

**ASPEK-ASPEK KEBUDAYAAN ISLAM**

**PADA SERIAL WEB *MS MARVEL***



**Skripsi**

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

**Disusun Oleh :**

**Bagastitan Daud**

**18102010006**

**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-188/Un.02/DD/PP.00.9/01/2023

Tugas Akhir dengan judul : ASPEK - ASPEK KEBUDAYAAN ISLAM PADA SERIAL WEB MS MARVEL

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : BAGASTITAN DAUD  
Nomor Induk Mahasiswa : 18102010006  
Telah diujikan pada : Rabu, 14 Desember 2022  
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dra. Hj. Evi Septiani Tavip Hayati, M.Si  
SIGNED

Valid ID: 63d094559bd13



Penguji I

Dr. H. M. Kholili, M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 63d088fd97af4



Penguji II

Drs. Abdul Rozak, M.Pd  
SIGNED

Valid ID: 63ef5fe6d3aa6



Yogyakarta, 14 Desember 2022  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

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

Valid ID: 63d09ddb1285

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

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

*Assalamualaikum wr.wb.*

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

Nama : Bagastitan Daud  
NIM : 18102010006  
Judul Skripsi : ASPEK-ASPEK KEBUDAYAAN ISLAM PADA  
SERIAL WEB MS MARVEL

sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang Ilmu Sosial.

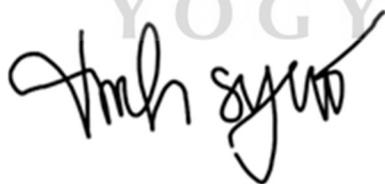
Dengan ini kami berharap agar skripsi tersebut dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, Desember 2022

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing Skripsi



**Nanang Mizwar H., S.Sos.,M.Si.**

**NIP. 19840307 201101 1 013**



**Dra. Hj Evi Septiani T. H., M.Si**

**NIP. 19640923 199203 2 001**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bagastitan Daud  
NIM : 18102010006  
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam  
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul : *ASPEK-ASPEK KEBUDAYAAN ISLAM PADA SERIAL WEB MS MARVEL* adalah hasil karya pribadi yang tidak mengandung plagiarisme dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang Penyusun ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka Penyusun siap membertanggungjawabkannya sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 25 Januari 2023

Yang menyatakan,



Bagastitan Daud

18102010006

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk semua hal yang mempengaruhi hidup saya.

Mulai dari keluarga saya, teman saya, *Vtuber* favorit saya, karakter fiksi yang menghibur saya, orang yang membenci saya dan bahkan orang yang saya benci.

Yang memberikan dampak baik dan buruk kepada pribadi saya

Dan membuat saya tetap hidup serta menjadi Bagastitan yang dikenal orang-orang



## MOTTO

*Do you really want someone telling you what your own life is about? All of you have paths only you can take... but you make your own choices to get there! That's why we're here. We're going to snap you out of this!*

*-The Phantom Thieves*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena telah memberikan berkat dan rahmatnya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi dengan judul ASPEK-ASPEK KEBUDAYAAN ISLAM PADA SERIAL WEB MS MARVEL ini, disusun guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana di Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta peneliti selama belajar di perkuliahan strata satu.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari banyak pihak yang telah memberi dukungan, baik moril maupun materil. Maka dari itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Prof. Dr.Phil. Al Makin, S.Ag., M.A.
2. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd.
3. Ketua Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Nanang Mizwar Hasyim, S.Sos, M.Si.
4. Dosen Pembimbing Akademik, Drs. Abdul Rozak, M.Pd yang banyak memberikan nasihat dan saran dari semester satu sampai selesai.
5. Ibu Dra. Hj. Evi Septiani Tavip Hayati, M.Si, selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan perhatian dan kesabaran dalam mengarahkan dan membimbing penulis mulai dari awal pembuatan proposal penelitian sampai akhir penelitian.

6. Keluarga tercinta yang selalu memberikan kasih sayang tanpa pamrih dan dukungan moril kepada penulis.
7. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah banyak memberikan pengetahuan yang berarti dan bermanfaat.
8. Teman-teman Penulis yang selalu memberikan bantuan dan menjadi teman perjuangan untuk meraih gelar sarjana baik secara *Online* maupun *Offline*.
9. Terakhir, untuk semua hal yang berpengaruh dalam hidup saya. Mulai dari keluarga, teman, idola, musik, sampai karakter fiksi, apapun itu yang memberi pengaruh dari pengaruh terbesar sampai pengaruh terkecil.

Kepada semua pihak yang telah membantu, semoga amal baik yang telah diberikan diterima dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat, dan semoga Allah senantiasa meridhoi kita semua.

Yogyakarta, 11 Juli 2022

**Bagastitan Daud**

NIM. 18102010006

## ABSTRAK

Bagastitan Daud, 18102010006, *ASPEK-ASPEK KEBUDAYAAN ISLAM PADA SERIAL WEB MS MARVEL*. Skripsi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam. Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana serial web *Ms Marvel* menggambarkan kebudayaan Islam dengan menggunakan metode semiotika Charles Sanders Peirce. *Ms Marvel* adalah pahlawan super muslim pertama yang diadaptasi menjadi sebuah serial web. Peneliti tertarik melakukan penelitian ini karena kebudayaan Islam yang jarang ditemukan dalam serial web maupun film yang di buat oleh Marvel

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik dokumentasi dan studi literatur. Obyek penelitian ini yaitu penggambaran kebudayaan Islam dalam serial *Ms Marvel*, adapun subyek penelitian ini ialah adegan yang menunjukkan simbol kebudayaan Islam dalam serial *Ms Marvel*. Peneliti mengambil beberapa gambar dan dialog sebagai unit analisis. Hasil kajian semiotika Charles Sanders Peirce melalui obyeknya bisa di lihat pada *Icon*, *Indeks* dan *Symbol* yang terlihat pada setiap gambar dan dialog.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wujud kebudayaan Islam menurut Koenjaraningrat dan Taufiq H Idris serta teori representasi milik Stuart Hall untuk menunjukkan wujud kebudayaan Islam yaitu kebudayaan Islam berbentuk gagasan digambarkan melalui *scene* yang menunjukkan nasihat agar mengucapkan bismillah sebelum melakukan sesuatu, kemudian kebudayaan Islam berbentuk aktivitas ditunjukkan dengan *scene* berdoa sebelum makan, mengucapkan bismillah sebelum melakukan sesuatu, mengucapkan salam untuk bertukar sapa, mengucapkan salam ketika bertemu, serta melaksanakan shalat berjamaah di masjid, dan terakhir kebudayaan Islam berbentuk artefak digambarkan melalui *scene* yang menunjukkan gelang *Ms Marvel* dengan ukiran bahasa Arab dan Masjid sebagai tempat suci umat agama Islam.

**Kata Kunci : Representasi Kebudayaan Islam, Semiotika Charles Sanders Peirce, Serial Web, Ms Marvel**

## ABSTRACT

*Bagastitan Daud, 18102010006, ASPEK-ASPEK KEBUDAYAAN ISLAM PADA SERIAL WEB MS MARVEL. Thesis of the Islamic Communication and Broadcasting Study Programme. Faculty of Da'wah Communication, Sunan Kalijaga Islamic State University Yogyakarta, 2022.*

*The research "Triadic Semiotic Analysis in Describing Islamic Culture in the Ms Marvel Web Series" conducted by Bagastitan Daud was carried out to find out how the Ms Marvel web series Describes Islamic culture using Charles Sanders Peirce's semiotic method. Ms Marvel was the first Muslim superhero to be adapted into a web series. Researchers are interested in conducting this research because of Islamic culture which is rarely found in web series or films made by Marvel*

*The data analysis techniques used are documentation techniques and literature studies. The object of this study is the representation of Islamic culture in the Ms Marvel series, while the subject of this study is a scene that shows the symbol of Islamic culture in the Ms Marvel series . The researcher took some pictures and dialogues as a unit of analysis. The results of Charles Sanders Peirce's semiotic studies through his objects can be seen in the Icons, Indices and Symbols seen in each image and dialogue.*

*In this study, researchers used the form of Islamic culture according to Koenjaraningrat and Taufiq H Idris as well as Stuart Hall's theory of representation to show the form of Islamic culture, namely Islamic culture in the form of ideas depicted through scenes that show advice to say bismillah before doing something, then Islamic culture in the form of activities is shown by the scene of praying before eating, saying bismillah before doing something, saying greetings to exchange greetings, saying greetings when visiting, and carrying out congregational prayers in mosques, and finally Islamic culture in the form of artifacts is depicted through scenes showing Ms Marvel's bracelet with Arabic carvings and the Mosque as a holy place for Muslims.*

***Keywords : Islamic Culture Representation, Charles Sanders Peirce Semiotics, Web Series, Ms Marvel***

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi kata-kata arab yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1987 dan 0543b/U/1987.

### A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	Ta	t	Te
ث	Ša	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	Ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	Er

ز	Zai	z	Zet
س	Sin	s	Es
ش	Syin	sy	Es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Koma terbalik di atas
غ	Gain	g	G
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	q	Ki
ك	Kaf	k	Ka
ل	Lam	l	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	n	En
و	Wau	w	We

هـ	Ha	h	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	y	Ye

#### B. Konsonan Rangkap karena Syaddah Ditulis Rangkap

متعددة	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
عدة	Ditulis	<i>'iddah</i>

#### C. Semua Ta' Marbutah

Semua *ta' marbutah* ditulis dengan "h", baik berada pada akhir kata tunggal ataupun berada di tengah penggabungan kata (kata yang diikuti oleh kata sandang "al"). Ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata arab yang sudah terserap dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat dan sebagainya kecuali dikehendaki kata aslinya.

