan menyalahkan diri sendiri**

Kegagalan dan keberhasilan adalah pilihan, kegagalan dan keberhasilan hakekatnya penyimpangan terhadap hasil upaya, pekerjaan dan tugas dimana kalau tidak sesuai dengan ukuran dan standar yang kita inginkan.

2. Komunikasi

a) Definisi Komunikasi

Komunikasi adalah istilah yang berasal dari bahasa latin communication, yang bersumber dari kata komunis yang berarti sama. Sama disini maksudnya adalah sama makna, jadi komunikasi dapat terjadi apabila terdapat kesamaan makna mengenai suatu pesan yang disampaikan oleh komunikator dan di terima oleh komunikan. Karena titik tekan komunikasi terdapat ketika komunikator mampu merubah perilaku maupun sikap komunikan.<sup>7</sup> Komunikasi memegang peranan penting dalam kehidupan manusia yang bersumber dari aktivitas manusia sehari-hari. Tidak peduli kapan dan dimana, dalam bentuk kesadaran atau situasi apapun, manusia tidak akan terlepas oleh komunikasi. Melalui komunikasi, manusia dapat memenuhi kebutuhannya dan mencapai tujuannya, karena

---

<sup>7</sup> Onong Uchjana Effendy, Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,2005), hlm.9.

komunikasi merupakan kebutuhan manusia yang sangat mendasar.

b) Komunikasi verbal

Komunikasi verbal diartikan sebagai proses komunikasi yang penyampaian simbol dan pesannya dilakukan dengan menggunakan satu kata atau lebih<sup>8</sup> Untuk lebih jelasnya komunikasi verbal adalah kata-kata yang diucapkan langsung, baik lisan ataupun tulisan.

c) Komunikasi Nonverbal

Komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang pesannya dikemas dalam bentuk tanpa kata-kata. Dalam berkomunikasi hampir secara otomatis komunikasi nonverbal ikut terpakai, nonverbal juga bisa diartikan sebagai tindakan-tindakan manusia yang sengaja dikirimkan dan diinterpretasikan seperti tujuannya dan memiliki potensi akan adanya unpan balik (*feed back*) dari penerimanya. Dalam arti lain, setiap bentuk komunikasi tanpa menggunakan lambang-lambang verbal seperti kata-kata, baik dalam bentuk percakapan maupun tulisan. Komunikasi nonverbal dapat berupa lambang-lambang seperti gestur, warna, mimik wajah dan lain sebagainya.<sup>9</sup> Jadi istilah nonverbal umumnya digunakan untuk menggambarkan semua peristiwa

---

<sup>8</sup> Kusumawati, Komunikasi Verbal dan Nonverbal. Jurnal Pendidikan dan konseling, Vol 6, No 2. 2016.

<sup>9</sup> *Ibid* 91

komunikasi selain kata-kata lisan dan tertulis. Secara teori, komunikasi nonverbal dan komunikasi verbal dapat dipisahkan, namun nyatanya kedua jenis komunikasi ini terjalin beriringan dan saling melengkapi.

### 3. Pesan media film

#### a. Pengertian Film

Film memiliki pengertian beragam, tergantung sudut pandang orang membuat definisi. Film menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah selaput tipis yang dibuat dari saloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop).<sup>10</sup> Film juga diartikan sebagai lakon (cerita) gambar hidup.

Film merupakan bidang kajian yang amat relevan bagi analisis struktural atau semiotika. Film dibangun dalam tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan. Berbeda dengan fotografi statis, rangkaian gambar dalam film menciptakan imagi dan sistem penandaan.<sup>11</sup> Dalam kamus komunikasi, film adalah media yang bersifat visual dan audio untuk menyampaikan pesan

<sup>10</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hlm. 242.

<sup>11</sup> Aart Van Zoest, *Semiotika: Tentang Tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang Kita Lakukan dengannya*, (Jakarta: Yayasan Sumber Agung, 1993), hlm.109.

kepada sekelompok orang yang berkumpul disuatu tempat.<sup>12</sup>

Film mempengaruhi dan membentuk masyarakat karena pesan di balikny. Kritik dalam pandangan ini didasarkan pada argumen bahwa film adalah potret masyarakat di mana ia dibuat. Film selalu menangkap realitas yang tumbuh dan berkembang di masyarakat dan memproyeksikannya di layar.

Film adalah media komunikasi yang bisa menciptakan orang-orang tertarik buat melihatnya, lantaran medianya yang sifatnya audio visual. Sifatnya yang audio visual bisa mempengaruhi para penonoton yang menyaksikannya. Film dibentuk untuk mengungkapkan sebuah pesan eksklusif kepada penontonnya. Tujuan pembuatan film adalah untuk menarik perhatian orang-orang supaya menyaksikannya menggunakan masalah-masalah yang ada di dalamnya. Film juga merupakan sarana hiburan bagi masyarakat. Contoh film yang sangat disukai masyarakat luas yaitu film layar lebar atau bioskop, lantaran keunikan yang tersaji dan kepopulerannya juga.

---

<sup>12</sup> Onong Uchjana Effendy, "Kamus Komunikasi" (Remaja Rosdakarya, 1989), hlm.134.

