**ANIMASI ANAK NUSSA DAN RARA DI YOUTUBE**

**(ANALISIS SEMIOTIKA FERDINAND DE SAUSSURE)**

**Nurul Khalisa, Dr.Usman Jasad,S.Ag.,M.Pd, Jalaluddin B,SS.,MA**

Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar (UINAM), Jurusan Komunikasi dan Peyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi

*e-mail* : [stnurulkhalisa@gmail.com](mailto:stnurulkhalisa@gmail.com), [usman.jasad@uin-alauddin.ac.id](mailto:Usman.Jasad@uin-alauddin.ac.id), [jalaluddin.bashyir@uin-alauddin.ac.id](mailto:Jalaluddin.bashyir@uin-alauddin.ac.id)

**ABSTRACK**

*This Study examines the value of film animated child Nussa and Rara on Youtube (semiotic analysis of Ferdinand de Saussure). Which aims to : How the meaning of the markers related to the moral messages contained ini the animation children of Nussa and Rara on Youtube.*

*In research is classified as qualitative research using several approaches to da’wah and communication. Date collection is done by means of documentation and observation. Meanwhile, the date analysis teachique was carried out in stages, namely date reduction, Ferdinand de Saussure analysis on the concept of markers and then drawing conclusions.*

*The results of this study indicate that the animation of the Nussa and Rara children has positive messages both linguistic and non-linguisitc which can be seen from several episodes containing markers of moral messages including : moral messages to oneself include learning to be sincare or history, always being enthusiastic and not giving up, loving animals and always being grateful. Moral messages to others include, warm-heartedness, sharing with others, friendship, doing good to neighbors, giving alms, and forgiveness.*

***Keywords :*** *Animation, Markers, Moral Messages, Nussa and Rara*

**PENDAHULUAN**

Animasi biasanya tidak bisa lepas dari keseharian anak-anak, apalagi jika orang tua memberikan fasilitas untuk anak agar dapat menjamah dunia animasi itu sendiri. Sekarang ini, media Youtube menjadi salah satu primadona karena dari situ pula kita dapat memilih beragam animasi kartun seperti dalam channel youtube “*Riri Cerita Anak Interaktif”*  yang menyajikan sub tontonan kisah dongeng dan memuat tanda-tanda pengajaran moral bagi anak- anak. Adapula dalam channel youtube *“Dongeng Kita”* yang memuat sebuah kisah-kisah rakyat jaman dulu dengan tanda pengajaran moral dan sopan santunnya serta cerita mistis yang dikemas sedemikian rupa. Selain animasi yang menyajikan cerita rakyat, seperti animasi Ruby yang menampilkan tanda-tanda moral yang dimana dikisahkan sedikit bagaimana seorang anak yang melihat permasalahan yang ada disekitarnya dan memunculkan empati dan rasa tolong menolong kepada sesama makhluk hidup.

Namun walaupun banyak tayangan-tayangan edukasi yang disajikan oleh beberapa media untuk mempengaruhi anak, tentu itu juga tergantung didikan dan pemilihan yang terbaik orang tua untuk anaknya. Efek tontonan yang tidak mengedukasi bagi anak antara lain: (kurang empati) beberapa kartun yang menunjukkan karakter dan perilaku kasar, (Bahasa yang kasar) animasi kartun sering menyertakan bahasa yang tidak cocok untuk anak-anak sehingga membuat mereka menggunakan bahasa yang yang buruk yang mereka serap dari animasi kartun tersebut, (Tidak Bersosialisasi) kartun juga dapat mendorong perilaku antisosial dan memberikan pesan yang salah kepada anak-anak. Banyak sekali kita temui di lingkungan sekitar bahwa anak yang masih seumuran jagung sudah tahu tentang pacaran, berkata kasar bahkan yang paling miris sudah pandai merokok. Bagaimana indonesia bisa maju jika generasi-generasi penerusnya banyak yang lebih dulu rusak karena pergaulan sebelum mereka dewasa istilah kerennya dewasa sebelum waktunya. Inilah yang menjadi alasan orang tua harus pintar menghadapi anak terutama dari segi pergaulan, tontonan, dan juga keagamaan yang perlu dibentengi oleh tauhid sedari kecil.

Salah satu animasi yang bagus ditonton dan memiliki banyak pengajaran adalah animasi Nussa dan Rara. Meskipun banyak tontonan animasi islami lainnya tetapi animasi Nussa dan rara memang lebih kental akan edukasi keislamannya. Dimana tokoh Nussa dan Rara digambarkan dua orang kakak beradik yang mau belajar untuk selalu bersikap baik, berfikir positif serta mensyukuri banyak hal yang mereka alami. Tanda- tanda yang *signifiant* muncul dalam animasi ini adalah, dari nilai sosial, nilai moral, apalagi nilai keagamaan yang diharapkan dapat menjawab kebutuhan animasi anak di Indonesia.

Pesan-pesan yang di sampaikan melalui film serial animasi “Nussa dan Rara” memiliki jangkauan yang sangat luas. Sebab, film tersebut memiliki segmentasi keluarga atau segala jenis umur sehingga dapat dinikmati oleh seluruh kalangan. Hal ini merupakan sesuatu yang wajar mengingat sejak 1937, film serial animasi memang menggunakan paradigma animasi klasik sebagai konsep dasar filmnya, dimana ciri khas dari paradigma tersebut terletak pada kemampuannya untuk menghibur anak-anak sekaligus orang dewasa, meski gambar yang ditampilkan dalam film tersebut seolah-olah seperti milik kanak-kanak (Sutarman, 2006, h. 57).

Film mempunyai sebuah unsur yang bernama semiotika, yaitu ilmu yang mengkaji tentang penanda dan petanda. Di mana dalam hal ini, tanda-tanda dalam film bisa dimaknai melalui semiotika. Film adalah sesuatu yang merupakan suatu medium ekspresi dan komunikasi. Film merupakan suatu medium yang relatif baru di dalam kebudayaan umat manusia, dibandingkan dengan medium seperti bahasa dan tulisan. Film harusnya mampu menciptakan representasi atau penggambaran baru ataupun tanda-tanda dari suatu fenomena yang ada di masyarakat. Film biasanya merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar. Tanda-tanda inilah yang menjadi salah satu penguat dalam memperbaiki sikap atau perilaku masyarakat pada umumnya.