حكمة	Ditulis	<i>Hikmah</i>
علة	Ditulis	<i>'illah</i>
كرامة الأولياء	Ditulis	<i>Karamah al auliya'</i>

#### D. Vokal Pendek dan Penerapannya

َ	Fathah	Ditulis	A
---	--------	---------	---

ِ	Kasrah	Ditulis	I
ُ	Dammah	Ditulis	U
فَعَلَ	Fathh	Ditulis	<i>Fa'ala</i>
ذَكَرَ	Kasrah	Ditulis	<i>Zukira</i>
يَذْهَبُ	Dammah	Ditulis	<i>Yazhabu</i>

#### E. Vokal Panjang

Fathah + alif	Ditulis	A
جَاهِلِيَّة	Ditulis	<i>Jahiliyyah</i>
Fathah + ya' mati	Ditulis	A
تَنْس	Ditulis	<i>Tansa</i>
Kasrah + ya' mati	Ditulis	I
كَرِيم	Ditulis	<i>Karim</i>
Dhammah + wawu	Ditulis	U
فُرُوض	Ditulis	<i>Furud</i>

#### F. Vokal Rangkap

Fathah + ya' mati	Ditulis	<i>Ai</i>
-------------------	---------	-----------

بينكم	Ditulis	<i>Bainakum</i>
Fathah + wawu mati	Ditulis	<i>Au</i>
قول	Ditulis	<i>Qaul</i>

**G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata yang Dipisahkan dengan Apostrof**

النتم	Ditulis	<i>A'antum</i>
أعدت	Ditulis	<i>U'iddat</i>
لأنشكرتم	Ditulis	<i>La'in syakartum</i>

**H. Kata Sandang Alif + Lam**

1. Bila diikuti huruf qamariyyah maka ditulis menggunakan huruf awal "al"

القرآن	Ditulis	<i>Al-Qur'an</i>
القياس	Ditulis	<i>Al-Qiyas</i>

2. Bila diikuti huruf Syamsiah maka ditulis dengan huruf pertama Syamsiyyah tersebut

السّماء	Ditulis	<i>As-sama'</i>
اشّمس	Ditulis	<i>Asy-syams</i>

**I. Penulisan Kata-Kata dalam Rangkaian Kalimat**

ذوي الفروض	Ditulis	<i>Zawi al-furud</i>
أهل السنّة	Ditulis	<i>Ahl as-sunnah</i>



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	II
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	III
SURAT PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	V
MOTTO .....	VI
KATA PENGANTAR .....	VII
ABSTRAK.....	IX
ABSTRACT.....	X
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	XI
DAFTAR ISI.....	XVII
DAFTAR TABEL.....	XIX
DAFTAR GAMBAR .....	XX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan dan Manfaat penelitian.....	6
D. Kajian Pustaka.....	7
E. Kerangka Teori.....	12
F. Metode Penelitian.....	26
G. Sistematika Pembahasan .....	38
BAB II GAMBARAN UMUM SERIAL WEB MS MARVEL .....	39
A. Deskripsi Serial Web Ms Marvel .....	39
B. Sinopsis Serial Ms Marvel.....	40
C. Tokoh dalam serial web “Ms Marvel” .....	48
BAB III PEMBAHASAN REPRESENTASI BUDAYA ISLAM DALAM SERIAL WEB MS MARVEL MELALUI SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE .....	63

A. Analisis <i>Icon, Indeks</i> dan <i>Symbol</i> Kebudayaan Islam pada serial web Ms Marvel.....	64
B. Penggambaran Wujud Kebudayaan Islam pada Serial Web Ms. Marvel.....	83
BAB IV PENUTUP .....	88
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran – saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA .....	91



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Definisi Operasional .....	30
Tabel 2. Scene 1 .....	65
Tabel 3. Scene 2 .....	67
Tabel 4. Scene 3 .....	69
Tabel 5 Scene 4 .....	71
Tabel 6 Scene 5 .....	74
Tabel 7 Scene 6 .....	76
Tabel 8 Scene 7 .....	78
Tabel 9 Scene 8 .....	81



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Teknik pengambilan Gambar .....	19
Gambar 2 Poster serial web Ms Marvel.....	39
Gambar 3 Gambar Khamala Khan.....	48
Gambar 4 Gambar Bruno Carrelli.....	50
Gambar 5 Gambar Nakia Bahadir.....	51
Gambar 6 Gambar Zoe Zimmer.....	53
Gambar 7 Gambar Kamran.....	54
Gambar 8 Gambar Sadie Deever.....	56
Gambar 9 Gambar Yusuf Khan.....	57
Gambar 10 Gambar Muneeba Khan.....	58
Gambar 11 Gambar Aamir Khan.....	59
Gambar 12 Gambar Najma.....	60
Gambar 13 Gambar Sana Ali.....	61
Gambar 14 scene 1.....	64
Gambar 15 scene 2.....	67
Gambar 16 scene 3.....	69
Gambar 17 scene 4.....	71
Gambar 18 scene 5.....	73
Gambar 19 scene 6.....	75
Gambar 20 Scene 7.....	78
Gambar 21 Scene 8.....	81

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di zaman yang sudah maju ini tentu banyak sekali hiburan yang dapat diakses dengan mudah, mulai dari hiburan audio seperti lagu dan musik, hiburan audio visual seperti film, sinetron, dan serial web, maupun hiburan visual seperti komik. Serial web sendiri adalah salah satu hiburan yang disukai di zaman sekarang, dikarenakan masa pandemi orang menyukai serial web dikarenakan mereka tidak bisa ke bioskop untuk menonton film, serial web merupakan film pendek yang ditayangkan di internet dalam beberapa episode<sup>1</sup>.

Media di jaman sekarang mampu mempresentasikan realitas dunia yang disuguhkan melalui media visual dalam setiap gambar. Penikmat secara tidak langsung menikmati sajian realitas yang dibungkus oleh film-film yang ada. Suatu realitas kehidupan dalam sebuah film terkadang merupakan gambaran keseharian dari suatu kelompok atau kebudayaan. Realita tersebut kemudian dikemas secara baik sehingga menghasilkan plot cerita dan disuguhkan dalam sebuah video yang ditayangkan kepada masyarakat. Film sendiri adalah salah satu media yang fleksibel dalam unsur

---

<sup>1</sup> Muh Iqbal Masyaf, "Web Series Kian Dinikmati Warganet Apa Yang Menarik Ya" <https://tekno.sindonews.com/read/186872/207/web-series-kian-diminati-warganet-apa-menariknya-ya-1601917835>, diakses tanggal 30 Agustus 2022

pembuatan ceritanya. Salah satu yang berperan penting dalam membentuk sebuah cerita adalah kebudayaan.

Di dalam serial web sendiri sering peneliti melihat kebudayaan suatu bangsa. Peneliti melihat bagaimana kebudayaan suatu daerah itu beragam, secara tidak sadar menilai kebudayaan-kebudayaan yang disajikan tersebut terlihat unik. Seperti contoh pada salah satu serial web yang terkenal *Stranger Things*, dalam serial web tersebut menyajikan bagaimana kebudayaan di tahun 1980an mulai dari *fashion*, lagu dan lain sebagainya.

Lebih lanjut peneliti melakukan survei melalui laman *Google Trends*<sup>2</sup>, pencarian tentang pahlawan super di seluruh dunia mengalami peningkatan pada pertengahan bulan April, hal ini berbanding lurus dengan banyaknya serial pahlawan super yang banyak bermunculan seperti *The Boys*, *The Mandalorian*, *The Flash*, *Loki*, *WandaVision*, *Moon Knight*. Salah satu serial web yang populer kebanyakan berasal adaptasi pahlawan super dari buku komik milik Marvel, seperti *Avenger*, *WandaVision*, *Loki*, *Moon Knight* dan masih banyak lagi. Kehadiran karakter pahlawan super ini pun dinantikan tidak hanya anak-anak namun orang dewasa juga menantikannya.

Salah satu serial web dari Marvel yang menarik perhatian peneliti adalah serial web *Ms Marvel*, di mana *Ms Marvel* adalah pahlawan super

---

<sup>2</sup> Google Trends, <https://trends.google.co.id/trends/explore?q=superhero>, diakses tanggal 20 Agustus 2022

muslim pertama dari Marvel<sup>3</sup>. Ketertarikan peneliti karena dalam serial tersebut banyak menyajikan beragam kebudayaan Islam yang jarang ditemukan dalam serial web *Marvel*. Penelitian ini juga didukung dengan masih minimnya referensi yang membahas tentang kebudayaan Islam pada film atau serial web khususnya di kampus UIN Sunan Kalijaga. Ketika peneliti mencari referensi pada laman digilib milik UIN Sunan Kalijaga.

peneliti menemukan bahwa materi yang membahas kebudayaan Islam pada film atau serial web sangat minim, dikarenakan kebanyakan penelitian menulis tentang Sejarah Kebudayaan Islam di mana itu adalah sebuah mata pelajaran. Sehingga peneliti menggunakan rujukan atau referensi lain yang dicantumkan di kajian pustaka.

*Ms Marvel* yang di buat oleh Bisha K. Ali ini memiliki *rating* yang tinggi di *website Rottentomatoes.com* yakni berjumlah 98% *fresh tomatoes*.<sup>4</sup> *Ms Marvel* sendiri sudah selesai untuk serial web musim pertamanya yang berjumlah 6 episode, yang ditayangkan mulai dari 8 Juni 2022 dan berakhir pada 13 Juli 2022. *Ms Marvel* sendiri bisa dilihat di layanan *streaming Disney+ Hotstar* untuk wilayah Asia Tenggara. *Disney+ Hotstar* sendiri adalah sebuah layanan *streaming* yang didedikasikan untuk menayangkan film-film hit mancanegara dan lokal terbesar semuanya di satu tempat.

