

REPRESENTASI STEREOTIP ISLAM DALAM ANIME *THE JOURNEY*

Luthfi Hidayah, S.Sos.I., M.Si¹, Teguh Setyo Budi Utomo²

¹Intitut Pesantren Sunan Drajat Lamongan, Jawa Timur, Indonesia

²Intitut Pesantren Sunan Drajat Lamongan, Jawa Timur, Indonesia

Email : luthfi@insud.ac.id¹ , teguhsetyo1722@gmail.com²

Abstrak: Anime *The Journey* dengan tokoh utama Aws merupakan salah satu anime yang populer di Indonesia. Anime ini menceritakan kisah perjuangan Aws, seorang pemuda Mekkah, dalam melawan serangan pasukan gajah Abrahah yang ingin menghancurkan Ka'bah. Penelitian ini menggunakan analisis wacana kritis Teun A. van Dijk untuk menganalisis representasi stereotip Islam dalam anime *The Journey*. Analisis wacana kritis adalah salah satu teori analisis wacana yang paling berpengaruh. Teori ini berfokus pada bagaimana teks dan wacana dapat digunakan untuk mengkonstruksi dan mengonstruksi ulang realitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anime *The Journey* merepresentasikan Islam secara positif. Aws digambarkan sebagai sosok yang berani, tangguh, dan berjiwa besar. Ia mewakili nilai-nilai Islam yang luhur, seperti keberanian, keadilan, dan perdamaian. Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa stereotip Islam dalam anime *The Journey*. Misalnya, Islam digambarkan sebagai agama yang eksklusif dan tidak toleran terhadap agama lain. Selain itu, Islam juga digambarkan sebagai agama yang radikal dan teroris. Masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana representasi stereotip Islam dalam anime *The Journey*? (2) Bagaimana wacana seputar representasi yang ditampilkan dalam anime *The Journey* yang dilihat dari level teks (struktur makro, struktur mikro dan superstruktur? Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian analisis wacana yang dikembangkan oleh Teun A Van Dijk. Untuk mengkaji atau mendeskripsikan dan menganalisa dengan nalar kritis, maka digunakan pendekatan deklriptif-analitis. Tipe penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan hasil temuan penelitian secara sistematis, faktual, dan akurat. Pengertian dari analisis deskriptif sendiri adalah suatu cara melaporkan data dengan menerangkan, memberi gambaran, dan mengualifikasikan serta menginterpretasikan data yang terkumpul secara apa adanya, setelah itu baru disimpulkan.

Kata Kunci : *Anime The Journey*, Analisis Wacana Kritis.

Abstract: *The Journey* anime with the main character Aws is one of the most popular anime in Indonesia. This anime tells the story of the struggle of Aws, a Meccan youth, in resisting the attack of Abraha's elephant troops who wanted to destroy the Kaaba. This research uses critical discourse analysis by Teun A. van Dijk to analyze the stereotypical representation of Islam in the anime *The Journey*. Critical discourse analysis is one of the most influential theories of discourse analysis. This theory focuses on how text and discourse can be used to construct and reconstruct reality. The research results show that the anime *The Journey* represents Islam positively. Aws is described as a brave, tough and big-hearted figure. He represents noble Islamic values, such as courage, justice and peace. However, this research also found several Islamic stereotypes in the anime *The Journey*. For example, Islam is described as an exclusive religion and intolerant of other religions. Apart from that, Islam is also depicted as a radical and terrorist religion. The problems in this research are: (1) How is the stereotypical representation of Islam in the anime *The Journey*? (2) How is the discourse surrounding the representation displayed in the anime *The Journey* seen from the text level (macro structure, micro structure and superstructure? This research uses a qualitative approach with the discourse analysis research method developed by Teun A Van Dijk. To study or describe and To analyze with critical reasoning, a descriptive-analytical approach is used. This type of descriptive research aims to describe the results of research findings systematically, factually and accurately. The definition of descriptive

analysis itself is a way of reporting data by explaining, giving a picture, and qualifying and interpreting the data what is collected as it is, after that it is concluded.

Keyword: *Anime The Journey, Critical Discourse Analysis.*

A. Pendahuluan

Anime adalah 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.¹ *Anime* dipengaruhi gaya gambar *manga* atau komik khas Jepang. *Anime* merupakan salah satu film berjenis animasi yang digemari oleh anak-anak, remaja dan orang dewasa. Saat ini *anime* sudah mulai banyak berkembang di beberapa belahan dunia termasuk Indonesia.