## b. Teknik Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar atau bisa disebut shot adalah bidikan kamera terhadap suatu objek dalam penggarapan film. shot ini juga menentukan terhadap pesan yang akan disampaikan sutradara dalam film.

Ukuran pengambilan gambar selalu dikaitkan dengan ukuran tubuh manusia, namun penerapan ini juga berlaku pada benda lain. Berikut adalah delapan *shot sizes*:<sup>13</sup>

### 1) *Extreme long shot*

*Extreme long shot* atau ELS mengambil ukuran gambar yang memperlihatkan kekuatan suatu peristiwa dari jarak yang sangat jauh, panjang, dan berdimensi lebar. Biasa digunakan untuk melihat panorama suatu daerah.

### 2) *Very Long Shot*

*Very Long Shot* atau VLS tidak sejauh ELS, biasa digunakan untuk gambar-gambar *opening scene*, contohnya kota metropolitan. Kamera diletakkan *top angle* dari helikopter ataupun *drone*

---

<sup>13</sup> Maria Pramaggiore, Wailis tom, *Film: A Critical Introduction*, (London: Laurance King Publishing, 2005), hlm.112.

3) *Long Shot*

*Long shot* atau LS lebih dekat dari VLS. Keseluruhan gambaran dari pokok materi dilihat dari kepala ke kaki atau gambar manusia seutuhnya.

4) *Medium Long Shot*

Medium long shot MLS mengambil gambar dari lutut sampai puncak kepala pokok materi. Gambar LS di-zoom in sehingga lebih padat, maka masuk ke MLS. Gambar MLS sering dipakai untuk memperkaya keindahan gambar.

5) *Medium Shot*

*Medium shot* MS mengambil gambar dari pinggul pokok materi atau objek sampai ke kepala objek. Ukuran MS biasa digunakan sebagai komposisi gambar terbaik untuk wawancara dimana penonton dapat melihat jelas ekspresi objek tersebut.

6) *Middle Close Up*

MCS atau *middle close up* mengambil gambar dari dada sampai kepala objek. Bisa dibilang MCS ini “potret setengah badan” dengan keleluasaan *background* yang masih bisa dinikmati.



### 7) *Close Up*

*Close up* atau CS sudah terbilang cukup dekat. Gambar yang diambil meliputi wajah keseluruhan dari objek. Objek menjadi titik perhatian utama dalam pengambilan gambar. Sangat bagus untuk menggambarkan emosi pada objek.

### 8) *Extreme Close Up*

Extreme close up atau ECU adalah teknik pengambilan gambar yang paling dekat dengan objek. Pengambilan gambar keseluruhan adalah muka objek. Dipergunakan untuk memperhebat emosi dari objek.

Dalam pengambilan shot dalam film juga diperlukan suatu angle. Angle diterjemahkan sebagai teknis pengambilan gambar dari sudut pandang tertentu untuk mengekspos adegan. Secara general, angle kamera dibagi menjadi tiga angle utama :<sup>14</sup>

#### 1) High Angle

High Angle yaitu merekam dari sudut atas objek, sehingga objek tampak terekspos dari bagian atas.

#### 2) Low Angle

Low angle melakukan pengambilan gambar dari sudut bawah.

---

<sup>14</sup> Bayu Widagdo dan Winastwan Gora, "Bikin Sendiri Film Kamu" (Yogyakarta: Anindya, 2004), hlm. 64-68.

### 3) Eye Level

Eye level dipahami sebagai standar pengambilan gambar dalam ketinggian relatif sedang, kurang lebih sejajar dengan tinggi kita. Maka gambar yang dihasilkan datar dan cenderung monoton bila dieksekusi tanpa variasi lain.

## 4. Tinjauan tentang Anime

### a. Pengertian Anime

*Anime* merupakan istilah yang dipakai untuk animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton, baik anak-anak hingga orang dewasa. Mengutip dari Setia (Yamane, 2020:70), *anime* sekarang sudah sangat berkembang dibandingkan dengan dulu. Desain grafis/ *visualisasi* sudah berkembang sampai alur cerita yang lebih menarik dan seru. Banyak masyarakat dari anak-anak, remaja hingga orang dewasa sangat antusias menonton *anime* dan membaca manga.

*Anime* menurut Gilles Poltras ada dua pengertian, yang pertama adalah kata yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut film animasi apa pun tanpa memperhatikan dari mana asal *anime* tersebut. Kedua, pengertian penggunaan kata *anime* di luar Jepang adalah film animasi yang berasal dari Jepang, jadi pengertian *anime* terdapat dua pandangan, yaitu pandangan dari orang Jepang mengatakan segala jenis

film animasi dari seluruh dunia dengan sebutan *anime*, sebaliknya dengan orang luar Jepang mengatakan bahwa *anime* merupakan film animasi yang hanya dibuat oleh Jepang saja.<sup>15</sup> Sehingga jika merujuk pada dua pengertian tersebut kita sebagai orang luar Jepang memaknai bahwa *anime* merupakan animasi khusus atau khas produk dari Jepang dan bukan produk animasi dari luar negara Jepang. Maka seperti serial kartun upin dan ipin, sopo jarwo dan krisna tidak bisa kita sebut sebagai *Anime* karna itu produk dari luar Jepang.