---

<sup>3</sup> Johannes A Smit and Denzil Chetty, "Debunking Marvel Comics' First Pakistani-American Born Muslim Female Superhero: Reading Religion, Race and Gender in *Ms. Marvel* (Kamala Khan)", *The African Journal of Gender and Religion*, (South Africa, 2018), 7

<sup>4</sup> *Rotten Tomatoes*, "Ms Marvel" [https://www.rottentomatoes.com/tv/ms\\_marvel](https://www.rottentomatoes.com/tv/ms_marvel), diakses tanggal 20 Juli 2022

Layanan *streaming* yang menyatukan banyak serial, film-film Hollywood *blockbuster* dan konten peraih penghargaan dari *Disney, Marvel, Star Wars, Pixar, National Geographic* dan masih banyak lagi, serta pemutaran tayangan Indonesia eksklusif, dan film-film dari studio terkemuka Indonesia. Aplikasi *Disney+ Hotstar* sendiri sudah diunduh 10 juta kali di *Playstore*. Dilansir melalui Twitter SambaTV, Ms Marvel ditonton 775 ribu penonton dalam kurun waktu lima hari pertama.<sup>5</sup>

Bercerita tentang Khamala Khan seorang remaja Muslim Amerika yang di tumbuh di kota Jersey, seorang *gamer* dan penggemar berat *Avengers* terutama *Captain Marvel*. Kamala suka membuat *fan-fiction* tentang *Avengers*. Keluarga Kamala merupakan kelompok minoritas muslim yang tinggal di Amerika, Kamala memiliki teman bernama Bruno Carrelli dan Nakia Bahadir. Suatu hari Kamala menemukan gelang pemberian nenek buyutnya Aisha yang ternyata memberikan Kamala sebuah kekuatan kosmik, kehidupan Kamala dari seorang gadis remaja muslim biasa berubah drastis ketika ia mendapatkan kekuatan barunya.

Peneliti mengamati, bahwa *Ms Marvel* merupakan pahlawan super muslim pertama yang dinikmati oleh banyak orang<sup>6</sup>, belum ada *series* pahlawan super barat yang mengangkat dan mengadopsi tema kebudayaan

---

<sup>5</sup> @samba\_tv, SambaTV, [https://twitter.com/samba\\_tv/status/1537849958975643650](https://twitter.com/samba_tv/status/1537849958975643650), 18 Juni 2022, diakses tanggal 15 Januari 2023

<sup>6</sup> Ruth Meliana Dwi Indriani, “7 Fakta Menarik Ms. Marvel, Superhero Muslim Pertama Besutan MCU”, <https://www.suara.com/entertainment/2022/06/08/142327/7-fakta-menarik-ms-marvel-superhero-muslim-pertama-besutan-mcu>, diakses tanggal 7 Agustus 2022

Islam sebagai latar mereka<sup>7</sup>. Ini semakin menguatkan bahwa kebudayaan Islam memiliki unsur kebudayaan yang menarik yang pada akhirnya membuat *franchise* film dan serial sebesar Marvel akhirnya mengangkat kebudayaan Islam pada *series Ms Marvel* ini. Sehingga peneliti ingin meneliti tentang bagaimana kebudayaan Islam digambarkan dalam serial web tersebut, mengingat masyarakat Muslim di Amerika merupakan minoritas.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan analisis menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis semiotika menggunakan teori Charles Sanders Peirce di mana Peirce mengemukakan teori segitiga makna yang terdiri dari tiga elemen utama yakni *sign*, *object*, dan *interpretant*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang menjadi batasan topik pembahasan dalam penelitian ini sebagai berikut: “Bagaimana Kebudayaan Islam direpresentasikan pada serial web *Ms Marvel*?”

---

<sup>7</sup> Ernesto Priego, “*Ms Marvel: Metamorphosis and Transfiguration of the Minority Superhero*”, *The WINNOWER*, (University of London, 2016), 2

## **C. Tujuan dan Manfaat penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Peneliti melakukan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana analisis semiotika Charles Sanders Peirce dapat menggambarkan kebudayaan Islam dalam serial web *Ms Marvel*.

### **2. Manfaat Penelitian**

#### **a. Manfaat teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian penelitian ilmu komunikasi dan memperkaya pustaka referensi untuk mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Dakwah, Fakultas Dakwah dan UIN Sunan Kalijaga.

#### **b. Manfaat Praktis**

Peneliti berharap agar penelitian ini bermanfaat untuk masyarakat luas, menjadi kajian pembelajaran mengenai bagaimana kebudayaan Islam di Amerika digambarkan melalui serial web *Ms Marvel*.

#### **c. Manfaat Akademis**

Peneliti berharap agar penelitian dapat menjadi referensi akademis tentang kebudayaan Islam pada serial web untuk angkatan angkatan selanjutnya.

#### D. Kajian Pustaka

Dalam menulis penelitian ini diperlukan adanya kajian pustaka sebagai pencegah terjadinya plagiasi dan sebagai tambahan referensi untuk peneliti agar dapat menulis dengan terstruktur. Untuk menghindari plagiasi di atas peneliti menggunakan beberapa tinjauan pustaka terhadap penelitian penelitian terdahulu yang sejenis, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Fitri Saskia Putri, mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul “*Representasi Budaya Etnis Tionghoa dalam Film (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Terhadap Budaya Etnis Tionghoa dalam The Fox Exploits The Tigers Might, karya Lucky Kuswadi)*” tahun 2019.<sup>8</sup> Penelitian ini memiliki subjek dan teori yang sama dengan penelitian yang Peneliti kerjakan sama yaitu representasi Budaya dan teori semiotika Charles Sander Peirce, sementara pembedanya adalah objek yang digunakan penelitian ini adalah budaya etnis Tionghoa dan film *The Fox Exploits The Tigers Might* sementara peneliti disini menggunakan objek kebudayaan Islam dan serial web *Ms Marvel*.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Fitri Saskia Putri ini dapat diambil kesimpulan bahwa adanya representasi etnis Tionghoa yang digambarkan pada film *The Fox Exploits The Tiger*. Representasi etnis

---

<sup>8</sup> Fitri Saskia Putri, dengan judul “*Representasi Kebudayaan Tionghoa Dalam Film (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Terhadap Budaya Etnis Tionghoa Dalam Film The Fox Exploits Tigers Might Karya Lucky Kuswadi)*”, (Skripsi), Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019

Tionghoa dalam film tersebut dapat dilihat dari sistem ekonomi, sistem kemasyarakatan, sistem kepercayaan dan bahasa.<sup>9</sup>

2. Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Rosyid Ridho Pratidinal Jadid, mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul “*Moderasi Beragama Dalam Materi Walisongo Pada Buku Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Kemenag 2016*” tahun 2020.<sup>10</sup> Penelitian ini memiliki beberapa kesamaan pada penelitian yang peneliti kerjakan yaitu sama-sama membahas mengenai Kebudayaan Islam dan menggunakan metode penelitian Kualitatif sementara pembedanya adalah pada pembahasan Kebudayaan Islam yang lebih berfokus pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan metode penelitian kepustakaan (*Library Research*) yang mengkaji buku ajar Sejarah Kebudayaan Islam sementara penelitian yang peneliti kerjakan melakukan pembahasan kebudayaan Islam pada serial web dan menggunakan teori semiotika milik Charles Sanders Peirce.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Rosyid Ridho Pratidinal Jadid ini dapat diambil kesimpulan bahwa setiap sub pelajaran materi walisono dalam buku ajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas VI Madrasah

---

<sup>9</sup> *Ibid*, hlm 1-131

<sup>10</sup> Rosyid Ridho Pratidinal Jadid, dengan judul “*Moderasi Beragama Dalam Materi Walisongo Pada Buku Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Kemenag 2016*”, (Skripsi), jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020

Ibtidaiyah terbitan Kemenag 2016 memuat indikator-indikator moderasi beragama.<sup>11</sup>

3. Ketiga, Artikel yang ditulis oleh Dinda Resa Ayu Aisyah, Dea Ifadah, Desi Fitriani dan Ani Nur Aeni, mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang dengan judul “*Pengembangan Video Animasi Motion Graphic Untuk Mengatasi Pudarnya Kebudayaan Islam Di Kalangan Mahasiswa*” tahun 2022.<sup>12</sup> Artikel ini memiliki beberapa kesamaan terhadap penelitian yang peneliti kerjakan yaitu membahas mengenai Kebudayaan Islam, sementara perbedaannya artikel ini mengembangkan video animasi *motion graphic* menggunakan metode penelitian pengembangan dengan jenis metode penelitian D&D (*Design and Development*) sementara peneliti meneliti menggunakan analisis semiotika pada serial web *Ms Marvel* dengan menggunakan teori Charles Sanders Peirce.

