

## Petanda : Jurnal Ilmu Komunikasi dan Humaniora

Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama)

### Baik Dan Buruk Animasi : Refleksi Gaya Komunikasi Mahasiswa KPI Banda Aceh

DOI: <https://doi.org/10.32509/petanda.v7i3.6145>

Cut Chusnul Agmeliani\*, Hanifah Nurdin, Fitri Meliya Sari

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Jl. Syeikh Abdul Rauf, Darussalam Banda Aceh, 23111, Indonesia

\*Email Korespondensi: 220401013@student.ar-raniry.ac.id

**Abstract** - Animation is a highly popular entertainment medium among university students, yet not all animated content conveys positive values. Animations contain harsh language and messages that contradict Islamic communication ethics, creating a tension between the identity of Islamic Communication and Broadcasting (KPI) students as future da'i/da'iah and their daily communication practices influenced by inappropriate media content. This study examines how both positive and negative animations shape the communication style of KPI students at UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Guided by cultivation theory, symbolic interactionism, and uses and gratifications, the research explores how messages are internalized, meanings are negotiated, and motivations drive media consumption. Using a qualitative descriptive-analytical method, data were collected through observation, interviews, and documentation via purposive sampling. Findings show that students' preferences for animation are driven by motivation, graphic quality, contextual narratives, engaging plots, entertainment value, and learning elements. Animation generates dual influences on communication style: positive impacts include creativity, proper language use, moral internalization, improved communication quality, and critical thinking; while negative effects involve harsh intonation, inappropriate vocabulary, and non-contextual mimicry. This study highlights the need for reflective media consumption and contributes novelty through a comprehensive comparison of positive and negative animations integrated with Islamic communication principles (*qaulan ma'rufa*).

**Keywords:** Animation; Communication Style; Language Reflection

**Abstrak** - Animasi merupakan salah satu media hiburan yang banyak dikonsumsi mahasiswa, namun tidak seluruhnya menghadirkan nilai positif. Sebagian animasi mengandung bahasa kasar dan konten yang bertentangan dengan etika komunikasi Islam, sehingga memunculkan kontradiksi antara identitas mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) sebagai calon da'i/da'iah dengan praktik komunikasi sehari-hari mereka. Penelitian ini bertujuan menganalisis bagaimana animasi baik dan animasi buruk memengaruhi gaya komunikasi mahasiswa KPI UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Penelitian menggunakan teori kultivasi, interaksi simbolik, serta uses and gratifications untuk membedah pola internalisasi pesan, proses interaksi makna, dan orientasi motivasional mahasiswa dalam mengonsumsi animasi. Dengan metode kualitatif deskriptif-analitis, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi menggunakan teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor utama yang memengaruhi mahasiswa menonton animasi meliputi motivasi, kualitas grafis, kedekatan narasi, alur cerita menarik, hiburan, dan unsur pembelajaran. Animasi memberikan pengaruh ganda terhadap gaya komunikasi: positif seperti kreativitas, penggunaan bahasa baik, internalisasi nilai moral, peningkatan kualitas komunikasi, dan kemampuan berpikir kritis; serta negatif berupa intonasi kasar, kata-kata tidak santun, dan peniruan logat tidak kontekstual. Penelitian ini menekankan pentingnya kesadaran reflektif



dalam memilih konten media dan menggarisbawahi kebaruan berupa perbandingan komprehensif animasi baik-buruk dengan integrasi nilai komunikasi Islam (*qaulan ma'rufa*).

**Kata Kunci:** Animasi; Gaya Komunikasi; Refleksi Bahasa

---

## Pendahuluan

Di dunia akademik, khususnya di lingkungan kampus Islam, kemampuan berkomunikasi sesuai dengan prinsip etika Islam sangatlah penting. Terutama Mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) juga dipersiapkan untuk menjadi da'i dan da'iah dikemudian harinya, sehingga tutur kata yang sopan berdasarkan prinsip komunikasi Islam yaitu *qaulan ma'rufa*, atau ucapan yang baik (Abdul Aziz et al., 2020) merupakan hal yang harus dilakukan mahasiswa KPI. Komunikasi, pada dasarnya, dapat dipahami dengan kata "sama", yang merujuk pada kesamaan makna. Istilah komunikasi sendiri berasal dari kata "*communis*", yang berarti "sama". Dengan demikian, jelas bahwa tujuan kita berkomunikasi adalah untuk membentuk kesamaan makna (Hanani, 2017). Makna yang dipahami setiap individu berakar pada proses pemaknaan yang diperoleh melalui pengalaman. Dengan kata lain, seseorang baru dapat mencapai pemahaman tertentu setelah mengalami atau melalui suatu peristiwa yang memberikan makna tersebut. Evelina (dalam Rafi et al., 2021:34). Menjelaskan bahwa pengalaman yang berbeda dapat dapat membentuk gaya komunikasi seseorang dalam menyampaikan pesan. Dalam konteks kehidupan mahasiswa, pengalaman tersebut tidak hanya berasal dari interaksi langsung, tetapi juga dari media yang mereka konsumsi sehari-hari salah satunya adalah animasi.