#### b. Sejarah Anime

Sejarah karya animasi Jepang diawali dengan dilakukannya *First Experiment in Animation* oleh Hekoten Shimokawa, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913. Kemudian diikuti anime diproduksi pertama kali pada tahun 1917 namun masih sebatas film pendek yang berdurasi 2-5 menit yang sebagian besar bercerita tentang *folk tales* pada masa itu. *Anime* terus berkembang dengan dipengaruhi oleh konteks sosial politik pada masanya. Sudah banyak *anime* yang diproduksi dengan tema propaganda perang seperti *Momotaro no Uiwashi* yang memberikan semangat perang yang diambil latar waktunya saat Jepang menyerang Pearl Harbour pada tanggal 8 Desember 1941. Setelah itu ada juga anime yang berjudul *Saru Kami Kassen* dan *Momotaro* hasil Seitaro kitayama yang dibuat untuk movie *Company Nihon Katsudo*

---

<sup>15</sup> Zulfan Efendi, skripsi: “BUDAYA POP DAN PERSAINGAN IDENTITAS (Study deskriptif pada komunitas anime attack on titan)” (Sumatera utara ; UMSU,2021) hlm.24.

*Seitari Kitayama*. Pada tahun 1927, Amerika Serikat telah berhasil membuat animasi dengan menggunakan suara. Jepang juga mengikuti langkah itu dan anime pertamanya menggunakan musik adalah Kujira karya Noboru Ofuji.<sup>16</sup> Anime hingga saat ini semakin dikenal oleh masyarakat luas karena grafik dan ceritanya semakin menarik dan beragam.

Pada tahun 1948 setelah terjadinya perang dunia ke II, berdirilah sebuah perusahaan animasi yaitu studio bernama *Toei Animation* dan membutuhkan setidaknya sepuluh tahun untuk mampu membuat sebuah *anime* yang penuh dengan warna. Toei merilis sebuah *anime* berwarna pertamanya dengan judul *Hakujaden* pada tahun 1958. Lalu pada tahun 1961, Osamu Tezuka, seorang komikus atau *mangaka* terjun ke industri *anime* dengan merintis perusahaan sendiri, yaitu Mushi Production. Dari Tezuka inilah *anime* mulai membuka jalan kepopulerannya dimana *anime* ciptaannya, yaitu *Astro Boy* ditayangkan di televisi pada 31 tahun 1963. *Astro Boy* menjadi *anime* pertama yang audionya diterjemahkan ke dalam Bahasa Inggris untuk ditayangkan di televisi Amerika Serikat<sup>17</sup>

Penyebaran *anime* sudah cukup jauh untuk saat ini, *anime* telah banyak dikenal dan digemari oleh masyarakat di luar Jepang. Hal ini terlihat ketika terdapat beberapa negara yang memiliki Kerjasama dalam

---

<sup>16</sup> Ismail Millah, Psikologi Anime (Studi Pada Komunitas Anime UIN Maulana Malik Ibrahim Malang), (Fakultas Psikologi, Universitas Maulana Malik Ibrahim, 2018). Hlm. 1

<sup>17</sup> Muh. Nur Rahmat Yasim. "Otaku Dadakan: Studi Kasus Penggemar Anime One Piece di Kalangan Mahasiswa" <http://ejournals.umma.ac.id/index.php/emik/article/view/1216/904> , diakses tanggal 17 Juni 2022.

penyebaran *anime*. Perkembangan dari *anime* sudah sampai ke sistem internasional, tentu saja didukung dengan adanya globalisasi saat ini. Seperti adanya media massa, internet, televisi, radio dan lain-lain. Selain itu juga banyak website dan blog-blog yang menyediakan untuk menonton *anime* secara gratis dengan subtitle bahasa Indonesia yang tentunya selalu update tiap harinya seperti : *Samehadaku, Animeindo, Oploverz, WardhAnime* dan masih banyak lagi. Judul dan *genre / macamnya* sangat beragam contohnya seperti : *One Piece, Naruto, Bleach, Detective Conan* dan masih banyak lagi.

#### c. Genre-genre Anime

Pada umumnya masyarakat Indonesia beranggapan bahwa *anime* adalah tontonan anak-anak. Padahal *anime* memiliki macam-macam *genre*, yang menjadi daya tarik tersendiri bagi penggemarnya. Dengan demikian para penggemar dapat memilih mana *anime* yang sesuai dengan kesukaannya. Pembagian *genre anime* dikategorikan menjadi dua macam, yang pertama berdasarkan segmentasi usia dan jenis kelamin penggemarnya, dan yang kedua berdasarkan tema yang diangkat.