Dari artikel ini dapat ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa cenderung masih menganggap eksistensi kebudayaan Islam masih ada di kalangan mahasiswa. Kuesioner yang dilakukan pada artikel ini juga menunjukkan hasil yang sangat kuat terhadap pengakuan mahasiswa tentang kemajuan kebudayaan Islam pada masa Daulah Abbasiyah, namun standar deviasi menjadi sangat besar karena menurut kalangan

---

<sup>11</sup> *Ibid*, hlm 1-73

<sup>12</sup> Dinda Resa Ayu Aisyah, dkk, “*Pengembangan Video Animasi Motion Graphic Untuk Mengatasi Pudarnya Kebudayaan Islam Di Kalangan Mahasiswa*”, *Al Fikri: Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam*, vol. 5: 1 (2022)

mahasiswa cenderung melihat video *graphic motion* sebagai solusi yang kurang efektif di kalangan mahasiswa.<sup>13</sup>

4. Keempat, Artikel yang ditulis oleh Putri Widya Ningrum dan Sri Oemiati, mahasiswi Universitas Dian Nuswantoro Semarang dengan judul “*Representasi Budaya Jepang Dalam Anime Kamisama Hajimemashita - Analisis Semiotika*”. Artikel ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dikerjakan oleh peneliti yaitu meneliti tentang representasi budaya dan menggunakan analisis semiotika, yang menjadi pembeda pada artikel ini dan penelitian yang peneliti kerjakan adalah artikel ini meneliti tentang representasi budaya jepang dan menggunakan teori semiotika milik Roland Barthes, sementara penelitian yang peneliti kerjakan meneliti tentang representasi kebudayaan Islam menggunakan teori analisis semiotika milik Charles Sander Peirce. Pada artikel ini bisa ditarik kesimpulan bahwa representasi budaya Jepang yang diungkap dalam anime Kamisama Hajimemashita meliputi adegan, visual dan suara. Adegan terdiri dari cerita dan peran, visual terdiri dari karakter, latar maupun properti, kemudian suara terdiri dari dialog dan musik latar.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> *Ibid*, hlm. 7.

<sup>14</sup> Putri Widya Ningrum dan Sri Oemiati, “*Representasi Budaya Jepang Dalam Anime Kamisama Hajimemashita - Analisis Semiotika*”, diseminarkan pada Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (30 Juli 2022)

5. Kelima, artikel yang ditulis oleh Anna Dwi Lestari, mahasiswa Universitas Negeri Surabaya dengan judul “*Representasi Kebudayaan Bali Dalam Novel Di Bawah Langit Yang Sama Karya Helga Rif (Kajian Interpretatif Simbolik Clifford Geertz)*”. Artikel ini memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian yang peneliti kerjakan yaitu, meneliti tentang representasi kebudayaan, yang menjadi pembeda disini ada pada objeknya yakni, jurnal ini mengkaji tentang kebudayaan Bali pada sebuah buku novel dan menggunakan kajian interpretatif simbolik milik Clifford Geertz sementara penelitian yang peneliti kerjakan meneliti tentang Kebudayaan Islam pada serial web menggunakan Analisis Semiotika milik Charles Sander Peirce.

Pada artikel ini bisa ditarik kesimpulan adanya representasi kebudayaan Bali yang bisa dilihat pada rencana-rencana masyarakat Bali, resep-resep masyarakat Bali, aturan-aturan masyarakat Bali, instruksi-instruksi masyarakat Bali.<sup>15</sup>

Secara garis besar dapat dilihat bahwa masih minim tulisan yang membahas terkait kebudayaan Islam pada Film terkhusus film pahlawan super dalam hal ini adalah *Ms Marvel*.

---

<sup>15</sup> Anna Dwi Lestari , “*Representasi Kebudayaan Bali Dalam Novel Di Bawah Langit Yang Sama Karya Helga Rif (Kajian Interpretatif Simbolik Clifford Geertz)*”, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, vol. 5: 2 (2018), hlm. 1-8.

## **E. Kerangka Teori**

### **1. Tinjauan Tentang Kebudayaan Islam**

#### **a. Definisi Kebudayaan Islam**

Kata budaya itu sendiri berasal dari Sangsekerta yaitu “budhayah”, yang merupakan bentuk jamak dari budhi (budi dan akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia.

Menurut M. Slamet Riyadi, budaya adalah suatu bentuk rasa cinta dari nenek moyang peneliti yang diwariskan kepada seluruh keturunannya. Kebudayaan adalah kesadaran akan nilai-nilai dalam kesemestaannya, yang pada tingkat terendah mengandung makna suatu kesadaran intuitif dari identitas nilai dan urutan tingkat yang sesungguhnya dari setiap nilai, serta kewajiban seseorang untuk mengejar dan mewujudkan nilai-nilai itu.<sup>16</sup>

Menurut Koentjaraningrat, kebudayaan adalah seluruh sistem gagasan dan tindakan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dimiliki manusia dengan belajar.<sup>17</sup>

Menurut Taufiq H Idris, Dinul Islam ialah Agama atau tata cara kehidupan yang berdasarkan ajaran Allah SWT yang dibawa oleh Nabi Muhammad saw., agar manusia hidup tentram, damai,

---

<sup>16</sup> Rizal R Al-Faruqi, “Islam dan Kebudayaan” (Penerbit Mizan,1993), 7.

<sup>17</sup> Amri Marzali, “Memajukan Kebudayaan Nasional Indonesia”, Humniora, vol. 26: 3 (2014), hlm. 7.

sejahtera, selamat dan bahagia dalam arti yang sesungguhnya baik di dunia maupun diakhirat.<sup>18</sup>

Setelah peneliti membaca dan memahami kedua pengertian tersebut (Pengertian Kebudayaan dan Islam), peneliti menyimpulkan bahwa kebudayaan Islam bukan Kebudayaan yang diciptakan oleh masyarakat Islam, tetapi kebudayaan yang bersumber dari ajaran-ajaran Islam atau kebudayaan yang bersifat Islami.

Menurut Taufiq Idris Kebudayaan Islam ialah Manifestasi daripada kerja jiwa manusia muslim yang didasari dan mencerminkan ajaran islam dalam arti yang seluas-luasnya.<sup>19</sup>

b. Unsur-unsur kebudayaan Islam

Salah satu pertanyaan yang sering diajukan adalah misalnya: “Apakah sebenarnya yang tercakup dalam kebudayaan itu?”. Banyak orang yang mengartikan konsep itu dalam arti yang terbatas, ialah pikiran, karya dan hasil karya manusia yang memenuhi hasrat akan keindahan. Secara singkat berarti budaya adalah kesenian, dalam arti seperti itu maka konsep itu terlampau sempit. Sebaliknya banyak orang terutama para ahli ilmu sosial, mengartikan konsep kebudayaan itu dalam arti yang amat luas yaitu seluruh total pikiran, karya, dan hasil karya manusia yang tidak berakar pada nalurinya,

---

<sup>18</sup> Taufiq H Idris, “Mengenal Kebudayaan Islam” (PT Bina Ilmu, 1983), 24.

<sup>19</sup> *Ibid*, 31

dan karena itu hanya bisa dicetuskan oleh manusia sesudah suatu proses belajar.<sup>20</sup>

Konsep di atas tentulah amatlah luas karena meliputi hampir seluruh aktivitas manusia dalam kehidupannya. Karena demikian luasnya, maka untuk keperluan analisa konsep kebudayaan itu perlu dipecah lagi ke dalam unsur-unsurnya.

Adapun wujud kebudayaan menurut Koentjaraningrat, ada tiga wujud kebudayaan yaitu<sup>21</sup>:

1) Gagasan

Yaitu wujud kebudayaan yang berupa gagasan, ide, nilai, norma, peraturan, dan lain sebagainya. Sifatnya abstrak, tidak dapat diraba, disentuh dan bukan barang yang nyata. Jika gagasan ini dalam bentuk tulisan, maka lokasi dari kebudayaan tersebut dalam karangan-karangan atau tulisan-tulisan.

2) Aktivitas

Yaitu tindakan atau aktivitas yang berasal dari pemikiran kebudayaan.

3) Artefak

---

<sup>20</sup> Koentjaraningrat, "Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan" (PT Gramedia Pustaka Utama, 1992),1

<sup>21</sup> *Ibid*, 15

Yaitu wujud fisik berupa hasil aktivitas atau karya manusia dalam masyarakat yang berupa benda-benda atau hal yang dapat diraba, dilihat, didokumentasikan serta sifatnya wujud konkret

Selanjutnya sebagai bentuk dari pengembangan kebudayaan yang disebutkan di atas kemudian dipengaruhi oleh ajaran-ajaran agama atau kepercayaan salah satunya adalah Islam. Sehingga produk kebudayaan dan Islam sejatinya adalah berbeda tapi memiliki keterkaitan. Kebudayaan Islam merupakan perpaduan dari kebudayaan lama dan Kebudayaan baru. Antara keduanya saling menopang dan saling menutupi bahkan saling mengubah.<sup>22</sup>

Kebudayaan Islam sendiri memiliki ciri-cirinya sendiri yaitu pertama bernafaskan tauhid, karena tauhidlah yang menjadi prinsip pokok ajaran Islam, kedua, hasil buah pikiran dan pengolahannya adalah dimaksudkan untuk meningkatkan kesejahteraan dan membahagiakan umat<sup>23</sup>

Menurut Taufiq H Idris definisi kebudayaan Islam mengandung tiga unsur yang prinsipil yaitu<sup>24</sup>:

#### 1) Kebudayaan Islam adalah Ciptaan Orang Islam

---

<sup>22</sup>Maman A Malik Sy, dkk, "Sejarah Kebudayaan Islam" (Pokja Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2005), 14

<sup>23</sup>*Ibid*, 21

<sup>24</sup>Taufiq H Idris, "Mengenal Kebudayaan Islam" (PT Bina Ilmu, 1983), 32.

- 2) Kebudayaan Islam adalah didasarkan kepada ajaran Islam
- 3) Kebudayaan Islam merupakan pencerminan daripada ajaran Islam

Ketiga unsur kebudayaan Islam tersebut merupakan satu-kesatuan utuh, yang antara satu dengan yang lainnya tidak bisa dipisah-pisahkan.