Animasi berasal dari kata "*animation*", yang berarti memberikan gerakan. Animasi bisa diartikan sebagai cara membuat gambar atau objek yang awalnya diam menjadi terlihat bergerak (Suartama, 2022). Animasi sebagai media komunikasi sosial merupakan salah satu bagian dari industri kreatif yang memiliki potensi besar. Selain berfungsi untuk menyampaikan informasi, animasi juga dapat mempengaruhi audiens untuk merespons dan bertindak sesuai dengan pesan yang disampaikan (Gede & Gede, 2020)

Animasi kini sangat mudah diakses melalui berbagai platform digital, menjadikannya bentuk hiburan yang sangat populer di kalangan mahasiswa. Sayangnya, tidak semua animasi yang mereka konsumsi mengandung nilai edukatif atau pesan yang membangun. Banyak animasi justru menampilkan bahasa kasar, kekerasan verbal, dan konten yang tidak sesuai secara etika. Animasi terbagi menjadi dua yaitu, animasi baik yang membawa nilai-nilai baik dan penggunaan bahasa yang baik dan santun. Sedangkan animasi buruk ialah animasi yang mencerminkan perilaku buruk dan penggunaan bahasa yang kasar seperti, ucapan makian, kotor, dan tidak sopan. Keduanya sama-sama punya kekuatan dalam membentuk karakter komunikasi penontonnya.

Berdasarkan data dari pra penelitian, diketahui 10 mahasiswa yang diwawancara semuanya mengakui menyukai menonton animasi. Dari jumlah tersebut sebanyak 7 orang memilih menonton animasi buruk, yaitu animasi yang menggunakan bahasa yang kasar dan 3 orang memilih menonton animasi yang menggunakan bahasa yang sopan. Peneliti menyadari bahasa yang digunakan dalam interaksi antar mahasiswa KPI mulai menunjukkan pergeseran. Ucapan-ucapan Islami seperti "alhamdulillah", "insya Allah", atau "jazakallah" jarang terdengar dalam obrolan santai, sebaliknya ucapan *slank* kasar seperti "anjir", "anjay", "bangsat", "bodoh", "tai" dan berbagai ekspresi kemarahan, umpatan sering terucap.

Tontonan-tontonan animasi yang digandrungi membuat gaya komunikasi menjadi buruk dan bahkan tidak mencerminkan mahasiswa KPI, yang memiliki tanggung jawab sebagai calon da'i dan da'iah dalam menyebarluaskan nilai-nilai Islam. Sebagai seorang muslim

sekaligus calon da'i dan da'iah sudah sepatutnya menjunjung tinggi komunikasi Islam salah satunya qaulan ma'rufan atau perkataan baik. Pentingnya untuk selalu berkata baik dijelaskan dalam hadits Arba'ain yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah, Rasulullah SAW bersabda:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ – رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ – قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ – صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ – مَنْ كَانَ يُؤْمِنُ بِاللَّهِ وَالْيَوْمَ الْآخِرِ فَلَيَقْرَأْ خَيْرًا أَوْ لِيَصُمْتَ

“Barang siapa yang beriman kepada Allah dan hari akhir, maka hendaklah ia berkata yang baik atau diam.” (HR. Bukhari dan Muslim). (Supianah et al., 2025)

Menurut Imam Asy-Syafi'i, sebelum seseorang memulai percakapan, ia perlu memikirkan dengan matang. Jika yang tampak adalah hal positif, maka silakan diungkapkan, tetapi jika yang muncul adalah hal negatif atau masih belum pasti, maka lebih baik untuk tidak mengatakannya (Puniman, 2018). Sebagai seorang mahasiswa yang berintelektual dan menganut ajaran Islam sudah sepatutnya untuk membiasakan diri untuk berkata baik dan menghindari berkata buruk.

Berkata buruk atau ucapan yang tidak dapat dikontrol selain mendapatkan *mudarat* juga dapat menimbulkan pertikaian, permusuhan, perselisihan, perkelahian bahkan kematian sekalipun (Muslimah, 2016). Hal ini menunjukkan bahwa penurunan etika dalam komunikasi dapat menyebabkan dampak berantai yang merugikan, tidak hanya bagi individu, tetapi juga pada mutu hubungan antarpribadi di lingkungan pendidikan. Fenomena ini memperlihatkan betapa besar pengaruh dari kebiasaan berkata kasar tidak hanya merugikan diri sendiri tetapi juga orang disekitar. Maka dari itu paparan media yang berisikan konten berkata kasar bisa menjadi penyebab utama salah satunya animasi.

Banyak animasi-animasi populer yang digandrungi mahasiswa terutama mahasiswa KPI seperti animasi Tekotok, Si Nopal, Ehlija, Sengklek Man, dan Dasi Gantung memuat banyak perkataan kasar, makian, dan kasar yang tidak sesuai dengan etika Islam. Islam menekankan pentingnya menjaga lisan, berbicara dengan sopan, dan menjadikan komunikasi sebagai jalan untuk menyebarkan kebaikan. Maka, saat mahasiswa di lingkungan pendidikan Islam justru terbiasa menggunakan bahasa kasar, kita perlu mempertanyakan nilai-nilai komunikasi Islami seperti apa yang sedang dijalani?