Berikut beberapa contoh pembagian *genre anime* berdasarkan segmentasi usia dan jenis kelamin penggemarnya :

- a) Anime yang khusus ditujukan untuk anak-anak disebut *Kodomo*  
(untuk anak-anak)
- b) Anime yang khusus ditujukan untuk perempuan disebut *Shoojo*

- c) Anime yang khusus untuk remaja lelaki kebalikan dari *Shoojo*, kelompok umur 12-18 tahun disebut *Shounen*
- d) Anime yang khusus untuk perempuan dewasa, kelompok usia 18-45 tahun disebut *josei*
- e) Anime yang khusus untuk laki-laki dewasa dengan kisaran umur, 18-45 tahun disebut *seinen*<sup>18</sup>

Di Indonesia genre *shounen* mungkin paling banyak dikenal oleh masyarakatnya. Di Jepang pun dalam hal *manga* genre yang paling populer karena tidak hanya dibaca oleh remaja melainkan juga dibaca oleh orang dewasa. Walaupun pada dasarnya genre ini

Berikut beberapa contoh pembagian genre *anime* berdasarkan segmentasi tema yang diangkat :

- 1) Aksi : berhubungan dengan perkelahian baik menggunakan atau tanpa senjata. Contoh anime genre ini adalah *Sword Art Online*
- 2) Petualangan : genre ini menceritakan tentang kisah perjalanan dan petualangan para tokoh untuk menyelesaikan misi atau meraih ambisi tertentu. Contoh anime genre ini adalah *One Piece*, *Overlord*, dan *Arslan Senki*.
- 3) Mecha : anime ini mengangkat tema tentang mesin atau dunia robot. Contoh anime genre ini adalah *Gundam*, *Gurren Lagann*, dan *Macross*.

---

<sup>18</sup> Mengenal Berbagai Macam Genre anime, “diakses 2 agustus 2021”  
<https://www.gramedia.com/best-seller/genre-anime/>

- 4) Darama : genre drama menyajikan cerita tentang kehidupan dengan situasi yang kompleks, emosional dan penuh konflik batin. Contoh anime genre ini adalah Anohana: The Flower We Saw That Day, dan Tsuki Ga Kirei
- 5) School Life : anime genre ini mengambil setting dan latar belakang sekolah. Kisahnya pun mengangkat kehidupan di sekolah, misalnya, konflik antarsiswa atau siswa dengan gurunya. Contoh anime genre ini adalah My Hero Academia, Kokoro Connect dan Slam Dunk.
- 6) Slice of Life : anime ini menampilkan kisah sehari-hari yang umum terjadi dalam kehidupan manusia. Di dalamnya juga sarat nilai kehidupan. Contoh anime genre ini adalah Barakamon, Isshuukan Friends dan Ore Monogatari

## 5. Tinjauan tentang Semiotika

### a. Pengertian Semiotika

Semiotika sendiri merupakan ilmu yang mempelajari tentang tanda dan menurut Alex Sobur semiotika adalah ilmu atau metode untuk menganalisis suatu tanda. Semiotika digunakan untuk mempelajari bagaimana kemanusiaan menginterpretasikan sesuatu. dalam arti bahwa objek-objek tersebut tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga membentuk sistem tanda yang terstruktur.

Sedangkan secara bahasa, semiotika berasal dari bahasa Yunani. *Semeion* yang berarti “tanda” atau *same* yang berarti “penafsir tanda” kata semiotika juga berasal dari studi klasik dan skolastik atau seni logika, retorika, dan poetika. Sedangkan kata “tanda” pada masa itu masih bermakna sesuatu hal yang menunjuk pada adanya hal lain<sup>19</sup>

Seperti contohnya yaitu, ada asap pasti menandakan adanya api, dan ada sirene mobil pemadam yang berbunyi keras tanda adanya sebuah kebakaran. Tanda sendiri merupakan suatu yang bersifat fisik dan dapat diterima oleh indera manusia. Selalu mengacu pada suatu yang diluar dirinya dan tergantung pada pengenalan dari para pengguna bahwa itu adalah tanda.

Menurut “Van Zoest” (1993:52), “tidak ada tanda yang tidak terlebih dahulu tercakup dalam anggapan. Apabila kita memperlakukan anggapan lebih dahulu sebagai konteks implisit, dapatlah kita katakan bahwa tidak ada tanda yang sama sekali bebas konteks”<sup>20</sup>

Maka semiotika adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tanda. Tanda merupakan unsur pesan yang ada di dalam komunikasi. Tanda dan makna merupakan kata kunci yang

---

<sup>19</sup> Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, Remaja Rosdakarya, 2006, hlm 13-15.

<sup>20</sup> Alex Sobur, *Analisis Tesk Media: Suatu pengantar*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hlm 136



menghubungkan semiotika dan komunikasi. Jadi semiotika bertujuan untuk mengetahui makna-makna dalam sebuah tanda atau menafsirkan sebuah makna tertentu sehingga diketahui bagaimana komunikator mengkonstruksikan pesan tersebut.

### **E. Metodologi Penelitian**

Pemecahan masalah sosial yang diperoleh dengan bantuan metode penelitian ilmiah dapat dijelaskan karena proses penyelidikan berlangsung melalui serangkaian langkah berdasarkan metode ilmiah. Oleh karena itu, setiap peneliti perlu memahami dengan jelas metode penelitian dan proses penelitian agar penelitian yang dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip metode ilmiah.