Analisis semiotika *Ferdinand De Saussure* Sendiri membagi sistem tanda menjadi beberapa seperti (*Signifiant)* yang menangkap sesuatu dari pikiran kita seperti bahasa, gerak, citra, bunyi, gambaran visual sedangkan (*Signifie/ Signified*) memaknai sesuatu itu melalui pikiran terhadap apa yang tertangkap di indra penglihatan. Di dalam film juga mengandung banyak lambang atau simbol berarti. Menurut Deddy Mulyana lambang atau simbol adalah sesuatu yang digunakan untuk menunjuk sesuatu lainnya, berdasarkan dari kesepakatan sekelompok orang. Lambang meliputi kata-kata (pesan verbal), perilaku non-verbal dan objek yang maknanya disepakati bersama, juga film mempunyai sebuah unsur yang bernama semiotika, yaitu ilmu yang mengkaji tanda.

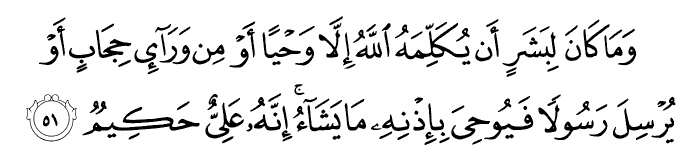
Di mana dalam hal ini, tanda-tanda dalam film dimaknai melalui semiotika. Menonton animasi yang menggambarkan bentuk kekerasan berpotensi mendorong anak melakukan hal yang sama dalam kehidupan nyata sehingga orang tua harus mengawasi dan melihat tanda-tanda animasi yang tidak memuat edukasi atau hanya akan merusak perilaku anak. Disinilah keberadaan tanda menjadi sangat penting karena dapat menjadi salah satu pendorong terbentuknya perilaku seorang anak-anak. Berdasarkan pemikiran di atas, maka peneliti memberi judul penelitian ini ***“Animasi Anak Nussa Dan Rara Di Youtube (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure )”***

Berdasarkan pokok masalah tersebut, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut***: “Bagaimana makna penanda-petanda pesan moral yang terkandung dalam animasi Nussa dan Rara di Youtube?”***

**KAJIAN TEORITIS**

**Tinjauan Tentang Semiotika dalam kaitannya dengan Al-Qur’an**

Al.Qur’an memiliki satuan-satuan dasar yang dinamakan ayat (Tanda). Tanda dalam Al-Quran tidak hanya bagian-bagian terkecil dari unsur-unsurnya, seperti: kalimat, kata, atau huruf, tetapi totalitas struktur yang menghubungkan masing-masing unsur termasuk dalam kategori tanda dalam Al-Quran. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh wujud Al-Quran adalah serangkaian tanda-tanda yang memiliki arti. Teks Al-Quran merupakan sekumpulan tanda-tanda bersistem yang mengandung pesan-pesan dari tuhan untuk disampaikan kepada manusia. Hal ini berarti telah terjadi komunikasi antara pemberi dan penerima pesan, yaitu komunikasi antara Tuhan dan manusia. QS. Ash-Syura yang berbunyi:



(51). Dan tidak mungkin bagi seorang manusiapun bahwa Allah berkata-kata dengan dia kecuali dengan perantara wahyu atau dibelakang Tabir atau dengan mengutus seorang malaikat lalu diwahyukan kepadanya dengan seizin-Nya apa yang Dia kehendaki. Sesungguhnya Dia maha Tinggi lagi Maha Bijaksana.

Sistem tanda yang dikaji dengan pendekatan semiotik dari sekumpulan tanda yang terdapat pada teks ayat tersebut adalah kata ترهبونdimana asal kata tersebut dari susunan huruf ) رهب) yang memiliki arti takut atau gentar. Menurut mayoritas mufassir kata ) ترهبون ( diartikan dengan menakut-nakuti. Lafal tersebut mempunyai posisi sebagai sebuah penanda karena bersifat material.

**Ayat- ayat Qauliyah dan Kauniyah**

Ayat-ayat Qauliyah adalah ayat-ayat yang difirmankan oleh Allah swt. Di dalam Al-Qur’an seperti QS. Al-Alaq ayat 1-5. Ayat ini menyentuh berbagai aspek termasuk tentang cara mengenal Allah dan membaca Al-Qur’an. Allah menurunkan ayat-ayat (tanda kekuasaan)-Nya melalui dua jalan diantaranya jalur Verbal yaitu ayat Qauliyah dan jalul non-Verbal yaitu Kauniyah. Ayat Qauliyah adalah kalam Allah yang diturunkan secara verbal kepada Nabi Muhammad SAW. Al-Qur’an adalah ayat Qauliyah yang berfungsi sebagai petunjuk, seperti dalam QS.An-Nahl yang berbunyi :



(16) Dan kami turunkan kepadamu al-kitab (Al-Qur’an) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat bagi orang-orang yang berserah diri.

Secara bahasa makna ayat Qauliyah adalah QOOLA yakni perkataan atau ucapan yakni ayat Allah berupa ucapan yang difirmankan kepada Nabi Muhammad SAW sedangkan makna ayat Kauniyah secara bahasa adalah KAANA yakni bukti atau ayat-ayat Allah yang tidak terfirmankan atau terucapkan, pun tertuliskan namun bisa dibuktikan melalui keadaan ataupun kejadian. Ayat Kauniyah adalah ayat atau tanda wujud disekeliling yang diciptakan oleh Allah. Ayat-ayat ini berwujud benda, kejadian atau peristiwa dan sebagainya yang ada di dalam alam ini.

**Tinjauan Umum Semiotika Ferdinand De Saussure**

Ferdinand De Saussure sebagai bapak semiotika modern membagi relasi antara penanda *(Signifier)* dan petanda *(Signified)* berdasakan konvensi yang disebut dengan signifikasi. Adapun konsep semiotika ferdinand dibagi menjadi 4 yakni:

***Signifier dan Signified***

Konsep pertama adalah *signifier* dan *signified* yang menurut Saussure merupakan komponen pembentuk tanda dan tidak bisa dipisahkan peranannya satu sama lain. *Signifier* merupakan hal-hal yang tertangkap oleh pikiran kita seperti bunyi, gambar visual, dan lain sebagainya. Sedangkan *signified* merupakan makna atau kesan yang ada dalam pikiran kita terhadap apa yang tertangkap.