Melihat kondisi ini, perlu ada kajian yang lebih serius dan mendalam tentang bagaimana jenis animasi yang dikonsumsi baik yang bermuatan positif maupun negatif bisa memengaruhi gaya komunikasi mahasiswa, terutama dalam perspektif Komunikasi Islam. Penelitian ini penting untuk mengetahui sejauh mana tontonan ringan seperti animasi bisa membentuk karakter dan cara berkomunikasi generasi muda, serta bagaimana hal itu berdampak pada kualitas komunikasi mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini menggunakan teori Kultivasi pertama kali dikemukakan oleh Profesor George Gerbner pada masa ia menjalankan tugas sebagai dekan di Annenberg School; of Communication di Universitas Pennsylvania Amerika Serikat (AS) (Dermawan et al., 2025). Istilah kultivasi berasal dari kata “cultivation” yang secara semantik mengacu pada proses penguatan, pembangunan, pertumbuhan, penanaman, atau pemantapan. Konsep ini merujuk pada bagaimana paparan berkelanjutan terhadap pesan media (dalam hal ini televizioni) berkontribusi dalam memperkuat dan membentuk pemahaman audiens mengenai kondisi sosial yang sesungguhnya (Tiara Khalisna et al., 2025). Teori ini mengeksplorasi korelasi antara media telekomunikasi dan pembentukan kepercayaan serta orientasi sikap individu terhadap fenomena sosial tertentu, seperti tindakan kekerasan. Menurut Gerbner, melalui mekanisme paparan media yang intens dan berkelanjutan, audiens mulai mengonstruksi persepsi tentang dunia yang selaras dengan narasi dan representasi yang ditampilkan dalam tayangan televisi.(Anggraini & Musfaldy, 2020)

Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teori *uses and gratifications* diperkenalkan oleh tiga peneliti yaitu Elihu Katz, Jay G. Blumler, dan Michael Gurevitch sebagai salah satu dasar teoritis. Teori ini menjelaskan bahwa audiens mempunyai keinginan (dari segi psikologis dan sosial) untuk memilih konten yang mereka inginkan dari media yang ada (Kustiawan et al., 2022) sesuai dengan fokus penelitian ini yaitu melihat bagaimana mahasiswa memilih tontonan animasi baik dan buruk.

Selanjutnya penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolik. Teori interaksi simbolik dikembangkan oleh George Herbert Mead dan membahas bagaimana manusia membentuk serta menafsirkan makna melalui proses interaksi sosial yang melibatkan penggunaan simbol-simbol (Mubasher & Liao, 2024). Teori ini berfokus untuk memahami kehidupan bermasyarakat yang terbentuk melalui proses komunikasi yang disampaikan lewat kata-kata atau ucapan secara verbal. Selain itu, komunikasi juga melibatkan simbol non-verbal yang tidak menggunakan kata-kata secara langsung, melainkan disampaikan melalui isyarat seperti gerakan tubuh, penampilan, kontak mata, dan bentuk ekspresi lainnya.(Yohana & Saifulloh, 2019). Teori ini interaksi simbolik menjadi landasan penting untuk menganalisis bagaimana mahasiswa memaknai simbol-simbol yang terdapat dalam animasi.

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa kajian terdahulu yang relevan. Penelitian yang dilakukan (ZAHIRA, 2025) dengan judul “ Pengaruh Bahasa Toxic pada Animasi Vernalta terhadap Toxic Relationship Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau” yang dipublikasikan melalui repositori UIN Suska Riau, merupakan studi kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengukur pengaruh bahasa toxic dalam animasi Vernalta terhadap terbentuknya toxic relationship di kalangan mahasiswa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner dan survei online menggunakan Mentimeter, dengan analisis statistik untuk menguji hubungan variabel. Hasil utama penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan bahasa toxic dalam animasi tersebut terhadap toxic relationship dengan kontribusi pengaruh sebesar 21,7%. Ini menegaskan bahwa penggunaan bahasa toxic dalam animasi memiliki dampak nyata dalam pola komunikasi dan hubungan interpersonal mahasiswa yang menjadi target studi.

Kajian lain dilakukan oleh (Anzelia Anggrahini, 2025) dalam skripsinya berjudul “Penggunaan Bahasa dalam Animasi Tekotok (Analisis Etika Komunikasi Islam dengan Prinsip Qaulan Ma’rufa)” pada Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Ar-Raniry. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif deskriptif analisis dengan pendekatan analisis wacana. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa animasi Tekotok banyak mengandung bahasa verbal kasar seperti “bego,” “tolol,” dan “goblok,” serta disertai bahasa nonverbal berupa ekspresi marah, membentak, menampar, dan memukul. Bentuk komunikasi ini jelas bertentangan dengan prinsip *qaulan ma’rufa* dalam etika komunikasi Islam. Temuan penelitian tersebut memperlihatkan bahwa bahasa kasar dalam animasi dapat memengaruhi psikologis penonton, baik dari segi cara berbicara maupun pola interaksi sosial.

Meskipun penelitian Zahira (2025) dan Anzelia Anggrahini (2025) telah memberikan kontribusi penting dalam memahami pengaruh bahasa animasi terhadap komunikasi mahasiswa, terdapat celah penelitian yang signifikan yang belum tergali. Penelitian Zahira mengukur dampak bahasa toxic melalui pendekatan kuantitatif deskriptif dengan fokus pada hubungan interpersonal (toxic relationship), namun penelitian tersebut hanya meneliti satu judul animasi tanpa memberikan gambaran perbandingan antara konten bermuatan nilai positif versus negatif, sehingga belum mengungkap mekanisme psikologis yang mendasari transformasi gaya komunikasi mahasiswa. Sebaliknya, penelitian Anzelia Anggrahini menggunakan analisis wacana untuk mengurai unsur bahasa kasar dalam animasi Tekotok,

tetapi pendekatan tersebut berhenti pada level analisis konten tanpa menelusuri bagaimana paparan animasi secara aktual mengubah pola komunikasi dalam interaksi sehari-hari mahasiswa di dunia nyata. Lebih lanjut, kedua penelitian terdahulu belum mengintegrasikan perspektif komunikasi Islam secara sistematis sebagai kerangka evaluasi, padahal hal ini sangat relevan mengingat identitas mahasiswa KPI sebagai calon da'i dan da'iah yang diharapkan menjunjung tinggi etika komunikasi Islami seperti qaulan ma'rufa. Selain itu, belum ada penelitian sebelumnya yang mengungkap motivasi mendalam (faktor-faktor spesifik) yang mendorong mahasiswa memilih jenis animasi tertentu, sehingga mekanisme pengaruh animasi terhadap gaya komunikasi masih belum jelas dan terintegrasi secara holistik.