1. Jenis dan pendekatan penelitian-penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Mengingat bahwa realitas itu berdimensi interaktif, jamak, dan suatu pertukaran pengalaman sosial yang diinterpretasikan oleh individu-individu.<sup>21</sup> Juga karena data-data yang diteliti bersifat holistik dan alamiah atau sesuai dengan situasi lapangan yang apa adanya.<sup>22</sup>

Sebagai metode analisis, beberapa pendekatan dapat digunakan untuk melakukan analisis semiotika. Sebagai bagian dari penelitian ini, untuk mengkaji Makna Optimisme yang ditampilkan dalam

---

<sup>21</sup> Sugeng Puji Leksono, *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif* (Malang: Intrans Publishing, 2016), hlm. 36.

<sup>22</sup> Noeng Mohadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Rake Sarasin, 2000), hlm. 45.

anime *The Journey*, analisis data yang digunakan adalah deskriptif-kualitatif pertama dijelaskan deskripsi dari setiap subjek penelitian, selanjutnya analisis objek penelitian menggunakan pendekatan kualitatif.

## 2. Subjek dan Objek Penelitian

### a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah Anime “*The Journey*”

### b. Objek Penelitian

Objek Penelitiannya adalah *scene-scene* yang menunjukkan MAKNA OPTIMISME dalam Anime “*The Journey*”

## 3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data, menggunakan beberapa metode, antara lain:

### a. Dokumentasi

Dalam penelitian, peneliti juga mencari informasi yang dibutuhkan melalui fakta yang tersimpan dalam bentuk video monolog, catatan harian dalam bentuk vlog, arsip foto, dokumentasi berita dari berbagai media dan sebagainya.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Burhan Bungin, *Metode Penelitian Kuantitatif, Komunikasi, Ekonomi, kebijakan publik dan ilmu-ilmu sosial lainnya*,(Jakarta: Prenada Media Group, 2011), hlm.154.

Menurut Arikunto, dokumentasi adalah metode penelitian yang dilakukan terkait informasi yang didokumentasikan dalam rekaman, baik gambar, suara tulisan, dan lain-lain.<sup>24</sup> Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data dari *scene-scene* dalam film animasi *The Journey* yang merepresentasikan makna optimisme

#### 4. Teknik Analisis Data

Analisis dalam penelitian kualitatif adalah usaha yang dilakukan dengan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, mengklasifikasikan data ke dalam unit-unit yang dapat dikelola, mensintesis, meneliti dan menemukan sampel, menemukan apa yang penting untuk dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat didokumentasikan berbeda. Data kualitatif dapat berupa kata-kata, kalimat atau cerita yang diperoleh dari mengamati secara dekat video yang diteliti. Langkah analisis data memegang peranan penting dalam penelitian kualitatif, terutama sebagai faktor kunci dalam menilai kualitas suatu penelitian.

Pada tahap analisis data, peneliti menggunakan analisis semiotika dengan model Roland Barthes untuk mendeskripsikan adegan dan dialog yang ada dalam anime “*The Journey*”. Analisis ini digunakan untuk mengamati tanda percakapan dan audio visual dalam anime

---

<sup>24</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005) hlm.244.

The Journey berdasarkan *scene-scene*, selanjutnya hasil pengamatan tersebut disusun sebagai sebuah makna optimisme yang akhirnya akan menjadi kesimpulan penelitian.

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia, dan bersama-sama manusia. Semiotika atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (humanity) memaknai hal-hal (things).<sup>25</sup>

- Teori Semiotika Roland Barthes

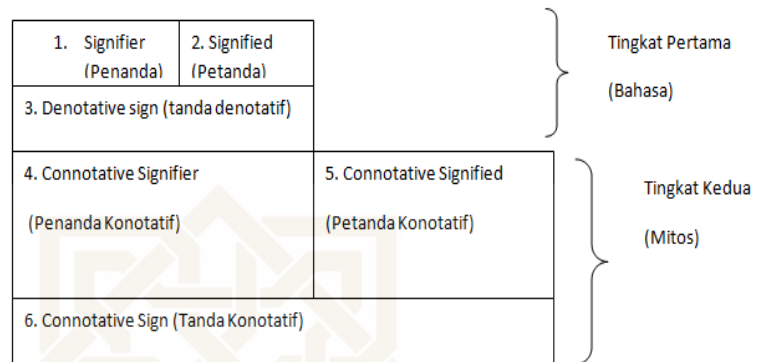
Prinsip dasar teori Roland Barthes adalah turunan dari teori Saussure dan penyempurnaan terhadap teori Charles dimana bahasa itu merupakan suatu sistem tanda, dan setiap tanda itu tersusun dari dua bagian yaitu: signifier (penanda) dan signified (petanda). Namun, dalam teori Barthes tanda dibagi menjadi dua, yaitu : tanda denotatif dan konotatif. Tanda denotatif terdiri dari penanda dan petanda, tetapi pada saat bersamaan tanda denotatif adalah juga penanda konotatif.

