

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Representasi Nilai-Nilai Akhlak Sosial dalam Anime *One Piece* Arc Wano Kuni

Kajian terhadap berbagai adegan dalam anime *One Piece* Arc Wano Kuni menunjukkan adanya representasi nilai-nilai akhlak sosial yang ditampilkan secara berulang melalui dialog, tindakan tokoh, alur cerita, maupun simbol-simbol visual yang menyertainya. Nilai-nilai yang teridentifikasi mencakup *ta'awun* (tolong-menolong), solidaritas sosial, keadilan (*'adl*), amanah, serta tanggung jawab sosial.

Di antara seluruh nilai tersebut, solidaritas sosial muncul sebagai representasi yang paling dominan. Dominasi tersebut tampak dari banyaknya adegan yang menampilkan kerja sama lintas kelompok, persatuan masyarakat Wano, serta perjuangan bersama dalam menghadapi dominasi kekuasaan Kaido dan Orochi. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa konstruksi naratif Arc Wano lebih menekankan kekuatan kolektif masyarakat dibandingkan heroisme individual.

Selain solidaritas, kepedulian sosial juga menjadi unsur penting yang membangun relasi antartokoh. Interaksi antara Luffy, para samurai, dan masyarakat Wano memperlihatkan bahwa keberhasilan perjuangan sosial dalam

cerita selalu didasarkan pada empati, perhatian terhadap sesama, serta kesediaan untuk membantu pihak yang membutuhkan. Dengan demikian, hubungan sosial yang dibangun dalam Arc Wano berakar pada nilai kemanusiaan dan kepedulian sosial yang kuat.

2. Makna Tanda, Simbol Visual, Dialog, dan Narasi Berdasarkan Semiotika Roland Barthes

Analisis semiotika Roland Barthes memperlihatkan bahwa makna dalam Arc Wano tersusun melalui tiga tingkatan pemaknaan, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos.

Pada level denotasi, berbagai adegan menampilkan tindakan yang dapat diamati secara langsung, seperti aktivitas menolong sesama, perjuangan menghadapi penindasan, pelaksanaan tanggung jawab kepemimpinan, serta upaya melawan kekuasaan yang bersifat tiranik. Makna yang muncul pada tahap ini merupakan makna literal yang hadir dalam visual maupun dialog cerita.

Pada tataran konotasi, berbagai tindakan dan simbol tersebut tidak lagi sekadar dipahami sebagai peristiwa yang terjadi dalam cerita, melainkan mengandung pesan sosial yang lebih luas. Nilai solidaritas, kepedulian terhadap kelompok yang tertindas, semangat kebebasan, serta tanggung jawab sosial menjadi makna yang dibangun melalui adegan-adegan tersebut. Dengan kata lain, tindakan yang secara literal berupa kerja sama atau perlawanan

merepresentasikan nilai-nilai moral yang hidup dalam kehidupan sosial masyarakat.

Sementara itu, pada tingkat mitos, Arc Wano membentuk konstruksi ideologis mengenai kepahlawanan sosial, pentingnya melawan ketidakadilan, serta keyakinan bahwa persatuan masyarakat merupakan kekuatan utama dalam mewujudkan perubahan sosial. Oleh karena itu, anime ini tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana penyampaian pesan moral dan sosial yang sarat makna.

3. Proses Pembentukan Makna Berdasarkan Teori Representasi Stuart Hall

Ditinjau dari teori representasi Stuart Hall, nilai-nilai sosial yang muncul dalam Arc Wano dibentuk melalui perpaduan antara unsur visual, dialog, karakterisasi tokoh, serta struktur narasi yang saling mendukung.

Dalam proses *encoding*, kreator anime menyisipkan berbagai pesan moral melalui tokoh protagonis, konflik sosial yang dihadirkan, simbol-simbol perjuangan, serta gambaran masyarakat yang mengalami penindasan. Pesan-pesan tersebut kemudian diterima dan ditafsirkan oleh audiens melalui proses *decoding*, yang dipengaruhi oleh pengalaman hidup, latar sosial, dan konteks budaya masing-masing penonton.