Penelitian ini hadir untuk mengisi keseluruhan celah tersebut melalui pendekatan yang lebih komprehensif dan integratif. Keunikan penelitian ini terletak pada tiga dimensi utama: pertama, penelitian ini secara sistematis membandingkan dampak dual (pengaruh ganda) dari animasi bermuatan nilai baik dan buruk terhadap gaya komunikasi mahasiswa KPI, bukan hanya fokus pada satu jenis dampak seperti penelitian terdahulu; kedua, penelitian ini mengintegrasikan Teori Kultivasi dan Teori Uses and Gratifications bersama-sama dengan kerangka etika komunikasi Islam (khususnya prinsip qaulan ma'rufa) sebagai landasan analisis yang kohesif, sehingga memungkinkan pemahaman yang bertumpu pada nilai-nilai Islami dan aplikasi teori media kontemporer secara simultan; ketiga, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif analitis melalui wawancara dan observasi mendalam untuk mengungkap motivasi pemilihan animasi, mekanisme pengaruh paparan media, serta refleksi atas gaya komunikasi mahasiswa dalam konteks kehidupan nyata mereka. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengisi kekosongan literatur yang ada tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan ilmu komunikasi Islam melalui pengembangan framework analisis yang mengintegrasikan teori media effects modern dengan nilai-nilai komunikasi Islam, serta memberikan rekomendasi praktis bagi institusi pendidikan tinggi Islam dalam merancang program literasi media dan penguatan identitas komunikasi Islami di kalangan mahasiswa.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, pendekatan deskriptif untuk mengetahui pengaruh tontonan animasi baik dan buruk terhadap gaya komunikasi mahasiswa KPI Universitas Islam Negeri Banda Aceh. Dalam penelitian kualitatif, pengamatan dilakukan berdasarkan perspektif yang telah ada sebelumnya guna memberikan gambaran verbal tentang fenomena yang diteliti (Hanif, 2022). Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengeksplorasi secara mendalam bagaimana interaksi siswa dengan animasi yang mereka tonton memengaruhi pilihan bahasa, gaya bicara, dan bahkan ekspresi komunikasi mereka.

Lokasi penelitian dilakukan di prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang terletak di Jl. Syeikh Abdul Rauf Darussalam, Kopelma Darussalam, Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Aceh 23111. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada fokus penelitian yang ingin mengkaji gaya komunikasi mahasiswa KPI dalam konteks pengaruh animasi terhadap gaya komunikasi mereka. Subjek penelitian terdiri dari sepuluh mahasiswa KPI yang dipilih dengan Teknik *purposive sampling*, yakni mahasiswa KPI yang memiliki pengalaman menonton animasi baik dan buruk.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi (A. S. Sari et al., 2025). Observasi mengetahui bagaimana mahasiswa berinteraksi ketika menonton animasi, baik yang membawa pesan positif maupun yang mengandung bahasa kasar atau nilai negatif, sehingga dapat diamati pengaruhnya terhadap gaya komunikasi sehari-hari

(Dawis et al., 2023). Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk menggali pengalaman mahasiswa, bagaimana mereka memaknai tontonan animasi, serta sejauh mana mereka menyadari adanya perubahan gaya komunikasi dalam diri mereka.(Siti Romdonal, Silvia Senja Junista, n.d.). Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data melalui penelaahan literatur, jurnal, dan dokumen terkait yang membahas dampak animasi terhadap komunikasi.(Abubakar, 2021)

Analisis data dilakukan melalui model interaktif Miles dan Huberman, yang terdiri tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Prof. Dr. Sugiyono, 2023) Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi informasi yang relevan mengenai pengaruh animasi baik dan buruk terhadap gaya komunikasi mahasiswa, misalnya perubahan kosakata, intonasi, atau gaya interaksi. Data yang sudah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif untuk mempermudah peneliti menemukan gaya komunikasi yang muncul. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan yang sekaligus berfungsi sebagai verifikasi, yaitu merumuskan temuan penelitian tentang bagaimana animasi baik dan buruk menjadi refleksi nyata terhadap gaya komunikasi mahasiswa KPI Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Untuk meningkatkan tingkat kepercayaan dan validitas dari data penelitian yang telah dikumpulkan, peneliti mengimplementasikan strategi triangulasi, yang merupakan suatu teknik pendekatan bertingkat untuk meningkatkan derajat keyakinan terhadap keakuratan hasil akhir penelitian(Putri & Fiqiyah, 2025). Penerapan triangulasi meliputi tiga jenis yaitu, triangulasi sumber, teknik, waktu. Pertama, triangulasi sumber dilakukan dengan menghimpun informasi dari mahasiswa KPI yang berasal dari berbagai tingkat kelas akademik (semester 1-7) dengan pengalaman mengonsumsi konten animasi yang beragam, strategi ini memungkinkan peneliti untuk melakukan pengecekan keabsahan informasi dengan merujuk pada berbagai pihak atau informan sehingga memberikan jaminan yang lebih kuat terhadap kredibilitas data, sekaligus memiliki kemampuan untuk mendeteksi dan mengidentifikasi pola-pola umum yang bersifat konsisten mengenai pengaruh animasi terhadap cara berkomunikasi mahasiswa, dan dapat mengurangi efek dari kesalahpahaman atau bias yang mungkin hanya berasal dari satu perspektif informan saja.