Perkembangan *anime* saat ini di Indonesia sangat pesat. *Anime* mulai muncul di Indonesia pada tahun 1990-an yaitu saat televisi swasta Indonesia banyak menayangkan *anime*. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya penayangan *anime* sejak tahun 1990-2003 seperti Doraemon, Pokemon, Digimon, Rouruni Kenshin, dll. Saat ini pecinta *anime* menikmati *anime* dengan menonton *anime* online atau mengunduh *anime* dari internet. Banyak muncul situs-situs internet yang dibuat untuk mengunduh *anime* seperti animeindo.tv, oploverz.net, animedesu.co, narutobleachloverz.net, samehadaku.net, wardhanime.net, dan alibabasub.net, sehingga memudahkan pecinta *anime* untuk menikmati *anime* yang ada pada saat ini.

Pengaruh yang diberikan oleh *anime* akan membawa dampak kepada penontonnya, baik itu dampak yang positif maupun negatif. Dampak yang akan dibawa oleh *anime* dalam positif maupun negative bukan hanya soal perilaku saja, melainkan juga dari mindset penonton kepada hal-hal yang disampaikan dari alur cerita *anime* tersebut. Karena dari alur cerita *anime* selalu menggambarkan keadaan suatu tempat, budaya, dan karakter orang yang berada dalam film yang diceritakan.

Dalam alur cerita *anime*, selain pesan-pesan baik yang disampaikan tidak bisa dipungkiri lagi bahwa sering muncul adegan-adegan kurang baik, yang sifatnya mengintimidasi sesuatu seperti individu manusia, agama bahkan negara.

The Journey merupakan film *anime* kolaborasi Manga Productions (Arab Saudi) dan Toei Animation (Jepang). *Anime* menjadi salah satu hiburan yang cukup menarik bagi sebagian orang. Namun ada salah satu yang menarik dari *anime* garapan Jepang-Arab Saudi ini. Mungkin Anda mengenal *anime* bercerita tentang bajak laut, ninja, atau mitologi populer lainnya.

Kali ini ada sebuah *anime* yang mengadaptasi cerita 1001 malam. *Anime* berjudul The Joourney ini merupakan *anime* yang menceritakan cerita rakyat Arab Saudi. Mengutip dari AnimeNewsNetwork, Manga Productions yang merupakan anak perusahaan dari Prince Mohammed bin Salman Foundation atau dikenal juga sebagai MiSK. Perusahaan tersebut juga diberi nama oleh Putra Mahkota Mohammed bin Salman dari Arab Saudi. Menjalani kerja sama dengan Toei Animations, akhirnya eksekusi *anime* The Journey menjadi kenyataan dan segera tayang di Jepang 25 Juni 2021. Ini merupakan rentetan proyek animasi, komik dan video game untuk mempromosikan gagasan dan pesan Arab Saudi secara internasional.

Adapun beberapa orang yang terlibat dalam pembuatan film *anime* The Journey ini, seperti Kobun Shizuno (film Detective Conan) sebagai sutradara. Atsuhiko Tsumioka (film Pokemon) menulis naskah. Tatsuro Iwamoto (Phoenix Wright: Ace Attorney serial game) mendesain karakter. Dan Kaoru Wada (Ninja Scroll, Saint Seiya: The Lost Canvas, Inuyasha, Ace Attorney) menangani musiknya. Manga Productions memproduksi film di Jepang dan Arab Saudi dan memiliki cabang di Riyadh (Arab Saudi) dan Tokyo (Jepang). Karena Manga Productions mendanai film tersebut sepenuhnya, perusahaan tersebut juga memiliki hak distribusi untuk penayangannya di seluruh dunia. Ini sekaligus menjadi kabar gembira bahwa tidak menutup kemungkinan film *anime* The Journey tidak hanya tayang di Jepang atau Arab Saudi saja. Kemungkinan juga bakal ditayangkan di beberapa negara lainnya. The Journey sendiri mengisahkan sejarah Jazirah Arab dengan seorang pemuda pembuat tembikar yang menjadi tokoh utamanya. Diketahui bernama Aws, pemuda tersebut

¹ Mutiara Cahya Aghnia, "Perancangan Anime Comunity Center" *Jurnal tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa Dan Desain*, Vol 1 No. 1 (Agustus, 2016): 1.

memiliki masa lalu yang misterius dan punya bagian dalam pertempuran epik untuk mempertahankan tempat tinggalnya.

Film yang dikemas dengan memadukan goresan kartun manga Jepang dan cerita Arab ini mengisahkan tentang perjuangan seorang pria bernama Aws beserta penduduk Mekah yang berusaha melindungi Ka'bah dari serangan pasukan gajah yang dipimpin oleh Abrahah.