Melalui proses tersebut, anime berperan sebagai media representasi yang tidak hanya menggambarkan realitas sosial, tetapi juga turut membentuk pemahaman audiens mengenai keadilan, solidaritas, kepemimpinan, dan

kepedulian sosial. Temuan ini memperkuat pandangan Stuart Hall bahwa media merupakan ruang produksi makna yang berkontribusi dalam pembentukan kesadaran sosial masyarakat.

4. Evaluasi Nilai Akhlak Sosial dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam

Analisis yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai-nilai akhlak sosial yang direpresentasikan dalam Arc Wano memiliki relevansi yang kuat dengan prinsip-prinsip akhlak sosial dalam Islam.

Nilai *ta'awun* tampak melalui berbagai bentuk kerja sama dan saling membantu yang dilakukan para tokoh dalam menghadapi persoalan bersama. Nilai keadilan direpresentasikan melalui perjuangan melawan penindasan dan usaha membebaskan masyarakat dari kekuasaan yang zalim. Sementara itu, nilai amanah terlihat dalam karakter kepemimpinan Momonosuke dan Kozuki Oden yang menempatkan kepentingan rakyat di atas kepentingan pribadi. Solidaritas sosial juga tergambar melalui kuatnya persatuan masyarakat Wano dalam menghadapi berbagai konflik sosial yang terjadi.

Secara konseptual, nilai-nilai tersebut memiliki kesesuaian dengan ajaran Islam mengenai *ta'awun*, *'adl*, amanah, dan *ukhuwah* yang bersumber dari Al-Qur'an, hadis, serta pemikiran para ulama, termasuk Yusuf al-Qaradawi. Dengan demikian, sebagian besar pesan moral yang dibangun dalam Arc Wano dapat dipahami sebagai nilai edukatif yang selaras dengan tujuan Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam pembentukan akhlak sosial peserta didik.

5. Potensi Anime sebagai Media Pembelajaran Inovatif Pendidikan Agama Islam

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa anime memiliki peluang untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kontekstual dalam Pendidikan Agama Islam. Karakteristik visual yang kuat, alur cerita yang menarik, serta kedekatannya dengan kehidupan generasi muda menjadikan anime sebagai media yang potensial dalam membantu proses penyampaian dan internalisasi nilai-nilai akhlak.

Nilai-nilai yang ditemukan dalam Arc Wano dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran akhlak, pendidikan karakter, maupun materi yang berkaitan dengan hubungan sosial dalam Islam. Pemanfaatan media animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus membantu penyampaian pesan moral secara lebih efektif dan mudah dipahami.

Meskipun demikian, penggunaan anime sebagai media pembelajaran tetap memerlukan seleksi yang cermat. Tidak seluruh konten budaya populer sejalan dengan prinsip-prinsip Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, pendidik perlu berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik dalam memahami, mengkritisi, dan menyaring pesan-pesan yang terkandung dalam media yang digunakan. Dengan pendampingan yang tepat, anime dapat menjadi sarana pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mendukung penguatan nilai-nilai akhlak sosial dalam pendidikan Islam.

B. Implikasi

1. Implikasi Teoretis

Temuan yang diperoleh memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian media, budaya populer, dan Pendidikan Agama Islam sebagai bidang yang saling beririsan. Kehadiran nilai-nilai akhlak sosial dalam anime *One Piece Arc Wano Kuni* memperlihatkan bahwa media populer tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai ruang produksi dan distribusi makna sosial. Dalam konteks tersebut, teori representasi Stuart Hall tetap memiliki relevansi yang kuat untuk menjelaskan proses pembentukan makna melalui berbagai elemen media, seperti narasi, visual, simbol, dan karakterisasi tokoh. Nilai solidaritas sosial, keadilan, amanah, serta kepedulian sosial yang muncul dalam cerita diproduksi dan dikonstruksi sebagai pesan sosial yang dapat dipahami serta dimaknai oleh audiens sesuai latar pengalaman masing-masing.

Di sisi lain, penggunaan semiotika Roland Barthes memperlihatkan efektivitas pendekatan ini dalam membaca lapisan makna yang terdapat pada media audiovisual. Melalui analisis denotasi, konotasi, dan mitos, berbagai adegan dalam Arc Wano dapat dipahami tidak hanya pada tingkat makna literal, tetapi juga sebagai representasi nilai, ideologi, dan pandangan sosial yang tersembunyi di balik simbol-simbol visual maupun dialog antartokoh. Dengan demikian, semiotika berfungsi bukan sekadar sebagai perangkat

analisis tanda, melainkan juga sebagai instrumen untuk mengidentifikasi konstruksi ideologis yang dibangun oleh media.