Kedua, triangulasi teknik dilakukan melalui pengumpulan data menggunakan tiga strategi teknik yang berbeda observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi dengan tujuan untuk mengkaji serangkaian fenomena yang sama akan tetapi dari berbagai sudut pandang dan perspektif yang berbeda, sehingga informasi yang terungkap dari pengamatan langsung dapat diverifikasi dengan mencocokkannya dengan temuan dari hasil wawancara dan bahan-bahan referensi yang telah terkumpul, dan dengan cara ini tingkat kesamaan dan keandalan dari data dapat divalidasi dengan lebih kuat; pendekatan ini memiliki manfaat dalam menghilangkan atau meminimalkan kelemahan-kelemahan yang melekat pada penggunaan satu teknik saja, serta memberikan gambaran yang lebih menyeluruh dan multi-dimensi mengenai fenomena yang sedang menjadi bahan penelitian.

Ketiga, triangulasi waktu menerapkan pengumpulan data pada periode waktu yang berbeda-beda untuk melakukan pengujian terhadap konsistensi dan stabilitas dari pola-pola cara berkomunikasi mahasiswa dalam beragam situasi kontekstual dan periode berbeda, dengan mengumpulkan data pada berbagai momen atau waktu yang beragam seperti pada jam-jam yang berbeda dalam sehari (pagi, siang, sore, malam).

## Hasil Penelitian

Animasi menjadi tonton yang sangat digemari oleh Generasi Z khususnya mahasiswa KPI Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang setiap harinya tidak lepas untuk menonton animasi, sehingga dalam keseharian mereka seperti, sedang makan, menunggu dosen

masuk ke kelas, ketika sedang nongki dan saat sendiri mereka sangat asyik menonton animasi seperti animasi Ehlija, Tekotok, Si Nopal, Nusa dan Rara, Upin dan Ipin. Kebiasaan menonton animasi terdapat sisi positif dan negatif. Dalam penelitian ini akan dibahas secara detail mengapa mahasiswa memilih tontonan animasi baik dan animasi buruk serta bagaimana pengaruh gaya komunikasi terhadap mahasiswa KPI Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

### Faktor Mahasiswa Menonton Animasi

Mahasiswa KPI yang umumnya adalah generasi Z sangat tertarik dengan animasi. Dalam hal ini, terdapat lima faktor yang membuat mahasiswa KPI tertarik menonton animasi, yaitu:

#### a. Kualitas Grafik

Faktor menonton animasi karena mahasiswa menyukai kualitas grafik yang disungguhkan animator. Menurut S.A.Z faktor utama dirinya menonton animasi ‘Pada Zaman Dahulu’ berawal dari ketertarikan pada kualitas grafis yang ditampilkan. “Animasi Pada Zaman Dahulu kualitas grafiknya bagus juga lucu”. (Wawancara dengan S.A.Z tanggal 29, September 2025)

Visual dalam animasi memiliki pesonanya sendiri, terutama ketika para animator dapat menyajikan gambar yang menarik, detail, dan berwarna-warni sehingga, grafis yang menarik dapat menciptakan suasana menonton yang lebih hidup dan imajinatif, sehingga meningkatkan ketertarikan untuk terus mengikuti alur cerita.

#### b. Narasi yang Kontekstual

Animasi yang masuk dalam kategori animasi buruk banyak membahas kisah yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari, misalnya animasi Tekotok menurut, W.U.L cerita animasi Tekotok sangat relate dengan kondisi generasi z karena membahas persoalan-soalan yang sering dihadapi oleh generasi z. “Cerita Tekotok sangat sesuai dengan kenyataan hidup, terutama untuk anak gen z”. (Wawancara dengan W.U.L tanggal 29, September 2025)

Sama halnya dengan A.U, ia mengatakan bahwa animasi banyak mengangkat kisah-kisah kehidupan yang sangat relevan dengan dirinya. “Animasi Tekotok, Ehlija, Dasi Gantung, dan Si Nopal Plot ceritanya sesuai dengan kehidupan juga banyak pesan-pesan yang dapat diambil juga animasinya lucu”. (Wawancara dengan A.U tanggal 28, September 2025)

Animasi seperti Tekotok, Ehlija, Si Nopal, dan Dasi Gantung memiliki narasi yang sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari tapi dan dibungkus dengan humor ringan menjadi faktor kuat mengapa animasi buruk sangat disukai dan diterima oleh siapa saja termasuk mahasiswa KPI.

#### c. Plot Menarik

Plot adalah rangkaian peristiwa yang menyusun keseluruhan jalan cerita. Plot yang baik dalam film bukan hanya sekadar urutan kejadian, tapi juga mengandung konflik, klimaks, dan resolusi yang memikat (Putra & Manesah, 2025). Menurut A.A.H animasi Tekotok memiliki plot menarik karena mampu mengangkat isu-isu sosial, realitas kehidupan, serta narasi yang bermuansa renungan. “Tekotok aku pilih karena kemampuannya mengangkat isu-isu sosial, realitas kehidupan, dan narasi renungan.” (Wawancara dengan A.A.H tanggal 27, September 2025)

Ia juga menambahkan meskipun beberapa episodenya disajikan dengan gaya yang mungkin kurang relevan untuk semua kalangan usia, namun substansi yang ditawarkan memiliki makna yang mendalam. Animasi Tekotok tetap menarik perhatian penonton meskipun secara visual hanya menggunakan tampilan animasi 2D sederhana.