Jadi, kesimpulan dalam konsep Barthes, tanda konotatif tidak sekedar memiliki makna tambahan namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi

---

<sup>25</sup> Alex Sobur, "Semiotika Komunikasi" (PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm, 15.

keberadaannya.<sup>26</sup> Untuk lebih detailnya model semiotika Roland Barthes digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1 Model Semiotika Roland Barthes

Model Semiotika Roland Barthes menggambarkan bahwa sebuah simbol itu terdiri dari penanda dan petanda, dengan adanya kolom seperti yang digambarkan pada nomer satu dan dua, lalu selanjutnya tanda dan penanda tersebut akan menghasilkan sebuah kesimpulan awal yang menjadi makna denotatif atau disebut makna sebenarnya pada kolom tiga, namun makna sebenarnya jika dilihat dari sudut pandang lain akan menjadi penanda konotatif pada kolom ke empat, dan jika ditambahkan petanda konotatif yang bisa berupa budaya isu sosial, politik, ekonomi dan lainnya yang ada dalam masyarakat pada kolom lima. Maka akan menghasilkan

<sup>26</sup> Alex Sobur, "Semiotika Komunikasi" (PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm,46.

makna baru yaitu makna konotatif atau makna tidak sebenarnya pada kolom enam.

- Budaya dan isu sosial orang Arab jahiliyyah

Jazirah Arab secara geografis terdiri dari padang pasir dan tanah subur. Kawasan padang pasir lebih luas dan merupakan kawasan utamanya: kawasan tanah suburnya yaitu Sabit di Utara, Hizaz di Barat dan Yaman di barat daya merupakan kawasan kecil dan pinggiran.<sup>27</sup>

Kawasan padang pasir mendominasi Jazirah Arab. Kawasan keras ini menciptakan bangsa yang keras, kekerasan yang lahir dari kondisi alam dan tuntutan mempertahankan hidup di kawasan yang gersang ini. Di sela-sela padang pasir yang luas terdapat oase-oase yang dikelilingi oleh beberapa tumbuhan. Di sekitar oase-oase inilah suku-suku Arab mencoba mempertahankan hidupnya. Oase-oase yang berjumlah terbatas ini di samping corak hidup yang masih primitif di zaman jahiliyyah menyebabkan kehidupan suku-suku Arab jahiliyyah berpindah dari satu oase ke yang lain. Inilah yang disebut tradisi nomaden (*hayat tanaqqul; yantaqilu min makan ila makan*).<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Ismail Raji al-Faruqi dan Lois Lamy, *Atlas Budaya Islam*, (Bandung: Mizan, 2000), hlm.41

<sup>28</sup> Muhammad Husain Haikal. *Hayatul Muhammad*. (kairo: Maktabah al-Nahdhah al-Misriyah, 1963), hlm.78

Karakter geografi alam yang tidak bersahabat ditambah kondisi alam yang memberi pengaruh, baik pada bentuk fisik orang-orang Arab bertubuh kekar, kuat dan mempunyai daya tahan tubuh yang tangguh, karena orang-orang yang lemah telah terbentuk dan terseleksi oleh alam. Sedangkan pengaruh pada psikis ialah melahirkan watak-watak khas, baik yang positif maupun negatif. Karakter-karakter Arab yang melahirkan tradisi-tradisi Arab Jahiliyyah.

Berikut karakter-karakter negatif dan positif Arab Jahiliyyah sebagaimana yang dijelaskan Nourouzzaman Shiddiqi adalah sebagai berikut :

**a. Karakter Negatif**

Dalam kehidupan manusia ada beberapa hal yang dijadikan fokus perjuangannya. Yang pertama klan yang paling utama ialah perjuangan untuk mempertahankan hak hidupnya. Bahkan manusia bersedia mengambil resiko kehilangan jiwa demi untuk mempertahankan hak hidupnya itu. Yang kedua ialah Perjuangan untuk membela kehormatan dan yang ketiga ialah perjuangan untuk mempertahankan hak milik. Tinggi rendah atau besar kecilnya perjuangan yang harus dilakukan untuk mempertahankan hak-hak itu tergantung pula pada keadaan alam yang sekaligus pula memberi pengaruh pada keadaan masyarakat lingkungan.

Dalam masyarakat yang dilahirkan dalam kondisi alam yang kejam, maka perjuangan untuk mempertahankan hak-hak itu lebih besar. Sedang masyarakat yang dilahirkan dalam kondisi alam yang ramah, gangguan dan ancaman itupun semakin kecil. Di samping itu ada juga faktor lain yang bukan alamiyah yang ikut melahirkan watak-watak yang negatif, seperti tumbuhnya keinginan untuk hidup bermewah-mewah, adanya jurang yang lebar antara si kaya dan si miskin dan budaya yang rendah. Orang-orang Arab terlahir dalam kondisi alam yang kejam, maka dari itu tidaklah mengherankan jika lahir beberapa watak dan tradisi yang oleh orang lain dianggap negatif.<sup>29</sup> yaitu:

1. Sulit Bersatu
2. Gemar berperang
3. Kejam
4. Pembalas dendam (*al-akhdu bi al-Tha'ri*)
5. Angkuh dan Sombong
6. Pemabuk dan penjudi

#### **b. Watak-watak Positif**

Diatas merupakan watak-watak negatif orang-orang Arab yang karena kondisi alamnya mereka menjadi sulit bersatu, gemar berperang, membunuh dan merampok, pembalasan dendam yang kuat, angkuh dan sombong, serta pemabuk dan penjudi, yang

---

<sup>29</sup> Nouruzzman Shiddiqi, Pengantar Sejarah Muslim (Yogyakarta: Nur Cahaya, 1983), hlm.102-110.



memberi gambaran seakan- akan orang-orang Arab jahiliyah itu adalah makhluk yang tidak berguna.