Implikasi lainnya berkaitan dengan perluasan objek kajian dalam Pendidikan Agama Islam. Temuan ini menunjukkan bahwa nilai-nilai akhlak sosial tidak hanya dapat ditelusuri melalui sumber-sumber pendidikan formal atau teks keagamaan, tetapi juga melalui produk budaya populer yang dekat dengan kehidupan masyarakat modern. Kondisi tersebut membuka peluang bagi pengembangan pendekatan interdisipliner yang menghubungkan studi media, budaya populer, komunikasi, dan Pendidikan Agama Islam dalam satu kerangka analisis yang lebih kontekstual.

2. Implikasi Praktis

a. Bagi Guru Pendidikan Agama Islam

Temuan penelitian memberikan gambaran bahwa media populer dapat dimanfaatkan sebagai alternatif sumber belajar dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pada materi akhlak sosial. Representasi nilai *ta'awun*, solidaritas sosial, keadilan, amanah, dan tanggung jawab sosial yang ditemukan dalam Arc Wano menunjukkan adanya potensi penggunaan anime sebagai media pendukung untuk menjelaskan konsep-konsep akhlak secara lebih konkret dan mudah dipahami peserta didik.

Pemanfaatan cuplikan adegan yang relevan memungkinkan peserta didik melihat contoh penerapan nilai moral dalam bentuk perilaku dan tindakan nyata. Melalui pendekatan tersebut, pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek konseptual, tetapi juga menghubungkan materi dengan pengalaman yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Kehadiran media visual dan naratif yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Meskipun demikian, penggunaan anime sebagai media pembelajaran tetap memerlukan seleksi yang cermat. Guru memiliki peran penting dalam menentukan bagian-bagian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta memberikan arahan agar peserta didik mampu memahami pesan moral secara kritis. Pendampingan tersebut diperlukan agar media tidak hanya dipahami sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana refleksi terhadap nilai-nilai sosial dan keagamaan.

b. Bagi Peserta Didik

Implikasi lain terlihat pada penguatan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Representasi kerja sama, kepedulian sosial, tanggung jawab, dan keadilan yang muncul dalam anime dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan kesadaran mengenai pentingnya hubungan sosial yang harmonis.

Selain aspek moral, penelitian ini juga menegaskan pentingnya pengembangan literasi media di kalangan peserta didik. Kemampuan membaca, menafsirkan, dan mengevaluasi pesan yang terdapat dalam media populer menjadi kompetensi yang semakin diperlukan pada era digital. Dengan kemampuan tersebut, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga mampu melakukan penilaian kritis terhadap berbagai pesan dan nilai yang mereka konsumsi melalui media.

c. Bagi Lembaga Pendidikan

Lembaga pendidikan memperoleh gambaran mengenai pentingnya inovasi pembelajaran yang menyesuaikan perkembangan teknologi dan karakteristik generasi digital. Penggunaan media audiovisual berbasis budaya populer dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan dengan kehidupan peserta didik.

Pemanfaatan media seperti anime juga sejalan dengan kebutuhan transformasi pendidikan yang menekankan kreativitas, adaptasi teknologi, dan keberagaman sumber belajar. Oleh karena itu, lembaga pendidikan dapat mendorong pengembangan strategi pembelajaran yang memanfaatkan media digital secara produktif tanpa mengabaikan tujuan pendidikan karakter dan pembentukan akhlak peserta didik.

a. Implikasi Akademik

Pada ranah akademik, temuan penelitian membuka ruang yang lebih luas bagi pengembangan kajian interdisipliner yang menghubungkan studi media, budaya populer, dan Pendidikan Agama Islam. Anime yang selama ini lebih sering dipahami sebagai produk hiburan terbukti dapat dianalisis sebagai media yang mengandung pesan sosial, budaya, dan moral yang memiliki relevansi dengan pembentukan karakter.