Animasi Tekotok mengisahkan isu-isu sosial yang sering terjadi seperti, tentang kehidupan kos-kosan, persahabatan, hingga dinamika sosial yang dihadapi sehari-hari yang membuat siapapun yang menontonnya seolah pengalaman hidup mereka dipresentasikan secara nyata dalam tayangan tersebut.

**d. Hiburan**

Faktor utama mahasiswa menonton animasi adalah sebagai hiburan karena lelah setelah pulang kuliah, Pelepas stres dari tugas yang menumpuk. Melihat karakter animasi yang bertingkah konyol dan lucu dapat membuat seseorang terhibur dan termotivasi sehingga menonton animasi sengaja dipilih sebagai hiburan (Nurmana & Florencia Irene Yuliani, 2024). "Karakter Peot di Animasi *Dhot Design* itu paling berkesan buat aku karena tingkah dia lucu terus kawan-kawannya lain juga lucu". (Wawancara dengan Z.A tanggal 28, September 2025)

Menurutnya menonton animasi untuk melihat tingkah lucu dari karakter peot dalam animasi *Dhot Design* juga kisah persahabatan mereka yang sangat hangat dan penuh haru. Selain banyak kisah lucu animasi Dhot Design banyak menay(Nurdin et al., 2023)angkan tentang fakta-fakta seperti dalam judul "Pendakian Gunung gede" yang menceritakan tentang di gunung tersebut terdapat ladang ganja yang sangat luas sehingga, tidak hanya menghibur tetapi juga mendapatkan informasi terkini yang sedang terjadi.

**e. Sebagai Pembelajaran**

Sejak awal kemunculannya, animasi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar (Melati et al., 2023). Animasi dapat menyampaikan pesan, nilai, dan pengetahuan dengan cara yang sangat efektif dan mudah dipahami. Menonton animasi bukan hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai media pembelajaran baik dari alur cerita dan pesan-pesan yang disampaikan. "Bagi aku menonton animasi memiliki tiga tujuan utama yang saling terkait ntah itu sebagai hiburan, sebagai media pembelajaran, atau sebagai objek analisis. Mengingat aku pribadi berkecimpung dalam dunia media, animasi bukan hanya tontonan, tetapi juga sebuah studi kasus yang menarik untuk dianalisis dari berbagai perspektif." (Wawancara dengan A.A.H tanggal 27, September 2025)

Mahasiswa (KPI) yang mayoritas merupakan generasi Z menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap animasi. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, terdapat lima faktor utama yang menjadi alasan mengapa mahasiswa KPI memilih untuk menonton animasi yaitu: kualitas grafik, narasi yang kontekstual, plot menarik, hiburan dan pembelajaran

Pertama, faktor kualitas grafik menjadi daya tarik utama. Mahasiswa sangat terpesona oleh kualitas visual animasi yang menarik dan detail, seperti yang disampaikan oleh informan S.A.Z saat bercerita mengenai animasi "Pada Zaman Dahulu." Menurutnya, kualitas grafis animasi tersebut sangat bagus dan lucu, sehingga mampu menciptakan pengalaman menonton yang hidup dan imajinatif. Visual berwarna-warni dan desain yang menarik memberikan kepuasan estetis yang memperkuat ikatan emosional mereka terhadap animasi.

Faktor kedua, narasi yang kontekstual atau cerita yang sangat dekat dengan realitas kehidupan sehari-hari generasi Z. Animasi seperti "Tekotok," "Ehlija," "Dasi Gantung," dan "Si Nopal" banyak membahas persoalan yang dialami oleh mahasiswa dan teman sebayanya. W.U.L dan A.U menegaskan bahwa cerita-cerita tersebut sangat relate dengan pengalaman dan masalah kehidupan yang mereka hadapi.

Ketiga, plot atau alur cerita yang menarik juga menjadi alasan kuat bagi mahasiswa. Animasi seperti "Tekotok" selain menghibur, juga mengangkat isu sosial dan realitas kehidupan secara reflektif. A.A.H menyatakan bahwa meskipun secara visual animasi ini sederhana, tetapi

makna dan pesan yang terkandung sangat dalam sehingga, tidak hanya memenuhi kebutuhan kognitif untuk memahami isu sosial, tetapi juga memberikan pesan moral yang dapat direnungkan oleh penonton.

Keempat, faktor hiburan menjadi alasan mahasiswa menonton *film* animasi sebagai Pelepas stress dari aktivitas akademis yang padat. Menurut Z.A Karakter-karakter lucu seperti Peot dalam animasi “*Dhot Design*” memberikan hiburan yang menyenangkan dan menghilangkan penat.