Padahal sejarah mencatat bahwa merekalah kemudian pembuat sejarah dunia yang mengagumkan dan bahkan merekalah yang telah meningkatkan kebudayaan umat manusia setelah mereka memeluk Islam. Oleh karena itu pastilah pada diri mereka ada sifat-sifat positif yang potensial, di samping mereka mengenal kode etik (muruah) yang mereka pegang teguh yang merupakan kunci keberhasilan mereka dan sekaligus pula merupakan ciri-ciri dari manusia yang berbudaya tinggi.

Adapun watak-watak dan tradisi positif bangsa Arab<sup>30</sup> antara lain :

1. Kedermawanan
2. Keberanian dan Kepahlawanan
3. Kesabaran
4. Kesetiaan dan Kejujuran
5. Ketulusan dan berkata benar

---

<sup>30</sup> Nouruzzman Shiddiqi, Pengantar Sejarah Muslim (Yogyakarta: Nur Cahaya, 1983), hlm.110-116.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Dalam proses penulisan penelitian ini, peneliti membagi menjadi empat bab, dimana setiap bab akan terdiri dari sub-sub berikut ini :

BAB I Pendahuluan : memuat judul, latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II Gambaran Umum Anime “THE JOURNEY”: Meliputi deskripsi, sinopsis, profil film anime.

BAB III Pembahasan : pada bab ini menyajikan tentang pokok utama dari analisis ini, yaitu analisis dan pembahasan makna Optimisme Dalam film Anime “THE JOURNEY”

BAB IV Penutup : meliputi kesimpulan, saran-saran, dan kata penutup.

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis menggunakan teori semiotika Roland Barthes yang dilakukan oleh peneliti pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya yaitu :

*bagaimana makna optimisme disampaikan secara semiotika dalam film anime “The Journey” ?*

Dari rumusan masalah dan hasil penelitian tersebut maka kesimpulannya adalah Makna optimisme disampaikan melalui cerita film anime the journey seperti penjelasan berikut ini :

Sutradara film anime ini menceritakan bahwa makna optimisme terkandung dalam sifat dan karakter seluruh pasukan Makkah serta cara pengambilan keputusan dari beberapa tokoh.

Terlihat dari adegan Musab yang memiliki jiwa pemberani dan pahlawan, Pasukan Makkah yang memiliki sifat tidak mudah putus asa. Aws yang mampu memotivasi diri dan memotivasi pasukan Makkah. Kepercayaan yang tinggi atas dasar ideologi *Muru'ah* atau kejantanan dari perwakilan Makkah. Tidak bersikap pasrah walaupun kekalahan sudah terjadi pada pasukan Makkah. Memandang suatu kegagalan dari Aws dan zurara yang dapat diubah dengan keimanan bukan dengan menyalahkan diri

sendiri. Semua itu sesuai dengan indikator makna optimisme dari enam indikator teori Synder.

## **B. Saran – saran**

Setelah melakukan penelitian ini, terdapat beberapa saran yang ingin disampaikan oleh peneliti, antara lain ;

### 1. Bagi Praktisi

Untuk pembuat film anime yang ceritanya mengadopsi sejarah dari Agama, lebih baik jika diawali dengan anime series terlebih dahulu. Karena dalam targetnya yang internasional, ini menyebabkan kurangnya pengetahuan penonton akan reverensi anime ini. Dan agar tidak terkesan seperti Anime yang hanya muncul satu episode yaitu film *movienya* saja.