Kemudian pada sebuah artikel jurnal yang berjudul “*Kebudayaan Dalam Islam: Mencari Makna dan Hakekat Kebudayaan Islam*” menyebutkan bahwa agama Islam adalah agama samawi bukanlah termasuk produk kebudayaan, karena ia bukan produk manusia, tetapi dari Tuhan Yang Maha Esa untuk disebarkan kepada umat manusia. Namun demikian agama Islam telah mendorong pemeluknya untuk menciptakan budaya dengan berbagai seginya, sehingga dapat dikatakan bahwa kebudayaan

Islam memiliki unsur dan wujud yang serupa pada kebudayaan pada umumnya. Namun kembali lagi yang menjadi ciri khas kebudayaan Islam adalah bernafaskan tauhid seperti yang dijelaskan di atas.<sup>25</sup>

Dengan demikian maka wujud dari kebudayaan Islam dapat dijabarkan menjadi :

- 1) Kebudayaan Islam berbentuk gagasan

---

<sup>25</sup> Mustopa, “*Kebudayaan Dalam Islam: Mencari Makna dan Hakekat Kebudayaan Islam*”, Vol. 5 No. 2, Tamaddun: Jurnal Sejarah dan Kebudayaan Islam, 2017, 33-34

Kebudayaan Islam yang berisi kumpulan gagasan yang bersifat abstrak dan lain-lain yang memadukan nilai-nilai kandungan dalam Al-Qur'an ke dalam kehidupan.

## 2) Kebudayaan Islam berbentuk aktivitas

Kebudayaan Islam yang berisi aktivitas atau tindakan seperti sistem sosial yang ada di masyarakat. Terjadi karena adanya sistem sosial yang ada di masyarakat sehingga dorongan dari sistem budaya yang mengarahkan manusia kepada perilaku dalam bentuk aktivitas dan interaksi dengan sesama manusia.

## 3) Kebudayaan Islam berbentuk artefak (fisik)

Kebudayaan Islam yang terwujud atau berbentuk fisik seperti lukisan, pakaian atau segala sesuatu hasil karya manusia yang bersifat fisik.

## 2. Tinjauan Tentang Serial Web

### a. Pengertian Serial Web

Serial Web sendiri adalah salah satu bagian dari program televisi cerita pada jenis film. Berdasarkan artikel yang peneliti temukan bahwa format dari serial web dan sinetron tidaklah berbeda. Serial web adalah salah satu bentuk *new media* dari program televisi. Program televisi sendiri mulai banyak yang menyiarkan program televisinya ke internet sebagai contoh serial web pada akun Youtube Raditya Dika yang berjudul "Malam Minggu Miko" yang kemudian

ditayangkan ke stasiun televisi Kompas TV dengan judul yang sama. Pada awalnya serial web merupakan cerita yang dibagi menjadi beberapa bagian dengan episode yang singkat hal tersebut lebih dikenal dengan *webisode*, namun seiring berjalannya waktu *webisode* mulai menggunakan cerita dengan karakter kontemporer atau drama pribadi yang terjadi di masyarakat, seiring waktu akhirnya istilah *webisode* ini berubah menjadi serial web atau serial TV. Perkembangan serial web merupakan bagian dari konten *new media* yang merujuk pada sebuah drama dan diproduksi serta dirilis secara profesional melalui platform *online*.<sup>26</sup>

b. Teknik Pengambilan Gambar

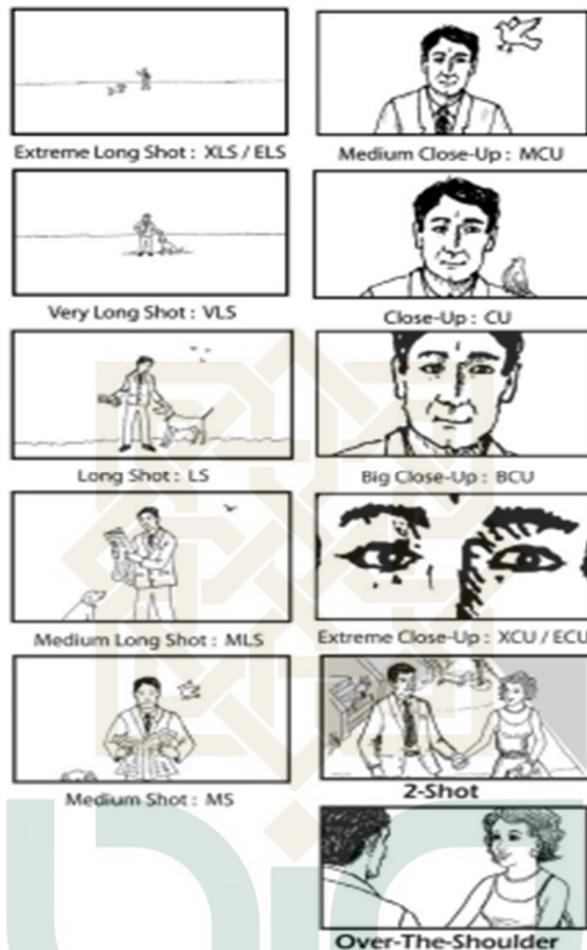
Teknik pengambilan gambar merupakan hubungan kamera dengan objek atau sebuah cara menempatkan objek pada bingkai. Roy Thompson dan Christopher Bowen mengemukakan sebelas jenis pengambilan gambar, sebagai berikut <sup>27</sup>:

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

---

<sup>26</sup> Sinta Lestari, "Youtube Web Series in the Film Industry in Indonesia", vol 14 No. 1 *Ultimacomm:Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2022, 3-4.

<sup>27</sup> Roy Thompson dan Christopher Bowen, *Grammar of the Edit*, (Oxford: Focal Press, 2009), hlm. 14-23.



Gambar 1 Teknik pengambilan Gambar

1) *Extreme Close-up* (XCU atau ECU)

XCU dan ECU merupakan jarak yang terdekat antara kamera dan objeknya. Jarak ini digunakan untuk mengambil detail seperti mata, mulut, telinga, atau tangan. Jarak ini biasanya ditemukan pada karya dokumenter atau film seni eksperimental.

2) *Big Close-up* (BCU)

BCU adalah pengambilan gambar yang bertujuan untuk membuat penonton berfokus pada objek. Biasanya digunakan untuk menyoroti detail wajah manusia, dengan menunjukkan

fitur utama, seperti mata, hidung, dan mulut untuk menunjukkan gerakan atau ekspresi wajah yang halus, seperti ekspresi marah takut dan romantis.

3) *Close-Up* (CU)

*Close-up* atau yang disebut dengan foto kepala, biasanya digunakan untuk menampilkan wajah, tapi memotong bagian atas atau rambut objek. Jarak ini juga dapat digunakan untuk menunjukkan objek beserta ekspresi yang ditunjukkan.

4) *Medium Close-up* (MCU)

MCU biasanya menampilkan setengah badan, dari kepala hingga badan, untuk menegaskan informasi dari objek yang disorot. MCU adalah pengambilan gambar yang paling umum dalam pembuatan film karena ada banyak informasi tentang karakter saat berbicara, mendengarkan, atau melakukan tindakan yang tidak melibatkan banyak gerakan tubuh atau kepala.

5) *Medium Shot* (MS)

MS atau bidikan pinggang, digunakan untuk menampilkan sosok manusia dari pinggang ke atas. Pergerakan objek akan menjadi perhatian dalam pengambilan gambar ini.

6) *Medium Long Shot* (MLS)

MLS digunakan untuk mengambil gambar dari lutut hingga kepala pemeran. Melalui MLS, ekspresi, pakaian, dan jenis

kelamin objek dapat diketahui. Selain itu, bagian latar belakang atau tempat akan terlihat jelas.

7) *Long Shot (LS)* atau *Wide Shot (WS)*

LS umumnya digunakan untuk pengambilan gambar yang menyeluruh. Jika objek yang diambil manusia, maka dari kaki hingga kepala dan latar belakang akan terlihat

8) *Very Long Shot (VLS)*

VLS adalah pengambilan gambar dengan jarak yang panjang dalam luas. Umumnya digunakan untuk pembukaan film yang memperlihatkan lingkungan dan objek. Teknik ini juga digunakan untuk memperlihatkan susana suatu acara

9) *Extreme Long Shot (XLS atau ELS)*

XLS lebih lebar dan luas dari VLS dan umumnya digunakan untuk mengambil gambar berupa *landscape* alam yang tidak terlihat ujungnya

10) *Two Shot*

Pengambilan gambar ini biasanya berisi dua objek yang menghadap ke kamera atau saling berhadapan

11) *Over The Shoulder*

Pengambilan gambar ini digunakan untuk mengambil dua orang yang sedang berbincang atau berinteraksi. Namun, pengambilan gambar dilakukan dari balik salah satu objeknya.

### 3. Tinjauan Teori Representasi Stuart Hall

Menurut Stuart Hall representasi adalah penggunaan bahasa atau tanda untuk menyampaikan sesuatu yang memiliki makna kepada orang lain atau khalayak<sup>28</sup>. Representasi mengacu pada cara di mana makna budaya di produksi, diedarkan dan ditafsirkan melalui bahasa, gambar dan bentuk komunikasi lainnya. Representasi dibentuk oleh hubungan kekuasaan, ideologi, dan konteks budaya, dan dapat didekati dengan cara yang berbeda. Dalam teori representasi Stuart Hall, terdapat dua jenis sistem representasi yaitu sistem representasi metal dan sistem representasi bahasa.