Jika ditinjau dari segi linguistik yang merupakan dasar dari konsep semiotika saussure, perumpamaannya bisa dianalogikan dengan kata dan benda “pintu”. Pintu secara signifier merupakan komponen dari kumpulan huruf yaitu p-i-n-t-u, sedangkan secara *signified* dapat dipahami sebagai sesuatu yan menghubungkan satu ruang dengan ruang lain. Kombinasidari *signifier* dan *signified* ini kemudian membentuk tanda atas “pintu” bukan sekedar benda mati yang digunakan oleh manusia.

***Langue dan Parole***

*Langue* merupakan sistem bahasa dan sistem abstrak yang digunakan secara kolektif seolah disepakati bersama oleh semua pengguna bahasa, serta menjadi panduan dalam praktik berbahasa dalam suatu masyarakat. Sedangkan, *Parole* merupakan praktik berbahasa dan bentuk ujaran individu dalam masyarakat pada satu waktu tertentu.

***Synchronic dan Diachronic***

*Synchronic* merupakan telaah bahasa yang mana mempelajari bahasa dalam satu kurun waktu tertentu, sedangkan *Diachronic* mempelajari bahasa secara terus menerus atau sepanjang masa selama bahasa tersebut masih digunakan.

***Syntagmatic dan Paradigmatic***

*syntagmatic* dan *paradigmatic*. *Syntamatic* menjelaskan hubungan antar unsur dalam konsep linguisitk yang bersifat teratur dan tersusun dengan beraturan. Sedangkan, *Paradigmatic* menjelaskan hubungan antar unsur dalam suatu tuturan yang tidak terdapat pada tuturan yang lain yang bersangkutan.

Tanda (sign) adalah sesuatu yang berbentuk fisik *(any sound-image*) dapat dilihat dan didengar yang biasanya merujuk kepada sebuah objek atau apsek dari realitas yang ingin dikomunikasikan. Objek tersebut dikenal dengan Referent. Dalam komunikasi seseorang menggunakan tanda untuk mengirim makna tentang objek dan orang lain menginterpretasikan tanda tersebut. Syaratnya ialah komunikator dan komunikan harus mempunyai bahasa atau pengetahuan yang sama terhadap sistem tanda. Sebuah tanda terdiri dari Penanda *(signifier)* yang adalah gambaran fisik nyata dari tanda ketika kita menerimanya dan Petanda *(signified)* yang adalah konsep mental yang mengacu pada gambaran fisik nyata dari tanda. Konsep mental dikenali secara luas oleh anggota dari suatu budaya yang memiliki bahasa yang sama.

Saussure menegaskan bahwa petanda adalah sesuatu yang bersangkut-paut dengan aktifitas mental seseorang yang menerima sebuah penanda. Menurut Saussure, tanda mengekspresikan ide-ide dan menandaskan bahwa dia tidak sepakat dengan interpretasi Platonis atau istilah ide yaitu ide sebagai peristiwa-peristiwa mental yang jadi sasaran pikiran manusia. Dengan demikian, tanda secara implisit dipandang sebagai sarana komunikatif yang bertempat diantara dua orang manusia yang bermaksud untuk melakukan komunikasi atau mengekspresikan sesuatu satu sama.

**Tinjauan Tentang Film Animasi**

Kartun merupakan cikal bakal terbentuknya film kartun. Kartun yang merupakan sebuah goresan yang menggunakan tangan, secara hakiki tidak dapat dilepas dari induknya, yakni Seni rupa. Sejak dahulu, seni yang satu ini terkenal diolah oleh tangan-tangan orang terampil, seperti Honer Dumier, Francisco da Goya, Leonardo Da Vinci, dan masih banyak lagi. Namun yang di anugerahi gelar sebagai pelopor kartun adalah Honore Dumier. Gambar-gambar Dumier banyak dimuat di harian *La Cerricature* dan *La Charivari*. Dengan karya masterpiece-nya yang berjudul “Penumpang kereta kelas tiga” yang muncul pada tahun 1865.

Ensiklopedi Indonesia yang dikutip oleh Setiawan G. Sasongko dalam bukunya yang berjudul kartun sebagai media dakwah, kartun didefinisikan sebagai gambaran yang bersifat humoristis, kadang hanya bersifat lucu dan menarik, kadang dengan tujuan mencelah atau mencemooh keadaan sosial atau seseorang. Namun lebih ditekankan lagi, bahwa kartun lebih merupakan pemcerminan ciri-ciri kemanusiaan pada umumnya. Secara harafiah sinema atau film adalah Cinemathographie yang berasal dari cinema + tho = *phytos (*cahaya) dan *graphie = grhap* (tulisan=gambar=citra) yang artinya melukis gerak dengan cahaya.

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Dalam banyak penelitian tentang dampak film terhadap masyarakat hubungan antara film dan masyarakat sering kali di pahami secara linear. Artinya film selalu memengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan *(message)* di baliknya tanpa pernah berlaku sebaliknya. Kritikan yang muncul terhadap perspektif ini didasarkan atas argument bahwa film adalah potret dari masyarakat dimana film itu dibuat. Film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat yang kemudian memproyeksikannya ke dalam layar

**METODE PENELITIAN**

**Jenis Penelitian**

Pada penelitian ini digunakan jenis penelitian kualitatif yaitu penelitian yang tidak menggunakan data-data statistik dan hanya mendeskripsikan hasil penelitian seperti yang didefinisikan oleh Jalaluddin Rachmat sebagai metode yang hanya memaparkan situasi dan peristiwa dan tidak mencari atau menjelaskan hubungan.

**Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni: Pendekatan Dakwah, karena menggunakan kerangka keilmuan dakwah dalam membaca data-data dalam penelitian tersebut dan Pendekatan Komunikasi, karena menggunakan wawasan keilmuan komunikasi menganalisis hasil penelitian.