### 2. Bagi peneliti selanjutnya

Teruntuk peneliti selanjutnya, Terkhusus Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran UIN Sunan kalijaga agar kritis terhadap sumber-sumber jalan berdakwah. Tidak harus selalu yang menggunakan media dakwah secara kasat mata. Namun harus peka terhadap perkembangan zaman, karena berdakwah harus dapat diimplikasikan ke dalam media apapun itu. Contohnya anime. sampai saat ini, anime sangat digemari dan dikonsumsi oleh banyak orang tanpa mengenal gender dan batas usia. Sangat bervariasi dan tak terhitung berapa banyaknya orang muslim sampai non-muslim, sehingga dapat menjangkau audiens dakwah yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Farouqi, Akhmad Sutrisno Nanang. "The Law of Anime: Otaku." *Journal of Intellectual Property* 1 1 (2020).
- Ardianto, Elvirano, dan Lukiyati Komala Erdinaya. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2004.
- Arikunto, Suharsimi. *Managemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Bani, Muhammad Al. "Sirah Nabawiyah Sejarah Lengkap Kehidupan Rasulullah," 2015, 160.
- Bungin, Burhan. *Metode Penelitian Kuantitatif, Komunikasi, Ekonomi, kebijakan publik dan ilmu-ilmu sosial lainnya*. Jakarta: Prenada Media Group, 2011.
- Danesi, Marcel. *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jallasutra, 2010.
- Dr. Indiwani Seto Wahjuwibowo, M.Si. *SEMIOTIKA KOMUNIKASI Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi Edisi 3*. Penerbit Mitra Wacana Media, 2018, 2018.
- Dr. Siti Zubaidah, M.Ag. *Buku SPI. Sejarah Peradaban Islam*. Vol. 1, 2016.
- Fiske, John. *Culture and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Yogyakarta: Jallasutra, 2007.
- Goleman, Daniel. *Emotional Intelligence*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka, 1995.
- Ii, B A B. "Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hlm. 242. 31," 2009, 23–82.

- Leksono, Sugeng Puji. *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Intrans Publishing, 2016.
- Lestari, D I. “Representasi sikap optimisme dalam Film Cahaya Cinta Pesantren,” 2021. <http://digilib.uinsby.ac.id/id/eprint/51440>.
- Malik, Abdul, Raray Istianah, dan Bachrul Restu Bagja. “Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Tentang” 6 (2021): 40–49.
- Mohadjir, Noeng. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin, 2000.
- Seligman, Martin E.P. *Learned Optimism : How to Change Your Mind*. *Canadian Journal of Philosophy*. Vol. 19, 1998.
- Silalahi, Ulber. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Unpar Press, 2006.
- Sobur, Alex. *Semiotika Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Suprpta, Blasius. *Makna lukisan Dinding Gua Perpektif Semiotika-Charles S. Pierce*. Yogyakarta: PT Kanisius, 2019.
- Surjanto, Kimberly, dan Gregorius Genep Sukendro. “Analisis Semiotika Makna Optimisme pada Video Klip Super-M ‘We-Do.’” *Koneksi* 6, no. 1 (2022): 143. <https://doi.org/10.24912/kn.v6i1.15518>.
- Fauzia, fitria nur, Representasi sikap optimisme dalam film The Billionare no. 1996 (2021): 6. <http://digilib.uinsby.ac.id>
- Toi, Yamane. “Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang Di Indonesia.” *Ayumi : Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra* 7, no. 1 (2020): 68–82. <https://doi.org/10.25139/ayumi.v7i1.2808>.
- Uchjana Effendy, Onong. *Kamus Komunikasi*. Remaja Rosdakarya, 1989.

Widagdo, Bayu dan Winastwan Gora. *Bikin Sendiri Film Kamu*. Yogyakarta: Anindya, 2004.

Wildana Wargadinata, Oleh. “Tradisi Arab di masa nabi (dalam perspektif teori Change and Conyinity)” 5 (n.d.): 47–68.

Zamrodah, Yuhanin. “濟無No Title No Title No Title” 15, no. 2 (2016): 1–23.

Zoest, Aart Van. *Semiotika: Tentang Tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang Kita Lakukan dengannya*. Jakarta: Yayasan Sumber Agung, 1993.

dosenpendidikan.co.id “Pengertian Animasi,” Diakses 26 Desember 2021.  
<https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-animasi/>

arabnews.com. “Saudis behind ‘The Journey’ anime trained in Japan” 06 maret 2021. <https://www.arabnews.com/node/1820581/saudi-arabia>

“Ini Dia Sejarah Anime Hingga Sampai ke Indonesia” 02 April 2021.

<https://kreativv811889573.wpcostaging.com/2021/04/02/sejarah-anime-indonesia/>

Journey: Taiko Arabia Hantou de no Kiseki to Tatakai no Monogatari, MyAnimeList, “ diakses 11 Juni 2022.

[https://myanimelist.net/anime/48612/Journey\\_\\_Taiko\\_Arabia\\_Hantou\\_de\\_no\\_Kiseki\\_to\\_Tatakai\\_no\\_Monogatari](https://myanimelist.net/anime/48612/Journey__Taiko_Arabia_Hantou_de_no_Kiseki_to_Tatakai_no_Monogatari)

“Otaku Dadakan: Studi Kasus Penggemar Anime One Piece di Kalangan,” diakses tanggal 17 Juni 2022. Mahasiswa”

<http://ejournals.umma.ac.id/index.php/emik/article/view/1216/904>

Mengenal Berbagai Macam Genre anime, “diakses 2 agustus 2021”

<https://www.gramedia.com/best-seller/genre-anime/>

Saudi Arabia's Manga Productions, Toei Preview The Journey Film's Japanese

Cast in Trailer “diakses 9 Juni 2022

<https://www.animenewsnetwork.com/news/2021-03-01/saudi-arabia-manga-productions-toei-preview-the-journey-film-japanese-cast-in-trailer/.170120>

10 anime terbaik dari Toei Animation “ 10 Juli 2022

<https://www.kearipan.com/anime-toei-animation/>