Terakhir, animasi juga dipandang sebagai media pembelajaran yang efektif. Selain sebagai hiburan, mahasiswa menggunakan animasi untuk memperoleh nilai, pesan, dan pengetahuan secara mudah dan menarik. A.A.H menegaskan bahwa animasi tidak hanya menjadi tontonan, tetapi juga bahan studi dan analisis dari berbagai perspektif media. Oleh karena itu, animasi menjadi media yang mampu memenuhi kebutuhan hiburan sekaligus pengetahuan

## **Pengaruh Tontonan Animasi Baik Dan Buruk Terhadap Gaya Komunikasi Mahasiswa**

### **1. Pengaruh Positif Animasi**

#### **a. Kreatif Menyampaikan Pesan**

Meningkatnya kreativitas dalam penyampaian pesan merupakan salah satu pengaruh positif menonton animasi. Menurut S.A, dari tontonan seperti, Tekotok, Si Nopal, Sengklekmen, Dasi Gantung, Nusa dan Rara, Riko the Series, Adit & Sopo Jarwo, Upin Ipin, dan Boboiboy, ia memperoleh fleksibilitas dalam pemilihan kata dan penyampaian pesan. “Tanpa sadar saya belajar untuk lebih variatif dalam memilih kata maupun cara menyampaikan pesan. Selain itu, animasi juga melatih saya untuk lebih peka terhadap ekspresi non-verbal seperti intonasi, dan mimik wajah karena itu, dapat memperkuat komunikasi saya” (Wawancara dengan S.A tanggal 27, September 2025).

*Film* animasi menggunakan visual yang kuat, komunikasi kreatif, dan ekspresi nonverbal seperti mimik wajah dan intonasi, yang meningkatkan komunikasi. Akibatnya, pengalaman ini melatih kepekaan terhadap elemen visual dan berbagai cara penyampaian. Mahasiswa menonton animasi tidak hanya dapat terhibur tetapi juga membantu belajar bagaimana menyampaikan pesan dengan cara yang lebih kreatif, efektif, dan dinamis.

#### **b. Terbiasa Berkata Baik**

Adapun dampak positif lainnya dari menonton animasi baik adalah terbiasa berkata baik dalam kehidupan sehari-harinya. Setelah menonton animasi Nusa dan Rara gaya komunikasi menjadi terbiasa menggunakan bahasa yang baik dan sopan. “Karena animasi Nusa dan Rara mereka ngomongnya sopan terus lembut, jadi aku kadang meniru cara mereka bicara kayak terbiasa ‘Masya Allah’ dan ‘Alhamdulillah’”. (Wawancara dengan S.Y tanggal 30, September 2025)

“Dari Nusa dan Rara mereka berbicara baik dan santun jadi, teringat untuk selalu ucapin ‘salam’ karena sering menonton”. (Wawancara dengan N.F tanggal 28, September 2025)

Penonton secara tidak langsung ikut ter dorong untuk meniru intonasi dan gaya komunikasi tokoh Nusa dan Rara yang sesuai dengan syariat Islam. Ini menunjukkan bahwa animasi dapat membantu mengembangkan karakter komunikasi yang positif dan beretika.

#### **c. Nilai Moral**

Animasi tidak hanya menawarkan pengalaman menonton dengan animasi 2D dan 3D yang menjadi daya tarik para penyuka animasi tetapi, juga memiliki nilai moral yang sangat bagus untuk dipetik (Nurdin et al., 2023). “Menonton animasi khususnya, anime Naruto banyak Pelajaran yang bisa aku ambil”. (Wawancara dengan M.K tanggal 28, September 2025)

Menurut M.K Animasi Naruto mengajarkan nilai kesetiaan terhadap teman, semangat pantang menyerah, dan pentingnya kerja keras dalam menghadapi tantangan hidup. Melalui perjuangan para tokohnya, penonton diajak untuk memahami arti persahabatan, tekad yang kuat, serta keikhlasan dalam berjuang demi tujuan yang diyakini.

#### d. Peningkatan Kualitas Komunikasi Dan Berpikir Kritis

Animasi berjudul Tekotok dapat membentuk pola pikir dan kemampuan berkomunikasi seseorang. Melalui alur cerita yang reflektif dan pesan-pesan yang kaya akan makna, animasi mampu menstimulasi daya kritis serta mendorong individu untuk menyampaikan ide yang lebih terstruktur dan mendalam. "Animasi yang aku tonton memperkaya perspektif dan memberikan kedalaman materi, sehingga komunikasi aku menjadi lebih berbobot, terstruktur, dan kritis." (Wawancara dengan A.A.H tanggal 27, September 2025)

Berdasarkan hasil wawancara diketahui terdapat empat pengaruh positif menonton animasi baik dan buruk terhadap gaya komunikasi mahasiswa KPI yaitu, kreatif menyampaikan pesan, terbiasa berkata baik, Nilai Moral, dan peningkatan kualitas komunikasi dan berpikir kritis. Animasi tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai medium pembelajaran sosial yang efektif dalam membentuk kompetensi komunikasi mahasiswa dalam kehidupan sosial. Mahasiswa mengadopsi gaya komunikasi yang positif dari karakter animasi yang mereka tonton.

## 2. Pengaruh Negatif

### a. Intonasi Bicara Kasar

Tayangan animasi membuat penonton sangat larut dalam ceritanya sampai bahasa, candaan, dan intonasi berbicara sering dibawa ke dunia nyata ketika berkomunikasi. Hal ini membuat mahasiswa terkadang lupa untuk memilah perkataan dan intonasi yang sepatutnya hanya boleh diucapkan sesama teman saja namun tidak dengan orang yang lebih tua. "Bahasa dan nada bicara menjadi kasar karena menonton animasi". (Wawancara dengan A.U tanggal 28, September 2025). Menurutnya karena ia menonton animasi seperti Tekotok, Ehlija, Dasi Gantung, dan Ehlija tanpa sadar bahasa khususnya intonasi berbicara menjadi kasar ketika berkomunikasi.