**Sumber Data**

Sumber data yang akan digunakan peneliti untuk mendukung proses penelitiannya antara lain *:* ***Data primer*** berupa data yang diperoleh dari rekaman video animasi “Nussa dan Rarra di Youtube. ***Data sekunder*** adalah data yang diperoleh dari dokumen atau literatur-literatur yang mendukung data primer seperti artikel yang membahas judul penelitian yang di inginkan, media cetak, buku-buku, dan sosial media.

**Metode Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data dalam penelitian digunakan beberapa metode antara lain, sebagai berikut : ***Dokumentasi*** merupakan teknik memperoleh data langsung dari tempat penelitian meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, data yang relevan dengan penelitian (Ridwan, 2009:43). ***Pengamatan/Observasi*** yaitu melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian untuk melihat dari kegiatan yang dilakukan.

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah dengan menggunkan analisis semiotika yang membahas mengenai penanda dan petanda. Adapun prosedur analisis objek dengan menggunakan metode semiotika dapat dijelaskan sebagai berikut :

Sebuah objek dijelaskan berdasarkan penanda dan petanda, dimana penanda menggambarkan bentuk komunikasi sedangkan petanda menjelaskan makna dari komunikasi tersebut. Data yang diperoleh dari hasil penggambaran bentuk komunikasi dan makna komunikasi kemudian dianalisis hubungan-hubungannya dengan realitas sosial dengan memakai pendekatan dakwah dan komunikasi. Kemudian penarikan kesimpulan dilakukan setelah data hasil penelitian selesai dianalisis.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Mengenal Film Animasi Nussa dan Rara**



**Gambar 4.1** Cover animasi Nussa Official Store “Nussa dan Rara”

Animasi Nussa adalah sebuah serial animasi Indonesia yang diproduksi oleh studio animasi *The Little Giant* dan *4Stripe Production.* Animasi ini ditayangkan pada layanan berbagi video youtube sejak 20 november 2018 M. Film animasi produksi dalam negeri *The Little Giant* dan *4Stripe Production* kini telah memasukilebih dari 38 episode. Tentu ini sebuah prestasi ataupun pencapaian yang sangat patut dibanggakan. Sebelumnya film animasi di Indonesia dipandang sebelah mata karena belum menghasilkan animasi yang bagus. Inilah mengapa film ini diproduksi agar masyarakat bisa melihat potensi dari film-film animasi yang tak kalah dengan buatan luar negeri. Proses pembuatan animasi Nussa dan Rara menggunakan teknik animasi karakter atau yang lebih dikenal orang-orang sebagai animasi 3 dimensi. Dalam proses pembuatan animasi ada tahapan yang harus dilakukan untuk menyelesaikannya, yang pertama yaitu proses manual. Proses manual yakni dengan cara menggambar sketsa model yang kemudian dilakukan proses scanner. Meskipun awalnya menggunakan teknik manual, namun proses pembuatan animasi ini sangat mengandalkan komputer. Pembuatan objek di komputer menggunakan *software 3D dealing and animation* seperti *Maya Unlimited dan 3DS Max.* Kemudian dilakukan editing video serta menambahkan efek dan suara *dubbing* menggunakan *software* yang terpisah.

**Tokoh-tokoh Pemain**

**Karakter Nussa** dalam animasi ini digambarkan sebagai seorang kakak laki-laki yang memakai gamis dengan dipadukan kopiah putih, yang bisaa kita jumpai pada anak laki-laki yang beragama islam. Nussa sendiri adalah anak yang menyandang disabilitas, dimana salah satu kakinya di bagian kiri tidak tumbuh dengan sempurna sehingga mengharuskannya untuk memakai kaki palsu agar menunjang kesehariannya. Penamaan karakter Nussa sendiri diambil dari kata “Nusantara”, yang dimana tim produksi ingin memperkenalkan keberagaman dan keberadaan negara Indonesia di mata dunia dengan menggunakan nama tersebut.

**Karakter Rara** dalam animasi ini digambarkan sebagai anak dan adik perempuan yang aktif, lucu dan menggemaskan. Anak yang berumur lima tahun dan selalu memakai pakaian yang muslimah lengkap dengan kerudungnya. Penamaan karakter tokoh Rara juga diambil dari kata “Nusantara” atau “ara”, sehingga melengkapi kata “Nusantara”, yang disusun berdasarakan pemanaan tokoh utama dari animasi ini. inilah mengapa tokoh Nussa, Rara, dan Anta saling berkaitan sehingga dibuatkanlah animasi keluarga dan memperkenalkan animasi asli Indonesia.

**Kucing Anta** adalah karakter hewan peliharaan yang disayangi oleh kakak beradik, Nussa dan Rara. Anta juga menjadi kucing yang selalu mengikuti kemanapun Nussa dan Rara bermain yang turut andil dalam kisah Nussa dan Rara ini. Kucing ini awalnya ditemukan oleh Nussa di seberang jalan yang dingin, dimana kucing yang terlihat malang, kurus dan penuh kotoran ini di ambil oleh Nussa karena keibahannya sehingga dia mengadopsi kucing itu dan dibawa pulang untuk dia rawat bersama sang adik yakni Rara.

**Karakter Umma** merupakan seorang ibu kandung dari kakak beradik Nussa dan Rara. Umma digambarkan sebagai ibu yang baik hati, lembut tutur katanya, dan paham agama. Nussa dan Rara bisaanya meminta pendapat kepada Ummanya apapun yang yang mereka tidak ketahui dan dengan senang hati tokoh Umma memberikan wejangan yang harus dilakukan dan baik menurut agama. Terlebih mengenai adab-adab atau aturan-aturan dalam islam seperti bagaimana menghormati orang yang lebih tua, tidak merepotkan orang lain, tidak berhutang dimanapun, dan senantiasa mensyukuri apa yang telah diberikan oleh sang pencipta yakni Allah Swt.

**Karakter Abdul** dalam animasi ini memiliki watak yang penakut dan senang bermain. Abdul adalah teman sekolah dan sekaligus tetangga dari kedua kakak beradik Nussa dan Rara. Ia menyukai hal-hal yang baru apalagi kalau urusan sepak bola, ia tidak ingin kalah hebat dari Nussa yang walaupun memiliki keterbatasan kaki namun masih mahir dalam bidang sepak bola. Ia juga digambarkan senang berbuat baik, tidak malu, tapi takut pada syifa ketika pertama kali bertemu karena ekspresi wajah syifa.