Representasi mental adalah semua sistem yang segala macam objek, orang, dan peristiwa dikorelasikan dengan sekumpulan konsep yang selalu ada di kepala kita. Tanpa hal tersebut kita tidak bisa menafsirkan dunia secara utuh, maka tergantung pada sistem konsep dan gambar yang terbentuk pada pikiran kita yang dapat untuk merepresentasikan dunia baik dari dalam maupun luar kepala kita.<sup>29</sup>

Representasi bahasa adalah representasi yang terlibat dalam keseluruhan proses membangun makna. Peta konseptual bersama kita harus diterjemahkan ke dalam bahasa yang sama. Sehingga kita

---

<sup>28</sup> Stuart Hall, *“Representation: Cultural Representation and Signifying Practices”* (London: SAGE Publication, 2003), 15

<sup>29</sup> *Ibid*, 17

dapat mengkorelasikan konsep dan ide kita dengan kata-kata tertulis tertentu, suara lisan atau gambar visual. Istilah umum yang kita gunakan untuk kata-kata, suara atau gambar yang membawa makna adalah tanda-tanda. Tanda-tanda ini mewakili atau mewakili konsep dan hubungan konseptual di antara mereka yang kita bawa di kepala kita dan bersama-sama mereka membentuk sistem makna budaya kita.<sup>30</sup>

Dalam teori representasi Stuart Hall, Hall mengemukakan bahwa representasi dapat dibagi menjadi tiga pendekatan yaitu<sup>31</sup>:

a. Pendekatan Reflektif

Menyatakan bahwa makna adalah konsep yang di tempatkan pada suatu objek yang ada di dunia nyata. Sebagai alat komunikasi, bahasa berfungsi sebagai cermin yang merefleksikan makna sebenarnya pada dunia nyata tersebut. Melalui pendekatan ini bahasa digunakan secara sederhana untuk menunjukkan kenyataan yang ada

b. Pendekatan Intensional

Pendekatan ini menekankan pada makna yang diberikan kepada pembuatnya. Makna bergantung pada aspek mental si pembuat pesan. Dalam hal ini pembuat tanda

---

<sup>30</sup> *Ibid*, 18

<sup>31</sup> *Ibid*, 24-25

bisa menentukan representasi dari tanda sesuai pemikiran dari si pembuat tanda

c. Pendekatan Konstruksionis

Pendekatan ini menekankan bagaimana makna dikonstruksikan dalam bahasa. Pendekatan mengonfirmasi bahwa sebuah kenyataan memiliki aspek material, praktik simbolik sebagai tempat munculnya proses representasi makna dan bahasa, bukan dunia material yang menyampaikan makna, melainkan sistem bahasa karena bahasa terdiri dari kumpulan tanda-tanda. Tanda-tanda tersebutlah yang memiliki makna yang merepresentasikan sesuatu.

#### 4. Tinjauan tentang Komunikasi

a. Definisi Komunikasi

Komunikasi adalah istilah yang berasal dari bahasa latin *communication*, yang bersumber dari kata komunis yang berarti sama. Sama adalah sama makna, jadi komunikasi dapat terjadi apabila terdapat kesamaan makna mengenai suatu pesan yang disampaikan oleh komunikator dan di terima oleh komunikan. Kegiatan komunikasi tidak hanya bersifat informatif namun juga persuasif. Pentingnya pemahaman komunikasi bertujuan agar

informasi yang disampaikan mampu memberikan dampak yang diinginkan untuk mencapai sebuah kesamaan Kehendak.<sup>32</sup>

Menurut Rudolf F. Verdeber, komunikasi mempunyai dua fungsi yaitu fungsi sosial, yakni bertujuan untuk kesenangan dan menunjukkan suatu ikatan atau hubungan dengan orang lain. Selanjutnya fungsi pengambilan keputusan yakni memutuskan untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu pada waktu tertentu.<sup>33</sup>

Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa komunikasi memiliki tujuan untuk memberitahu atau mengubah sikap dan pendapat seseorang. Ketika seseorang melakukan atau berpartisipasi dalam komunikasi maka seseorang harus berinteraksi dengan orang lain untuk berbagi informasi atau ide.

#### b. Komunikasi Massa

Komunikasi Massa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak dan elektronik). Komunikasi massa berasal dari kata media komunikasi massa. Media massa tersebut adalah saluran yang dihasilkan oleh teknologi modern. Media massa lebih merujuk pada penerimaan pesan yakni pada khalayak, audience, penonton, pemirsa, atau pembaca.<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Onong Uchjana Effendy, Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005), 9

<sup>33</sup> Deddy Mulyana, "Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar" (PT Remaja Rosdakarya, 2009), 5

<sup>34</sup> Nurudin, "Pengantar Komunikasi Massa" (Rajawali Pers, 2009), 4

Komunikasi massa dilakukan dengan menggunakan media massa untuk menyampaikan informasi kepada khalayak. Bentuk dari media massa antara lain media elektronik seperti televisi dan radio, media cetak (koran, majalah, tabloid), buku dan film.

Menurut Gebner, komunikasi massa yaitu produksi dan distribusi yang berdasarkan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang *continue* serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat industri.<sup>35</sup>

Menurut Josep A Devito, Komunikasi massa yang pertama adalah komunikasi yang ditunjukkan kepada massa atau khalayak banyak. Yang kedua komunikasi massa adalah komunikasi yang disalurkan oleh pemancar-pemancar audio dan visual. Komunikasi massa lebih mudah dan logis bila didefinisikan menurut bentuknya seperti: Televisi, radio, surat kabar, majalah, film, buku dan pita<sup>36</sup>

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

Peneliti akan menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena secara mendalam melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya<sup>37</sup>. Metode yang akan

---

<sup>35</sup> Elvinaro Ardianto dan Lukiati Komala Erdiyana, "Komunikasi Massa Suatu Pengantar", (Simbiosa Rekatama Media, 2004), 3

<sup>36</sup> Nurudin, "Pengantar Komunikasi Massa" (Rajawali Pers, 2009), 13

<sup>37</sup> Rachmad Kriyantono, "Teknik Praktis Riset Komunikasi" (Kencana, 2006), 56.

digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotika Charles Sanders Peirce

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang dipakai 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>38</sup>.

## 2. Definisi Konseptual

Definisi Konseptual adalah istilah dan definisi yang digunakan untuk menggambarkan secara abstrak : kejadian, keadaan, kelompok atau individu yang menjadi pusat perhatian Ilmu sosial.<sup>39</sup> Definisi Konseptual dalam penelitian ini adalah Representasi Kebudayaan Islam

### a) Representasi

Berdasarkan teori representasi milik Stuart Hall, representasi adalah penggunaan bahasa atau tanda untuk menyampaikan sesuatu yang memiliki makna kepada orang lain atau khalayak.<sup>40</sup>

Representasi mengacu pada cara di mana makna budaya di produksi, diedarkan dan ditafsirkan melalui bahasa, gambar dan bentuk komunikasi lainnya. Representasi dibentuk oleh

---

<sup>38</sup> Alex Sobur, "Semiotika Komunikasi" (PT Remaja Rosdakarya, 2009), 15.

<sup>39</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)", (Alfabeta, 2014), 33-34

<sup>40</sup> Stuart Hall, "Representation: Cultural Representation and Signifying Practices" (London: SAGE Publication, 2003), 15

hubungan kekuasaan, ideologi, dan konteks budaya, dan dapat didekati dengan cara yang berbeda.

Dalam teori representasi Stuart Hall terdapat 2 sistem representasi yaitu, Representasi Mental dan Representasi bahasa. Representasi mental adalah peta konseptual, dimana segala macam objek, orang, dan peristiwa dikorelasikan dengan sekumpulan konsep yang selalu ada di kepala kita. Kemudian yang kedua adalah representasi bahasa. Representasi bahasa adalah proses konstruksi makna, di mana tanda atau makna diterjemahkan melalui bahasa.

#### b) Kebudayaan Islam

Menurut Taufiq H Idris kebudayaan Islam ialah manifestasi daripada kerja jiwa manusia muslim yang didasari dan mencerminkan ajaran Islam dalam arti yang seluas-luasnya<sup>41</sup>. Untuk mengetahui bagaimana kebudayaan Islam bisa diteliti dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wujud kebudayaan milik Koentjaraningrat di mana kebudayaan bisa dilihat wujudnya melalui kebudayaan berupa gagasan, kebudayaan berupa aktivitas dan kebudayaan berupa artefak. Kebudayaan dan Islam adalah dua hal yang berbeda untuk menyatukannya maka peneliti menggunakan pendapat Taufiq H Idris bahwa definisi kebudayaan Islam

---

<sup>41</sup> Taufiq H Idris, "Mengenal Kebudayaan Islam" (PT Bina Ilmu, 1983), 31

mengandung tiga unsur yakni kebudayaan Islam adalah ciptaan orang Islam, kebudayaan Islam adalah didasarkan kepada ajaran Islam dan Kebudayaan Islam merupakan pencerminan daripada ajaran Islam.

Dengan demikian maka wujud kebudayaan Islam dapat dijabarkan menjadi:

1) Kebudayaan Islam berbentuk gagasan

Kebudayaan Islam yang berisi kumpulan gagasan yang bersifat abstrak dan lain-lain yang memadukan nilai-nilai kandungan dalam Al-Qur'an ke dalam kehidupan.

2) Kebudayaan Islam berbentuk aktivitas

Kebudayaan Islam yang berisi aktivitas atau tindakan seperti sistem sosial yang ada di masyarakat. Terjadi karena adanya sistem sosial yang ada di masyarakat sehingga dorongan dari sistem budaya yang mengarahkan manusia kepada perilaku dalam bentuk aktivitas dan interaksi dengan sesama manusia.

3) Kebudayaan Islam berbentuk artefak (fisik)

Kebudayaan Islam yang terwujud atau berbentuk fisik seperti lukisan, pakaian atau segala sesuatu hasil karya manusia yang bersifat fisik.