Peluang pengembangan penelitian selanjutnya dapat dilakukan melalui penggunaan objek kajian yang berbeda, baik anime, film animasi, maupun bentuk media populer lainnya. Selain itu, penelitian lanjutan dapat memanfaatkan pendekatan teoritis yang lebih beragam atau menggunakan metode penelitian yang berbeda, seperti studi resepsi audiens, penelitian lapangan, maupun pendekatan campuran untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai penerimaan nilai oleh penonton.

Temuan ini juga memberikan dasar bagi pengembangan kajian akhlak sosial dalam perspektif Islam yang memanfaatkan budaya populer sebagai objek analisis. Mengingat besarnya pengaruh media terhadap pola pikir dan perilaku generasi muda, kajian semacam ini menjadi penting untuk memahami bagaimana nilai moral dan sosial dikonstruksi serta disebarluaskan melalui media digital.

Selain itu, hasil penelitian dapat menjadi pijakan bagi penelitian yang berfokus pada efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Kajian lebih lanjut dapat diarahkan pada pengukuran pengaruh penggunaan anime, film animasi, maupun media audiovisual lainnya terhadap peningkatan pemahaman akhlak, penguatan karakter, serta internalisasi nilai-nilai sosial peserta didik.

Secara keseluruhan, implikasi yang dihasilkan tidak hanya memperkaya pengembangan teori dalam studi media dan Pendidikan Agama Islam, tetapi juga memperluas cakupan penelitian mengenai pemanfaatan budaya populer sebagai sarana pendidikan nilai yang relevan dengan dinamika masyarakat kontemporer.

C. Saran

Berdasarkan keseluruhan temuan yang diperoleh dari kajian mengenai representasi nilai-nilai akhlak sosial dalam anime *One Piece Arc Wano Kuni* perspektif Pendidikan Agama Islam, terdapat sejumlah rekomendasi yang dapat dipertimbangkan oleh berbagai pihak. Rekomendasi ini diarahkan pada upaya optimalisasi pemanfaatan media populer sebagai sarana penguatan pendidikan nilai, pengembangan karakter, dan pembelajaran akhlak di era digital.

1. Bagi Pendidik Pendidikan Agama Islam

Pendidik Pendidikan Agama Islam perlu mempertimbangkan penggunaan media populer sebagai salah satu sumber belajar yang relevan dengan perkembangan peserta didik masa kini. Kehadiran generasi yang tumbuh dalam lingkungan digital menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang lebih dekat dengan pengalaman keseharian mereka. Dalam konteks tersebut, *One Piece Arc Wano Kuni* menghadirkan berbagai representasi nilai akhlak sosial, seperti *ta'awun*, solidaritas sosial, keadilan, amanah, serta tanggung jawab sosial yang dapat dijadikan ilustrasi kontekstual dalam proses pembelajaran akhlak.

Pemanfaatan media populer secara terarah berpotensi membantu guru menjembatani konsep-konsep akhlak yang bersifat abstrak dengan contoh perilaku yang lebih konkret. Melalui visualisasi cerita, konflik sosial, dan karakter tokoh, peserta didik dapat memahami penerapan nilai-nilai moral dalam situasi yang lebih nyata dan mudah dipahami. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya menekankan aspek konseptual, tetapi juga memberikan gambaran praktis mengenai implementasi nilai akhlak dalam kehidupan sosial.

Meskipun memiliki potensi edukatif, penggunaan media populer tetap memerlukan proses seleksi yang cermat. Guru perlu memastikan bahwa materi yang dipilih sejalan dengan tujuan Pendidikan Agama Islam dan sesuai

dengan tingkat perkembangan peserta didik. Selain itu, pendampingan selama proses pembelajaran menjadi aspek penting agar peserta didik mampu melakukan pembacaan kritis terhadap pesan-pesan yang terkandung dalam media, bukan sekadar menikmatinya sebagai bentuk hiburan.

2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dianjurkan untuk meningkatkan kemampuan literasi media sebagai bekal dalam menghadapi arus informasi dan budaya populer yang semakin beragam. Kemampuan tersebut diperlukan agar setiap pesan yang diterima melalui media dapat dipahami secara selektif, kritis, dan bertanggung jawab. Tidak seluruh nilai yang terdapat dalam media populer dapat diterima begitu saja tanpa proses penilaian dan penyaringan yang matang.