**Karakter Pak Ucok** ini digambarkan sebagai seorang pemilik warung yang baik hati, tidak pelit, senang melihat anak-anak berkunjung ke warungnya dan memiliki logat betawi yang kental. Ada kekhasan tersendiri dari karaker tokoh ini seperti jenaka namun tidak berlebihan, sehingga memunculkan kelucuan bagi para penonton. Pemeran karakter tokoh Pak Ucok ini, juga menjadi pemanis yang menjadikan animasi ini lebih berwarna dan beragam dan paling menonjolkan logat betawi yang dibawakan karakter tokoh ini. Karakter tokoh Pak Ucok ini pun menambah daftar tokoh-tokoh dewasa dari animasi Nussa dan Rara di Youtube.

**Karakter Syifa** yang ikut meramaikan animasi tersebut. Awal kemunculan tokoh gadis kecil berkerudung ungu ini dimulai karena sifat tolong menolongnya kepada orang yang sedang kesusahan. Karakter ini digambarkan sebagai tetangga yang santun, suka menolong, baik hati dan sedikit paham agama karena ajaran dari orang tuanya. Umurnya yang tidak jauh beda dengan Nussa yang 10 tahun menjadikan dia sebagai salah satu teman yang bisa diandalkan dengan sikapnya yang lebih dewasa dari karakter tokoh yang lainnya.

**Pesan moral yang terkandung dalam Animasi Anak Nussa dan Rara di Youtube**

**Pada Episode Kak Nussa !!**

**Sikap Ramah tamah**

Tabel 4.1

|  |  |
| --- | --- |
| Penanda *(signifier)* | Petanda *(signified)* |
| Gambar 4.9 Umma, Nussa, dan Rara membahas mengenai 3S (senyum, Sapa, dan salam) | Pesan yang ingin disampaikan adalah menanamankan budaya ramah tamah. Yakni sikap senyum, sapa, dan salam atau 3S pada diri menimbulkan rasa menghormati kepada orang lain. Misalnya, ketika bertemu orang memberikan senyum, menyapa dan memberi gelar yang baik |

**Sumber** data olahan peneliti 2020

**Pembahasan scene kak Nussa**

Berdasarkan adegan ini, pesan moral yang disampaikan ialah menumbuhkan sikap ramah tamah. Sikap ramah tamah merupakan salah satu warisan nenek moyang kita karena salah satu ciri budaya yang dijunjung tinggi di Indonesia sehingga menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara yang ramah terhadap setiap warganya. Sikap ramah tamah adalah suatu perilaku dan sifat masyarakat yang akrab dengan pergaulan seperti suka senyum, sopan, serta hormat dalam berkomunikasi, ringan tangan terhadap orang lain.

Dengan bersikap ramah tamah maka orang lain akan merasa dihargai dan dihormati serta diterima dalam pergaulan. Contoh dari sikap ramah tamah bisa dilihat dari pergaulan seperti bagaimana seorang teman yang bertemu dengan teman lainnya saling bertegur sapa dengan panggilan yang baik, menanyakan kabar, berbicara dengan tutur kata yang sopan, tidak individualis, menebar senyuman kepada orang lain. Sikap tersebut juga telah dijelaskan dalam islam dan Allah Swt melarang hambanya untuk berlaku angkuh, cuek, maupun sombong kepada sesama manusia. Sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah Swt. surah Luqman ayat 18 yang berbunyi :

وَلَا تُصَعِّرْ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَاتَمْشِ فِى اْلْاَرْضِ مَرَحًا ۖ إِنَّ اللهَ لَا تُحِبُّ كُلَّ مُخْتَا لٍ فَخُوْرٍ

(18). Dan janganlah kamu memalingkan mukamu dari manusia (karena sombong) dan janganlah kamu berjalan di muka bumi dengan angkuh. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong lagi membanggakan diri.

**Pada episode senyum itu sedekah**

**Berbagi kepada sesama**

Tabel 4.2

|  |  |
| --- | --- |
| Penanda *(signifier)* | Petanda *(signified)* |
| Gambar 4.10 Keluarga Nussa berkunjung ke Panti Asuhan dengan membawa barang bawaannya | Pesan yang ingin disampaikan adalah berbagi kepada sesama manusia. Berbagi kepada sesama meurpakan bentuk kepedulian sosial. Ketika pengurus panti asuhan tersebut mengucapkan terima kasih kepada keluarga Nussa atas bantuan yang diberikan kepada Panti Asuhan. |

**Sumber** data olahan peneliti 2020

**Pembahasan scene senyum itu sedekah**

Dalam konteks berbagi kepada sesama tidak hanya dalam lingkup panti asuhan yang dimana sering kita dengan bahwa menolong atau memberikan sedikit rezeki kepada orang yang membutuhkan yang dimana orang-orang menafsirkan seyokyanya ditujukan pada panti asuhan saja. Namun jika kita menelitik lebih dalam bahwa berbagi bisa dengan siapa saja baik dengan orang lain yang tidak kita kenal maupun dengan saudara kandung kita. Misalnya, memberi pakaian kepada saudara kita untuk dapat berhemat juga tidak dapat disalahkan asalkan memberi dengan ikhlas dan tidak ada kecacatan dari barang pemberian tersebut

Membantu orang lain dengan rasa tulus adalah kebahagiaan yang hakiki (Al-Musawi, 1998 : 101). Sebagai makhluk sosial kita tidak mungkin terlepas dari orang lain dengan saling menolong, saling peduli, saling membantu sesama dan menjadikan diri kita bermafaat. Dalam islam berbagi kepada sesama merupakan bagian dari ajaran Allah yang dimana pribadi-pribadi muslim dipenuhi dengan rasa empati dan simpati kepada orang lain sehingga dicintai oleh Allah swt. sebagaimana dalam firman-Nya QS. Al-Qasas, antara lain :

.... وَأَحْسِنْ كَمَآ أَحْسَنَ اللهُ إِلَيْكَ ۖ ...