### 3. Definisi Operasional

Definisi Operasional adalah unsur penelitian yang memberitahu bagaimana cara mengukur sebuah variabel.<sup>42</sup> Sedangkan menurut pendapat lain, definisi operasional digunakan untuk membatasi indikator yang diinginkan peneliti dalam penelitian, sehingga apapun variabelnya semua hanya muncul dari konsep tersebut.<sup>43</sup>

*Tabel 1. Definisi Operasional*

Variabel	Dimensi	Indikator
Kebudayaan Islam berbentuk Gagasan	Sinematik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi jenis shot/editing pada bagian yang dimaksud</li> </ul>
	Naratif	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi dialog atau cerita pada bagian yang dimaksud</li> </ul>
Kebudayaan Islam berbentuk Aktivitas	Sinematik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi jenis shot/editing pada bagian yang dimaksud</li> </ul>
	Naratif	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi dialog atau cerita pada bagian yang dimaksud</li> </ul>
Kebudayaan Islam	Sinematik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi jenis shot/editing pada bagian yang dimaksud</li> </ul>

<sup>42</sup> Nanang Martoo, "Metode penelitian Kuantitatif", (Raja Grafindon Persada, 2010), 82

<sup>43</sup> Burhan Bungin, "Metode penelitian kuantitatif", (Prenada Media, 2005), 59

berbentuk Artefak	Naratif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi dialog atau cerita pada bagian yang dimaksud</li> </ul>
----------------------	---------	---

Pada penelitian ini definisi operasional yang dimaksud adalah representasi kebudayaan Islam dalam serial Ms Marvel batasannya adalah *scene* yang memuat kebudayaan berdasarkan wujud kebudayaan Koentjaraningrat yakni kebudayaan Islam berbentuk gagasan, kebudayaan Islam berbentuk aktivitas dan kebudayaan Islam berbentuk artefak.

Untuk menelaah kebudayaan Islam pada serial web Ms Marvel peneliti akan melihat melalui 2 bagian yaitu melalui elemen sinematik dan elemen naratif. Elemen naratif dilihat melalui cerita dan dialog yang ditampilkan dalam serial web Ms Marvel, sedangkan elemen sinematiknya bisa dilihat dari pengambilan gambar yang digunakan pada serial web Ms Marvel.

#### 4. Obyek Penelitian dan Subyek penelitian

Pengertian subjek & objek penelitian menurut Sugiyono adalah sebagai berikut: “subjek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.”<sup>44</sup>

<sup>44</sup> Sugiyono, “Metode Penelitian Bisnis” (Penerbit Alfabeta,2013), 32

Obyek penelitian adalah masalah yang ingin diteliti atau suatu masalah yang ingin dipecahkan melalui suatu penelitian. Obyek penelitian ini yaitu penggambaran kebudayaan Islam dalam serial *Ms Marvel*, adapun subyek penelitian ini ialah adegan yang menunjukkan simbol kebudayaan Islam dalam serial *Ms Marvel*. Dengan menentukan subyek dan obyek yang diteliti, maka peneliti akan dimudahkan dalam melakukan penelitian dan mengumpulkan data.

## 5. Metode Pengumpulan Data

### a. Sumber data

Sumber data terbagi menjadi dua, yaitu :

#### 1) Data Primer

Menurut Prof. Dr. Sugiyono, Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data<sup>45</sup>. Data primer pada penelitian ini diperoleh dari video original yang didapatkan melalui layanan streaming Disney+ yang kemudian akan dicapture adegan-adegan yang diperlukan untuk penelitian ini.

#### 2) Data Sekunder

Menurut Prof. Dr. Sugiyono, Data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung memberikan data pada

---

<sup>45</sup> Sugiyono, "Memahami Penelitian Kualitatif" (Penerbit Alfabeta,2013), 62

pengumpul data<sup>46</sup>. Data sekunder pada penelitian ini diperoleh dari kamus, internet, dan buku-buku yang berhubungan dengan penelitian



---

<sup>46</sup> *Ibid*, 62

## b. Teknik Pengumpulan Data

### 1) Dokumentasi

Menurut Arikunto, dokumentasi adalah metode penelitian yang terkait informasi yang didokumentasikan dalam rekaman, baik gambar, suara, tulisan, dan lain-lain<sup>47</sup>.

Penelitian ini menggunakan Serial web sebagai objeknya maka diperlukan dokumen yang mendukung penelitian. Dokumen yang dikumpulkan adalah salinan video dari serial web Ms Marvel yang di dalamnya terdapat kebudayaan Islam. Fokus dokumentasi tetap berada pada 6 episode serial web Ms Marvel yang menunjukkan kebudayaan Islam

Hasil dokumentasi dari scene atau dialog yang telah dikumpulkan nantinya akan di analisis kembali untuk mendapatkan data bagaimana kebudayaan Islam direpresentasikan dalam serial web Ms. Marvel

### 2) Studi Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data-data dari buku maupun dari sumber lainnya seperti jurnal, skripsi pendahulu maupun *website* yang berkaitan dengan penelitian

---

<sup>47</sup> Arikunto Suharsimi, "Manajemen Penelitian", (Rineka Cipta,2005), 244.

## 6. Metode Analisis Data

Pada penelitian ini, Peneliti menggunakan teknik analisis semiotika dengan model triadik dari Charles Sanders Peirce. 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 apa yang dapat didokumentasikan berbeda. Data kualitatif dapat berupa kata-kata, kalimat atau *scene* yang diperoleh dari mengamati secara dekat pada video serial yang sedang diteliti. Langkah analisis data memegang peranan penting dalam penelitian kualitatif, terutama sebagai faktor kunci dalam menilai kualitas suatu penelitian.

Pada tahap analisis data, peneliti memulai dengan mengumpulkan kata-kata atau *scene* yang telah dikumpulkan melalui metode dokumentasi. Peneliti kemudian menonton dan mempelajarinya dengan seksama, dan langkah selanjutnya adalah menganalisisnya.

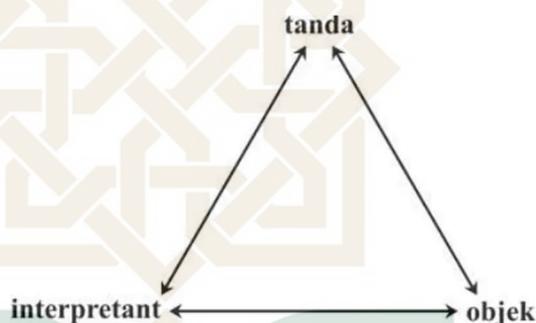
Analisis semiotika adalah ilmu atau metode yang digunakan untuk menganalisis atau mengkaji tanda pada sebuah perangkat tertentu untuk menghasilkan sebuah makna yang dimunculkan dari tanda tersebut<sup>48</sup>.

Berdasarkan teori semiotika Charles Sanders Peirce, Peirce membagi data nya menjadi tiga point yakni *object*, *representamen*, dan *interpretant*. Model triadik dari Peirce sering juga disebut sebagai

---

<sup>48</sup> Alex Sobur, "Semiotika Komunikasi". (Rosdakarya: 2006). 127

“*Triangle Meaning*” atau dikenal sebagai teori segitiga makna, yang dijelaskan secara sederhana: “tanda adalah sesuatu yang dikaitkan pada seseorang untuk sesuatu dalam beberapa hal atau kapasitas. Tanda menunjuk pada seseorang, yakni menciptakan benak orang tersebut suatu tanda yang setara, atau suatu tanda yang lebih berkembang, tanda yang diciptakannya dinamakan *interpretant* dari tanda pertama. Tanda itu menunjukkan sesuatu yakni objeknya”.<sup>49</sup>



Pertama, menurut Peirce, salah satu bentuk tanda (*sign*) adalah kata. Sesuatu dapat disebut *representamen* (tanda) jika memenuhi 2 syarat berikut:

- a. Bisa dipersepsi, baik dengan pancaindra maupun dengan pikiran/perasaan
- b. Berfungsi sebagai tanda (mewakili sesuatu yang lain)

Kedua, Obyek adalah sesuatu yang dirujuk tanda, bisa berupa materi yang tertangkap pancaindra, bisa juga bersifat mental atau imajiner.

---

<sup>49</sup> *Ibid*, 21

Ketiga, Interpretan adalah tanda yang ada dalam benak seseorang tentang obyek yang dirujuk sebagai tanda<sup>50</sup>.

Apabila ketiga elemen makna itu berinteraksi dalam benak seseorang, maka muncullah makna tentang sesuatu yang diwakilkan oleh tanda tersebut.

Berdasarkan objeknya tanda diklasifikasikan menjadi *icon* (ikon), *indeks* (indeks), dan *symbol* (simbol)

- a. Ikon adalah tanda di mana hubungan antara penanda dan petandanya atau hubungan antara tanda dan objeknya memiliki sifat kemiripan. Misalnya, kesamaan sebuah peta dengan wilayah geografis yang digambarkannya, foto, dan lain-lain.
- b. Indeks adalah tanda yang sifat tandanya tergantung pada keberadaannya suatu denotasi, dengan demikian suatu tanda yang mempunyai kaitan atau kedekatan dengan apa yang diwakilkan. Dengan kata lain indeks adalah tanda yang menunjukkan adanya hubungan sebab akibat antara penanda dan petanda. Misalnya tanda asap dan api.
- c. Simbol adalah suatu tanda, di mana hubungan tanda dan denotasinya ditentukan oleh suatu peraturan yang berlaku umum atau ditentukan oleh suatu kesepakatan bersama (konvensi). Simbol merupakan tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petandanya.

---

<sup>50</sup> *Ibid*, 22

Hubungan di antaranya bersifat *arbitrer* atau sementara, hubungan berdasarkan konvensi (perjanjian) masyarakat. Misalnya bendera merah putih merupakan simbol negara Indonesia.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Dalam proses Penelitian ini, Peneliti membagi menjadi empat bab, di mana setiap bab akan terdiri dari sub-sub berikut ini:

Bab pertama adalah pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua berisi gambaran umum tentang serial web *Ms Marvel* yang berisi keterangan serial web, sinopsis, dan juga karakter pada serial web *Ms Marvel*. Bab ini bertujuan memberikan informasi kepada pembaca mengenai serial *Ms Marvel*.