Melalui penguasaan literasi media, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengidentifikasi serta mengambil nilai-nilai positif yang terkandung dalam berbagai produk budaya populer, termasuk anime. Nilai seperti kerja sama, kepedulian sosial, tanggung jawab, keberanian, dan keadilan dapat dijadikan inspirasi dalam pembentukan karakter maupun perilaku sosial sehari-hari.

Di samping itu, sikap selektif perlu terus dikembangkan dengan mempertimbangkan kesesuaian antara pesan yang diterima dengan prinsip-prinsip ajaran Islam. Kemampuan untuk memilih dan mengevaluasi konten

secara kritis akan membantu peserta didik memanfaatkan media secara lebih bijaksana, produktif, dan edukatif.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kajian ini masih menyisakan ruang yang cukup luas untuk pengembangan penelitian pada masa mendatang. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat diarahkan pada eksplorasi hubungan antara anime, budaya populer, dan Pendidikan Agama Islam melalui objek kajian yang lebih beragam serta pendekatan yang lebih variatif.

Penggunaan anime dengan tema sosial, pendidikan, atau moral yang berbeda memungkinkan diperolehnya gambaran yang lebih komprehensif mengenai representasi nilai dalam media populer. Selain itu, penerapan pendekatan semiotika lain, seperti semiotika Charles Sanders Peirce maupun semiotika Umberto Eco, berpotensi menghadirkan sudut pandang analisis yang berbeda dan memperkaya interpretasi terhadap objek kajian.

Karena penelitian ini menggunakan metode studi pustaka, aspek penerimaan dan pengaruh media terhadap audiens belum dapat diamati secara langsung. Untuk itu, penelitian berikutnya dapat memanfaatkan metode penelitian lapangan, studi resepsi audiens, maupun penelitian eksperimen guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas anime sebagai media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam.

4. Bagi Pengembang Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pengembang pembelajaran Pendidikan Agama Islam diharapkan terus berinovasi dalam merancang bahan ajar yang memanfaatkan media digital dan budaya populer secara kreatif serta bernilai edukatif. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa anime memiliki potensi sebagai media pembelajaran kontekstual yang mampu menghubungkan materi akhlak dengan realitas yang dekat dengan pengalaman peserta didik.

Pengembangan bahan ajar dapat diwujudkan melalui berbagai bentuk, seperti modul pembelajaran, lembar kerja peserta didik, media presentasi interaktif, maupun video pembelajaran yang memanfaatkan adegan-adegan tertentu yang mengandung nilai akhlak sosial. Pendekatan semacam ini dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Selain pengembangan media, diperlukan pula perancangan model pembelajaran akhlak berbasis media digital yang mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif. Model tersebut tidak hanya berorientasi pada penguasaan aspek kognitif, tetapi juga diarahkan pada proses refleksi moral dan internalisasi nilai dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat berlangsung secara lebih adaptif terhadap perkembangan zaman sekaligus tetap berorientasi pada pembentukan karakter peserta didik.

Secara keseluruhan, kajian ini memperlihatkan bahwa anime *One Piece Arc Wano Kuni* merepresentasikan berbagai nilai akhlak sosial, antara lain *ta'awun*, solidaritas sosial, keadilan, amanah, dan tanggung jawab sosial. Nilai-nilai tersebut hadir melalui berbagai unsur naratif dan simbolik, seperti dialog, visual, tanda, serta alur cerita yang dianalisis menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes dan teori representasi Stuart Hall.

Di antara seluruh nilai yang ditemukan, solidaritas sosial dan semangat perjuangan kolektif tampil sebagai representasi yang paling dominan dalam narasi Arc Wano. Dalam perspektif Pendidikan Agama Islam, nilai-nilai tersebut memiliki keterkaitan dengan konsep *ta'awun*, *ukhuwah Islamiyah*, amanah, serta keadilan sosial yang menjadi bagian penting dari ajaran Islam. Atas dasar itu, *One Piece Arc Wano Kuni* dapat dipandang memiliki potensi sebagai media pembelajaran kontekstual yang mendukung penguatan pendidikan akhlak sosial dalam lingkungan Pendidikan Agama Islam.

UNIVERSITAS
KH. ABDUL CHALIM