Terjemahannya :

(77). ….Dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik, kepadamu…

**Pada episode bukan Mahrom**

**Silaturrahim**

Tabel 4.3

|  |  |
| --- | --- |
| Penanda *(signifier)* | Petanda *(signified)* |
| Gambar 4.11 Keluarga Nussa yang mendapat kunjungan dari tante Dewi yakni adik kandung dari Umma | Pesan yang ingin disampaikan adalah silaturahim atau mempererat kembali tali persaudaraan seperti antara Umma dan Tante Dewi yang diperlihatkan dalam episode tersebut. Salah satu pesan moral yang dianjurkan untuk direalisasikan didalam kehidupan sehari-hari. Umma juga mengingatkan kepada Nussa dan Rara bahwa tante Dewi adalah Mahrom mereka. |

**Sumber** data olahan peneliti 2020

**Pembahasan scene bukan mahrom**

Mempererat tali persaudaraan atau silaturahim bisa juga kita terapkan dalam lingkungan bertetangga yang dimana tidak dapat dipungkiri karena kesibukan masing-masing kita kurang berinteraksi dengan orang lain

Silaturahim dapat meghilangkan permusuhan dan pertengkaran yang cukup menyibukkan dan menyita waktu yang panjang, sehingga seseorang akan terpaksa meningggalkan kesempatan mencari rezeki. Apabila silaturahim dijalankan secara ikhlas maka Allah akan memberikan pahala yang berlipat ganda. Dengan silaturahim pula seseorang termasuk dalam golongan orang-orang yang bertakwa. Dalam Al-Qur’an juga menjelaskan tentang keutamaan dan pahala silaturahim QS. Ar-Ra’d yakni :

وَٱلَّذِيْنَ يَصِلُوْنَ مَآ أَمَرَ اللهُ بِهِ ےۤ أَنْ يُوْصَلَ وَيَخْشَوْنَ رَبَّهُمْ وَيَخَا فُوْنَ سُوٓءَ آلْحِسَابِ

(21). Dan orang-orang yang menghubungkan apa-apa yang Allah perintahkan supaya dihubungkan, dan mereka takut kepada Tuhan-Nya dan kepada nisab yang buruk.

**Pada episode Nussa Bisa!**

**Selalu semangat dan tidak putus asa**

Tabel 4.4

|  |  |
| --- | --- |
| Penanda *(signifier)* | Petanda *(signified)* |
| Gambar 4.12 Nussa berlatih keras bermain sepak bola dengan kaki palsunya untuk mengikuti perlombaan sepak bola di sekolahnya. | Pesan yang ingin disampaikan adalah selalu semangat dan tidak putus asa. Dengan berlatih dan berupaya dengan sungguh-sungguh setiap usaha yang kita lakukan akan memperoleh hasil yang memuaskan, seperti yang digambarkan dalam adegan ini. Nussa yang terus semangat dan tidak putus asa untuk membuktikankepada Umma bahwa ia bisa bermain sepak bola |

**Sumber** data olahan peneliti 2020

**Pembahasan scene Nussa Bisa!**

Berdasarkan adegan ini, pesan moral yang ingin disampaikan adalah sikap selalu semangat dan tidak mudah putus asa. Selalu semangat dan berusaha dalam menjalankan sesuatu yang baik dalam hidup ini yang merupakan rangkaian dari kekalahan dan kemenangan. Keberhasilan dan kegagalan, rasa semangat untuk menjalankan hidup dengan tidak berputus asa terhadap diri sendiri maupun orang lain dengan menumbuhkan rasa optimisme kepada orang lain bukan rasa pesimisme. Dalam QS. Yusuf, Allah Swt. berfirman:

وَأَخِيْهِ وَلَا تَاࢨْسُواْ مِنْ رَّوْحِ ٱللهِ ۖ إِنَّهُ و لَايَاْࢨْسُ مِنْ رَّوْحِ ٱللهِ إِلَّا ٱلْقَوْمُ ٱلْكَفِرُوْن

(87). Dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada beputus asa dari rahmat Allah melainkan kaum yang kafir.

**Pada episode eksplorasi tanpa batas**

**Menyayangi binatang dan belajar ber-terimakasih**

Tabel 4.5

|  |  |
| --- | --- |
| Penanda *(signifier)* | Petanda *(signified)* |
| Gambar 4.14 Nussa dan Abdul mengamati dan menjaga telur burung yang ingin menetas | Pesan yang ingin disampaikan dalam adegan ini adalah menyayangi binatang. Karena binatang seperti anak burung yang baru menetas pertanda bahwa setiap makhluk yang baru hidup di dunia masih murni dan perlu dijaga dan dirawat sampai ia tumbuh menjadi yang lebih baik. |

**Sumber** data olahan peneliti 2020

**Pembahasan scene eksplorasi tanpa batas**

Berdasarkan adegan ini, pesan moral yang ingin disampaikan adalah menyayangi binatang. Makhluk di dunia ini yang bertahan hidup dengan mencari makan sama halnya dengan manusia adalah hewan. Hewan dapat bertahan hidup jika makanan yang diberikan tercukupi. Mencintai atau menyayangi hewan adalah perilaku terpuji dan baik yang merupakan salah satu perintah agama yang harus kita realisasikan pada keseharian kita. Banyak pula pembahasan dalam Al-Qur’an dan Hadis tentang pentingnya menyayangi dan memelihara hewan yang baik dan benar. Seperti dalam firman Allah Swt, yakni :

Barang siapa yang memelihara kuda (binatang) di jalan Allah dengan penuh keimanan pada Allah dan yakin akan janji kebaikan-Nya, maka sesungguhnya makanan terhadap kudanya (binatang) yang dikenyangkan, pemberian minuman kepada kudanya (bintangnya) hingga puas, bahkan kotoran dan kencing kudanya kelak akan ditimbang sebagai kebaikan pada hari kiamat”. (HR. Bukhori)

**Pada episode tetanggaku hebat**

**Berbuat baik kepada tetangga**

Tabel 4.6

|  |  |
| --- | --- |
| Penanda *(signifier)* | Petanda *(signified)* |
| Gambar 4.15 Umma yang sedang membawa barang belanjaan dari pasar dengan dibantu juga oleh Syifa dalam hal ini adalah tetangga barunya. | Pesan yang ingin disampaikan adalah bagaimana seorang tetangga berbuat baik pada tetangganya yang lain. Gadis ini memperlihatkan bagaimana menjadi tetangga yang dapat diandalkan. |