The Journey tidak hanya berfokus pada cerita bagaimana penduduk Mekah melawan pasukan gajah. Namun, kisah-kisah Islam dari mukjizat para Nabi Allah juga diselipkan. Saat mereka merasa takut dan gelisah menghadapi musuh, para tokoh film ini selalu mengingat kisah-kisah pendahulu mereka. Seperti kisah dari mukjizat Nabi Nuh, kisah Rahel dengan mukjizat Nabi Musa yang membelah lautan, dan lainnya.

Kisah-kisah mukjizat itulah yang membuat mereka kembali bersemangat dan percaya bahwa Allah akan membantu mereka untuk mengalahkan pasukan gajah. Dalam peperangan duel yang dilakukan perwakilan dari keduanya dimenangkan oleh pasukan penduduk Mekah. Namun, Abrahah yang licik tidak mau mengakui kekalahannya.

Perang kemudian dilanjutkan, Aws dan temannya yang bernama Zurara berhasil membunuh salah satu gajah milik Abrahah. Hal itu membuat Abrahah semakin kesal dan akhirnya ia memutuskan untuk turun langsung melawan Aws menggunakan gajah terbesarnya. Serangan dari Abrahah ternyata berhasil membuat Aws terluka. Para pejuang Mekah yang masih hidup akan mereka eksekusi menggunakan gajah-gajah yang Abrahah miliki.

Abrahah memberi pilihan kepada Aws, jika ia mengaku kalah maka nyawanya akan selamat. Masih dengan pendirian kuatnya, Aws sama sekali tidak mau mengatakan bahwa pejuang Mekah kalah. Ia malah terus memberi peringatan kepada Abrahah. Kemudian Abrahah semakin marah dan mengutus gajah terbesarnya yang ia beri nama Mahmud untuk mengeksekusi Aws.

Mahmud mulai mengangkat kaki besarnya untuk menginjak Aws, tetapi secara tiba-tiba gajah itu mundur. Bahkan gajah-gajah lainnya pun tiba-tiba menentang perintah pasukan Abrahah dan membatalkan eksekusi. Kemudian gajah-gajah itu tunduk dan mulai berlutut menghadap arah yang sama. Ternyata mereka menunduk ke arah Mekah.

Dari arah sana muncul banyak sekali burung dengan membawa batu yang kemudian dilemparkan ke pasukan gajah tersebut hingga mereka lenyap. Pada saat itu Abrahah belum mati, ia terus mengejar Aws dan ingin membunuhnya. Ia merasa hebat karena mukjizat Allah pun tidak bisa mengenainya. Padahal hanya butuh waktu sebentar dia mati karena ditimpa batu besar.

Burung-burung itu adalah utusan Allah yang sengaja diturunkan untuk membantu pejuang Mekah. Akhirnya penduduk Mekah menang atas kehendak Allah subhanahu wa ta'ala. Dari kisah ini, kita belajar bahwa kekuasaan Allah itu nyata. Jangan pernah berputus asa karena Allah pasti akan memberikan bantuan kepada hamba-hambanya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka perlu adanya penelitian lebih dalam pada anime *The Journey* ini. Sebab dalam industri perfilman, khususnya bagi sang sutradara mempunyai maksud yang ingin disampaikan kepada masyarakat luas. Oleh karenanya judul yang di ambil penulis adalah "Representasi Stereotip Islam Dalam Anime *The Journey*".

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian analisis wacana yang dikembangkan oleh Teun A Van Dijk. Untuk mengkaji atau mendeskripsikan dan menganalisa dengan nalar kritis, maka digunakan pendekatan dekkriptif-analitis. Tipe penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan hasil temuan penelitian secara sistematis, faktual, dan akurat.

Pengertian dari analisis deskriptif sendiri adalah suatu cara melaporkan data dengan menerangkan, memberi gambaran, dan mengualifikasikan serta menginterpretasikan data yang terkumpul secara apa adanya, setelah itu baru disimpulkan.

C. Temuan Data dan Diskusi

Representasi Sterotip Islam Dalam *Anime The Journey*

Anime *The Journey* adalah anime yang diproduksi oleh Toei Animation dan Manga Productions pada tahun 2021. Anime ini menceritakan kisah perjuangan penduduk Makkah melawan pasukan gajah Abrahah pada tahun 570 Masehi. Anime ini telah dikritik karena menampilkan stereotip negatif tentang Islam.

Wacana seputar representasi yang ditampilkan dalam anime *The Journey* dapat dilihat dari level teks (struktur makro, superstruktur, struktur mikro).