Bab ketiga adalah pembahasan. Bab ini berisi pembahasan mengenai hasil analisis dari serial *Ms Marvel*. Kemudian dilanjutkan dengan analisis kebudayaan Islam yang dibagi menjadi 3 wujud kebudayaan yaitu: kebudayaan Islam berbentuk gagasan, kebudayaan Islam berbentuk aktivitas, dan kebudayaan Islam berbentuk Artefak yang kemudian diolah menggunakan teknik semiotika Charles Sanders Peirce.

Bab keempat adalah penutup. Dalam bab ini terdapat kesimpulan dari penelitian, saran-saran yang didasari pada temuan penelitian dan kata penutup

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis semiotika Charles Sanders Peirce yang dilakukan oleh peneliti pada bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya yaitu “Bagaimana kebudayaan Islam digambarkan pada serial web *Ms Marvel* menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce?”. Dari rumusan masalah di atas dan hasil penelitian maka kesimpulannya adalah kebudayaan Islam dapat digambarkan pada serial web *Ms Marvel* dengan menggunakan teori wujud kebudayaan milik Koentjaraningrat dengan penjabaran sebagai berikut :

Kebudayaan Islam berbentuk gagasan, dapat dilihat dari berbagai *scene* yang disajikan dalam *scene Ms Marvel* yang menunjukkan Nasihat untuk mengucapkan bismillah sebelum melakukan sesuatu agar mendapatkan pertolongan dari Allah SWT . Kebudayaan Islam berbentuk aktivitas, dilihat dari berbagai *scene* yang menunjukkan kegiatan berdoa sebelum makan, mengucapkan bismillah sebelum melakukan sesuatu, mengucapkan salam ketika bertemu seseorang, mengucapkan salam ketika bertamu ke rumah, dan melaksanakan shalat berjamaah di masjid. Kebudayaan Islam berbentuk artefak, dapat dilihat dari berbagai *scene* yang disajikan dalam episode-episode *Ms Marvel* yaitu pada Gelang *Ms Marvel* dengan ukiran bahasa Arab dan Masjid sebagai tempat suci umat agama Islam. Dengan

ini serial web *Ms Marvel* dengan jelas memberikan gambaran tiga bentuk kebudayaan Islam pada keseluruhan episodenya. Bentuk-bentuk ini dapat dilihat dan dinikmati secara langsung dengan kemasan cerita pahlawan super muslim pertama yang sangat menarik.

## **B. Saran – saran**

Setelah melakukan penelitian ini, terdapat beberapa saran yang ingin disampaikan oleh penulis, antara lain :

### **1. Bagi Praktisi**

Untuk pembuat serial web, lebih baik apabila representasi Islam atau Kebudayaan Islam bisa dibuat bukan hanya dari sebuah stereotip namun juga dari kajian – kajian Islam yang ada, sehingga selain memberikan sebuah tontonan saja alangkah lebih baiknya sekalian berdakwah melalui serial web

### **2. Bagi akademis**

Penelitian dengan model semiotika tentu harus diimbangi dengan literasi yang memadai karena terkait dengan konteks representasi kebudayaan Islam pada film. Apalagi buku yang membahas tentang teori semiotika Charles Sanders Peirce ini masih sedikit referensi dari buku yang ada.

### **3. Bagi peneliti selanjutnya**

Untuk peneliti selanjutnya, terkhusus untuk mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Sunan Kalijaga agar lebih kreatif dalam pemilihan penelitian, karena terlalu banyak

penelitian dengan judul pesan pada film dan penggunaan analisis semiotika Roland Barthes. Sehingga teori-teori semiotika selain milik Roland Barthes bisa digunakan dan memberikan variasi teori semiotika yang digunakan untuk melakukan penelitian.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, D. R. (2022). Pengembangan Video Animasi Motion Graphic Untuk Mengatasi Pudarnya Kebudayaan Islam Di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Studi dan Penelitian Pendidikan Islam*.
- Al-Faruuqi, R. R. (1993). *Islam dan Kebudayaan*. Penerbit Mizan.
- Ardianto, Elvinaro dan Erdiyana, Lukiati Komala. 2004. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Simbiosis Rekatama Media
- Burhan Bungin. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Prenada Media.
- Deddy Mulyana. (2009). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Disney. (2022). *Disney Hotstar Plus*. Diambil kembali dari "About us": <https://www.hotstar.com/id/about-us>
- Effendy, H. (2009). *Mari Membuat Film, Panduan Menjadi Produser*. Erlangga.
- Eriyanto. (2001). *Analisis Wacana*. LkiS.
- FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI. (2014). *PEDOMAN PENULISAN SKRIPSI*.
- Fiske, J. (2001). *Television Culture*. Routledge.
- Google. (2022). Google Trends: [https://trends.google.co.id/trends/explore?q=%2Fm%2F0by1sn\\_](https://trends.google.co.id/trends/explore?q=%2Fm%2F0by1sn_)
- Google. (2022). Google Trends: <https://trends.google.co.id/trends/explore?q=superhero>
- Idris, T. H. (1983). *Mengenal Kebudayaan Islam*. PT Bina Ilmu.
- Jadid, R. R. P. (2020). *Moderasi Beragama Dalam Materi Walisongo Pada Buku Ajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Kemenag 2016*. UIN Sunan Kalijaga.
- Johannes A Smit & Denzil Chetty. (2018). Debunking Marvel Comics' First Pakistani-American Born Muslim Female Superhero: Reading Religion, Race and Gender in Ms. Marvel (Kamala Khan). *African Journal of Gender and Religion*, 24(2).
- Koentjaraningrat. (1992). *Kebudayaan, Mentalitas dan Pembangunan*. PT Gramedia Pustaka Utama.

- Kriyantono, R. (2006). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Kencana.
- Lestari, A. D. (2018). Representasi Kebudayaan Bali Dalam Novel Di Bawah Langit Yang Sama Karya Helga Rif (Kajian Interpretatif Simbolik Clifford Geertz). *Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya*.
- Marsyaf, M. I. (2020). “*Web Series Kian Diminati Warganet, Apa Menariknya Ya?*”, Diambil kembali dari Sindonews.com:  
<https://tekno.sindonews.com/read/186872/207/web-series-kian-diminati-warganet-apa-menariknya-ya-1601917835>
- Marzali, A. (Oktober 2014). Memajukan Kebudayaan Nasional Indonesia. *Humniora*, 26.
- Mustopa. (2017). Kebudayaan Dalam Islam: Mencari Makna dan Hakekat Kebudayaan Islam. *Tamaddun: Jurnal Sejarah dan Kebudayaan Islam*, 5(2), 33–34.
- Nanang Martono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Raja Grafindon Persada.
- Nugroho, W. B. (2020). “*The Brief Explanation of Representation According Stuart Hall*”, Diambil kembali dari *Udayana Networking*:  
<https://udayanetworking.unud.ac.id/lecturer/scientific/1626-wahyu-budi-nugroho/the-brief-explanation-of-representation-according-stuart-hall-1097>
- Nurudin. 2009. Pengantar Komunikasi Massa. Rajawali Pers
- Prabowo, B. (2022). *Cineverse*. Diambil kembali dari Review Series *Ms Marvel*:  
<https://cineverse.id/review-series-ms-marvel/>
- Priego, E. (2016). Ms Marvel: Metamorphosis and Trasfiguration of the Minority Superhero. *The WINOWER*.
- Putri Widya Ningrum dan Sri Oemati. ( 2022). Representasi Budaya Jepang Dalam Anime Kamisama Hajimemashita - Analisis Semiotika. *Seminar Nasional Linguistik dan Sastra*. Denpasar: Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
- Putri, F. S. (2019). *Representasi Kebudayaan Tionghoa Dalam Film (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce Terhadap Budaya Etnis Tionghoa Dalam Film The Fox Exploits Tigers Might Karya Lucky Kuswadi)*. UIN Sunan Kalijaga.
- Setyorinie, T. (2022). *Kompasiana*. Diambil kembali dari “Mengenal Web Series, Sinetron Kualitas Bioskop”:  
<https://www.kompasiana.com/tututsetyorinie/5badaab443322f72bb791e83/mengenal-web-series-sinetron-kualitas-bioskop>

- Sobur, A. (2009). *Semiotika Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Bisnis*. Penerbit Alfabeta.
- Tantiya Nimas Nuraini. (2022). Bacaan doa makan sebelum dan sesudah lengkap dengan hadist beserta adabnya. *Merdeka.com*.  
[https://www.merdeka.com/trending/bacaan-doa-makan-sebelum-amp-sesudah-lengkap-dengan-hadist-beserta-adabnya-kln.html#:~:text=Hadist%20Doa%20Makan&text=\"Telah%20diriwayatkan%20dalam%20kitab%20Ibnus,%27adzaaban%20naar%2C%20bismillah](https://www.merdeka.com/trending/bacaan-doa-makan-sebelum-amp-sesudah-lengkap-dengan-hadist-beserta-adabnya-kln.html#:~:text=Hadist%20Doa%20Makan&text=\)
- Tomatoes, R. (2022). *Rotten Tomatoes*. “Ms Marvel”:  
[https://www.rottentomatoes.com/tv/ms\\_marvel](https://www.rottentomatoes.com/tv/ms_marvel)
- Trianton, T. (2013). *Film Sebagai Media Belajar*. Graha Ilmu.
- Vera, N. (2014). *Semiotika dalam Riset Komunikasi*. Ghalia Indonesia.
- Yudi. (2021). Mengucapkan Salam dan Menjawab Salam. *Islampos.com*. Diambil, dari <https://www.islampos.com/mengucapkan-salam-dan-menjawab-salam-240306/>