**Sumber** data olahan peneliti 2020

**Pembahasan scene tetanggaku hebat**

Berdasarkan adegan ini, berbuat baik kepada tetangga adalah bentuk penghormatan kita kepada mereka karena hidup berdampingan sehingga interaksi sosial sangatlah diperlukan dalam meningkatkan jiwa sosialisme kepada orang lain. Hak dan kedudukan bagi seorang muslim sangatlah besar dan mulia, hingga sikap terhadap tetangga dijadikan sebagai indikasi keimanan. Rasulullah SAW, bersabda bahwa :

مَنْ كَا نَ يُوٴْ مِنُ بِا اللهِ وَ الْيَوْ مِ اْلآ خِرِ فَلْيُكْرِ مْ جَا رَهُ

(70)Barang siapa yang beriman kepada Allah dan hari Akhir hendaknya ia muliakan tetangganya” (HR. Bukhari 5589, Muslim)

Maka secara jelas bahwa berbuat baik kepada tetangga adalah akhlak yang sangat mulia dan sangat ditekankan penerapannya, karena merupakan perintah Allah SWT dan Rasul-Nya. Menurut Risma Aulia dalam skripsinya “Etika Memuliakan Tetangga” tahun (2009), menyatakan tetangga yang memuliakan tetangganya yang lain dapat menumbuhkan jiwa solidarisme antar sesama baik dalam ruang lingkup kecil maupun dalam ruang lingkup yang luas.

**Pada episode teman baru Rara**

**Memahami kisah/sejarah dan belajar ikhlas**

Tabel 4.7

|  |  |
| --- | --- |
| Penanda *(signifier)* | Petanda *(signified)* |
| Gambar 4.16 Umma menceritakan sebuah kisah kepada Nussa dan Rara tentang sejarah berkurban pada Zaman Rasulullah SAW. yang dikisahkan pada buku yang dipegang oleh Umma. | Pesan yang ingin disampaikan adalah mengajar anak dari kisah-kisah Rasul yang rela bertaruh nyawa demi melaksanakan perintah Allah Swt, demi kebaikan bersama. Belajar ikhlas dalam setiap keadaan. Umma yang menceritakan bagaimana asal mula seekor domba yang disembelih di hari Idul Adha sampai sekarang. |

**Sumber** data olahan peneliti 2020

**Pembahasan scene teman baru Rara**

Berdasarkan adegan ini, pesan moral yang disampaikan yakni proses pembelajaran bisa kita lihat dari kisah-kisah atau sejarah-sejarah ummat terdahulu yang memiliki jiwa sosial dan moral yang tinggi dengan ketaatan mereka terhadap perintah Allah Swt. Di dalam kehidupan sehari-hari tindakan-tindakan yang selayaknya dapat menjadi contoh bagi orang lain seperti sejarah berkurban yang awalnya diperintahkan kepada Nabi Ismail untuk disembelih. Namun, karena katakwaannya Allah menggatinya dengan hewan ternak seperti Domba, Kerbau, Kambing, maupun Sapi sehingga menjadikan kita mengerti akan arti hidup yang saling bersinergi satu dengan yang lainnya.

**Pada episode lomba traktir**

**Sedekah**

Tabel 4.8

|  |  |
| --- | --- |
| Penanda *(signifier)* | Petanda *(signified)* |
| Gambar 4.17 Abdul dan Syifa berlomba-lomba untuk mentraktir Rara di Warung Pak Ucok sehabis mengaji di Masjid. | Pesan yang ingin disampaikan adalah bersedekah. Bentuk pesan sosial yang mendidik anak untuk berbagi kepada saudaranya. Dijabarkan dalam dialog bahwa Abdul dan Syifa ingin mendapat pahala yang besar tak terkecuali Pak Ucok. |

**Sumber** data olahan peneliti 2020

**Pembahasan scene Lomba Traktir**

Berdasarkan adegan ini, pesan moral yang ingin disampaikan adalah bersedekah. sedekah adalah pemberian sukarela yang dilakukan seseorang kepada orang lain terutama kepada orang miskin pada setiap kesempatan terbuka yang ditentukan baik jenis, jumlah, maupun waktu. Bersedekah memiliki banyak macamnya dan kadarnya. Seperti dalam hadist riwayat Ibnu Majah, Rasulullah SAW. Bersabda, “Tidakkah ada satu pekerjaan yang paling mulia yang dilakukan oleh seseorang daripada pekerjaan yang dilakukan dari tangannya sendiri. Dan tidaklah seseorang menafkahkan hartanya terhadap diri, keluarga, anak, dan pembantunya melainkan akan menjadi sedekah”.

Contoh bersedekah dalam bentuk materi adalah memberi uang, makanan dan minuman kepada yang membutuhkan. Bersedekah makanan, terutama pada hari jumat, atau memberikan takjil di masjid untuk orang yang berpuasa, serta memberi makan kepada saudara kita yang sedang tidak punya uang, karena memberi makan kepada saudara seiman lebh besar pahalanya. Inilah salah satu bentuk moral dan sosialisme terhadap sesama manusia.

**Pada episode Marahan Nih?**

**Sikap maaf memaafkan**

Tabel 4.9

|  |  |
| --- | --- |
| Penanda *(signifier)* | Petanda *(signified)* |
| Gambar 4.18 Syifa yang sedang marah dengan Abdul, Lalu Abdul merasa bersalah dan meminta Maaf atas kesalahan yang dia perbuat kepada temannya tersebut. | Pesan yang ingin disampaikan adalah belajar maaf memaafkan. Memaafkan adalah proses untuk menghentikan perasaan dendam, jengkel, atau marah terhadap seseorang karena merasa disakiti atau didzalimi. Meminta maaf artinya menyadari bahwa apa yang kita lakukan menyakiti orang lain baik itu ucapan maupun perbuatan. |

**Sumber** data olahan peneliti 2020

**Pembahasan scene Marahan Nih?**

Berdasarkan adegan ini, meminta maaf adalah sebuah keterampilan sosial dan emosional yang dimana perlu diajarkan sejak dini, karena sangat berperan dalam membentuk kepribadian yang positif. Dengan begitu etika moralitas terhadap sesama manusia menjadi lebih tertanamkan terkhusus orang yang memaafkan dan yang meminta maaf dapat memunculkan rasa emosional, empati, dan simpati kepada orang lain dan menyadari kesalahan apa yang mereka perbuat yang menyakiti hati seseorang. Hal yang dapat diambil dalam pembelajaran sikap maaf memaafkan antara lain : belajar etika moral, intropeksi dan mengakui kesalahan, lebih realistis, menghargai orang lain, lebih peka, tidak pendendam, dan hal baik lainnya.