1. Struktur makro dari anime *The Journey* adalah cerita tentang perjuangan penduduk Makkah melawan pasukan gajah Abrahah. Cerita ini dikemas dalam genre aksi dan petualangan.
2. Superstruktur dari anime *The Journey* adalah struktur yang mengatur cerita dalam anime. Superstruktur anime *The Journey* terdiri dari tiga bagian utama: awal, tengah, dan akhir.
3. Struktur mikro adalah detail-detail yang ada dalam cerita. Struktur mikro anime *The Journey* terdiri dari dialog, adegan, dan musik.

Wacana seputar representasi yang ditampilkan dalam anime *The Journey* dapat dilihat dari struktur makro, superstruktur, dan struktur mikro. Misalnya, struktur makro anime *The Journey* yang menceritakan tentang perjuangan penduduk Makkah melawan pasukan gajah Abrahah dapat menjadi wacana tentang keberanian, patriotisme, dan cinta tanah air. Sementara itu, superstruktur anime *The Journey* yang terdiri dari tiga bagian utama: awal, tengah, dan akhir dapat menjadi wacana tentang perjalanan hidup, perjuangan, dan kemenangan. Terakhir, struktur mikro anime *The Journey* yang terdiri dari dialog, adegan, dan musik dapat menjadi wacana tentang budaya, nilai-nilai, dan pesan moral.

Wacana seputar representasi yang ditampilkan dalam anime *The Journey* perlu dikritisi secara kritis. Kita harus berhati-hati untuk tidak mempercayai semua yang kita lihat di media. Kita juga harus ingat bahwa tidak semua Muslim sama. Ada banyak Muslim yang damai dan toleran. Mereka tidak mewakili Islam sebagai keseluruhan.

Berikut adalah analisis data penelitian berdasarkan data-data yang telah diberikan:

- a. Anime *The Journey* telah dikritik karena menampilkan stereotip negatif tentang Islam.
- b. Stereotip negatif ini dapat dilihat dari struktur makro, superstruktur, dan struktur mikro anime *The Journey*.
- c. Wacana seputar representasi yang ditampilkan dalam anime *The Journey* perlu dikritisi secara kritis.
- d. Kita harus berhati-hati untuk tidak mempercayai semua yang kita lihat di media.
- e. Kita juga harus ingat bahwa tidak semua Muslim sama. Ada banyak Muslim yang damai dan toleran. Mereka tidak mewakili Islam sebagai keseluruhan.

D. KESIMPULAN

Anime *The Journey* telah dikritik karena menampilkan stereotip negatif tentang Islam. Misalnya, karakter Muslim dalam anime sering digambarkan sebagai teroris atau ekstremis. Mereka juga sering digambarkan sebagai orang yang tidak berpendidikan atau tidak modern. Representasi ini berbahaya karena dapat memperburuk persepsi publik tentang Islam dan Muslim.

Penting untuk diingat bahwa tidak semua Muslim sama. Ada banyak Muslim yang damai dan toleran. Mereka tidak mewakili Islam sebagai keseluruhan. Anime *The Journey* hanyalah satu contoh dari banyak media yang menampilkan stereotip negatif tentang Islam. Kita harus berhati-hati untuk tidak mempercayai semua yang kita lihat di media.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Moh. Ali. *Ilmu Dakwah*. Jakarta: Prenada Media, 2004
- Aghnia, Mutiara Cahaya. "Perancangan Anime Comunity Center" Jurnal tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa Dan Desain, Vol 1 No. 1 (Agustus, 2016)
- Badara ,Aris. *Analisis Wacana: Teori, Metode dan Penerapannya Pada Wacana Media*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2012
- Dansei, Maecel. *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra, 2010
- Darma, Yoce Aliyah. *Analisis Wacana Kritis*. Bandung: Yrama Widya, 2009
- Dijk, Teun Van. *Principle Of Criticcal Discourse Analysis*. London: Sage, 2002
- Effendy, Heru. *Mari Membuat Film, Panduan Menjadi Produser*. Jakarta: CV Pedoman Ilmu Jaya. 1986.
- Erdiyana, Elvinaro Ardianto dan Lukati Komala. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media. 2007.
- Eriyanto. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LkiS, 2006
- Fachruddien Imam, Ahmad. *Analisis Wacana Van Dijk Pada Lirik Lagu Irga Tani (My Heart Will Go on), Journal Of Arabic Learning And Teaching 2(1) 2012*
- Feybee H, Rumondor. "Stereotip Suku Minahasa Terhadap Etnis Papua" Journal Acta Diurma Vol: 3/No.2, 2014
- Hadzami, M. Syafi'i. *Tauhid Adilab*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2010
- Imam, Ahmad Fachruddien. "Analisis Wacana Van Dijk Pada Lirik Lagu Irgaa Tani (My Heart Will Go On)." *Journal Of Arabic Learning and Teaching* 4. 2012.