Dalam agama islam, memaafkan merupakan sikap yang sangat dianjurkan penerapannya. Seberat atau sepedih apapun manusia mengalami dampak akibat kesalahan yang dilakukan orang lain, Allah Swt tetap memerintahkan kepada hamba-Nya untuk melapangkan dada terhadap kesalahan sesamanya.

**PENUTUP**

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa penanda dan petanda pesan moral dalam animasi “Nussa dan Rara di Youtube” meliputi: Sikap keramah-tamahan dalam menjalin sebuah komunikasi dengan orang lain, berbagi kepada sesama dengan tulus dan ikhlas, silaturrahim atau mempererat tali persaudaraan yang sebelumnya renggang, selalu semangat dan tidak putus asa dalam menghadapi masalah dalam kehidupan, menyayangi binatang dengan tidak merusak tempat tinggal maupun tidak menyakitinya dan menerapkan nilai kesopanan seperti terima kasih dalam diri untuk selalu berucap syukur atas apa yang diberikan oleh orang lain, berbuat baik kepada tetangga yang membutuhkan pertolongan dari kita, mengenal kisah-kisah atau sejarah sehingga menambah literasi pemahaman keilmuan kita dan belajar ikhlas dengan apa yang telah kita terima dan mengikhlaskan apa yang terbaik untuk kita, bersedekah dengan sesama saudara, serta sikap maaf memaafkan dalam pertemanan sehingga terjalin komunikasi yang baik. Dari pesan-pesan moral inilah yang ingin ditunjukkan agar menjadi pengajaran bagi masyarakat luas dalam menanamkan akhlak yang baik terutama dari dalam diri.

**IMPLIKASI PENELITIAN**

Film atau Animasi yang kita kenal biasanya identik sebagai hiburan semata dan dapat memanjakan penonton dengan visualisasi tayangannya. Namun, sekarang banyak dari animasi ataupun film yang sudah menambahkan unsur pesan baik moral, sosial, maupun agama. Pesan-pesan moral yang dikemas dengan lebih menyenangkan dan contoh-contoh yang dapat ditemui di kehidupan nyata pun membuat masyarakat nyaman dan lebih mudah menerima pesan tersebut. Dengan mengandalkan sosok yang familiar dan lebih dekat dengan masyarakat dibandingkan dengan seseorang yang karismatik dan cenderung kaku pada setiap pertemuan bahkan hanya membuat takut karena perbedaan tingkat kualitas dan kewibawaannya ataupun seseorang yang menegur tanpa melihat perbedaan usia, yang dimana perbedaan tersebut juga dapat menjadi tolak ukur bagaimana pesan moral itu dapat direalisasikan di kehidupan nyata. Jadi, pesan moral tidak sulit lagi untuk diterima dengan melalui tayangan film atau animasi karena lebih humanis dengan mengambil contoh-contoh dari kehidupan sehari-sehari.

**DAFTAR PUSTAKA**

Andi (2006).*Aplikasi animasi digital adobe photoshop, adobe premiere, adobe after effect,* 3D studio Max. Madiun Medcoms.

Abu Zaid, Nasr Hamid, (2000). *Al - Nass wa al - Sultah wa al - Haqiqah* (Beirut: Al-Markaz al-Saqafi al-‘Arabi.

Eriyanto.(2011). *Analisis isi pengantar metodologi untuk penelitian ilmu komunikasi dan ilmu-ilmu sosial lainnya*, Jakarta : Kencana

Fiske, John. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada), cet-1

Kriyantono, Rachmat. (2012). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta Cet

Mubasyaroh. (2011). *Film sebagai media dakwah (sebuah tawaran alternatif media dakwah kontemporer), At-Tabsyir, jurnal komunikasi penyiaran islam*, vol. 2, no.2.

Manurung, Pappilon, Editor: M Antonio Birowo*, Metodologi Penelitian Komunikasi”*

Marselli, Sumarno, (2000). *Dasar-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT. Grafindo Widia Sarana Indonesia

Mulyana, Deddy,(2007) *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Parera J.D. (2009). *Teori Semanti edisi ke-dua.* Penerbit: Erlangga: Ciracas, Jakarta.

Piliang, Yasraf Amir, (2012). *Semiotika dan Hipersemiotika*.(Bandung: Matahari ),cet-4

Rachmat, Jalaludin, (2005). *Metode Penelitian Komunikas*, Bandung : Remaja Rosdakarya.

Sobur, Alex, (2003). *Semiotika Komunikasi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Vera, Nawiroh, (2014). *Semiotika dalam riset Komunikasi Cet.1,*penerbit: Ghalia Indonesia

**Jurna/Skripsi :**

Agustini dan Novando Andria Purwadi, 2013. *Pemaknaan Iklan Serial Rokok Djarum Super analisis Semiotika Ferdinand de Saussure”*,

Ismayani, *2017. Pesan Dakwah Dalam Film “Aku, Kau, dan Dia*” (*analisis semiotika Ferdinand de Saussure)”*  skripsi. Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

**Internet :**

http://id.wikipedia.org/wiki/Nussa-Official, diakses pada juni 2020

http://muslim.or.id.2734-ibu-sungguh-begitu-mulia-peranmu.html

https://lifestyle.sindonews.com/berita/1359136/158/pemuka-agama-turut-andil-dalam-meledaknya-nussa-di-dunia-maya diakses pada 27 juni 2020

https://m.detik.com/hot/spotlight/d-4351883/nussa-di-balik-istilah-nusantara diakses 23 juni 2020

https://mediaformasi.com/2019/05/animasi-nussa-dan-rara-bakal-tayang-di-malaysia/html diakses pada 19 mei 2020