### b. Sering Berkata Kasar

Bahasa kasar adalah ungkapan atau perkataan yang tidak sopan, kotor, menghina yang digunakan untuk mengekspresikan emosi negatif atau pihak lain ketika berkomunikasi (Daffa Alfaridzi, 2024). Mahasiswa yang sering menonton animasi buruk ketika sedang marah atau terkejut mereka secara tidak sadar menggunakan bahasa kasar yang mereka temui di animasi terutama, mahasiswa yang menjadikan animasi sebagai hiburan dalam kehidupan kesehariannya. "Menonton animasi Tekotok, Ehlija, Sengklek Man, Si Nopal, dan Dasi Gantung terkadang aku jadi keceplosan bahasa kasar seperti "anjir, anjay, dan bangsat" Wawancara dengan F tanggal 1, November 2025). Menurutnya, karena kebiasaan ini membuat ia ketika berbicara dengan yang lebih tua seperti, dosen ia harus memfilter terlebih dahulu ucapan yang ingin diucapkan namun, terkadang tetap keceplosan kata atau kalimat yang sepatutnya tidak diucapkan dengan yang lebih tua.

Walaupun ada Sebagian dari mahasiswa yang mengakui mereka terbiasa menggunakan bahasa kasar karena pengaruh pergaulan tetapi, mereka semakin mewajarkan berkata kasar dalam kesehariannya karena pengaruh lingkungan dan pengaruh tontonan animasi yang ditonton.

### c. Peniruan Logat

Setiap animasi memiliki keunikan dan ciri khas tersendiri dari setiap karakter yang diciptakan oleh animator untuk menjadi daya tarik penonton dan juga pembeda dengan

karakter lainnya salah satunya adalah logat yang dibawakan oleh karakter. Menonton Animasi Si Nopal memberikan pengaruh terhadap gaya bicara karena memiliki logat yang sangat khas dan sangat mudah diingat oleh penonton. “Aku suka ikutin gaya ngomong *Cute Girl* jadi menegur kenapa ngomongnya kayak di lebay-lebay in gitu” (Wawancara dengan N.F, tanggal 28 September 2025).

Menurut N.F setelah menonton animasi Si Nopal ia sering terbawa logat bicara dari *Cute Girl* yang mendayu-dayu. Orang tua kemudian menegur kebiasaan ini karena dianggap tidak sesuai untuk digunakan dalam komunikasi sehari-hari. Ini menunjukkan bahwa dengan menonton animasi dapat memengaruhi cara seseorang berbicara.

### Pembahasan Hasil Penelitian

Di tengah maraknya konsumsi konten animasi oleh generasi Z termasuk mahasiswa KPI, penting untuk menghadirkan standar evaluasi yang mempertimbangkan nilai-nilai komunikasi Islami. Berdasarkan analisis kualitatif yang komprehensif, penelitian ini merumuskan kerangka kategorisasi animasi yang operasional, mencakup dimensi bahasa, pesan, konteks sosial, dan relevansi etis.

Animasi Baik didefinisikan sebagai konten animasi yang memenuhi kriteria berikut: (1) menggunakan bahasa yang sopan, santun, dan menghindari ungkapan vulgar; (2) menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai positif yang konstruktif; (3) selaras dengan prinsip etika Islam, khususnya qaulan ma'rufa (ucapan yang baik); dan (4) menghadirkan model komunikasi yang dapat dijadikan teladan oleh penonton. Contoh animasi dalam kategori ini mencakup Nusa dan Rara, Adit dan Sopo Jarwo, Upin dan Ipin, Keluarga Somat, dan Riko the Series.

Animasi Buruk didefinisikan sebagai konten yang menampilkan: (1) penggunaan bahasa kasar, vulgar, dan tidak santun dalam komunikasi antar karakter; (2) pesan yang kontradiktif atau ambigu terhadap nilai-nilai moral; dan (3) model komunikasi yang tidak sesuai dengan etika Islam. Contoh animasi dalam kategori ini adalah Tekotok, Si Nopal, Sengklek Man, Dasi Gantung, dan Ehlilia.

Tabel 1. Kategori Animasi yang sering ditonton mahasiswa KPI

No	Kategori Animasi	Judul Animasi	Foto	Upload Pertama Kali
1.	Animasi baik	Animasi Nusa dan Rara		20 November 2025 (Channel Youtube)
2.	Animasi Baik	Adit dan Sopo Jarwo		27 Januari 2014 (Tv MNCTV)
3.	Animasi Baik	Upin dan Ipin		Agustus 2008 (Tv TPI/ MNCTV)
4.	Animasi Baik	Keluarga Somat		8 Juni 2013 (Tv Indosiar)
5.	Animasi Baik	Riko the Series		9 Februari 2020 (Channel Youtube)

6.	Animasi Buruk	Tekotok		1 September 2022 (Channel Youtube)
7.	Animasi Buruk	Si Nopal		15 Oktober 2018 (Channel Youtube)
8.	Animasi Buruk	Sengklek Man		18 September 2017 (Channel Youtube)
9.	Animasi Buruk	Dasi Gantung		2 Januari 2021 (Channel Youtube)
10.	Animasi Buruk	Ehlija		14 Januari 2022 (Channel Youtube)

Namun, analisis mendalam terhadap data menunjukkan adanya kategori ketiga yang sangat penting untuk diakui yaitu, Animasi Kontradiktif, yaitu konten animasi yang memiliki dualitas menyampaikan pesan kritis dan edukatif tetapi menggunakan bahasa yang problematik. Animasi Tekotok adalah contoh utama kategori ini. Meskipun menggunakan bahasa kasar yang tidak sejalan dengan qaulan ma'rufa, Tekotok secara konsisten mengangkat isu-isu sosial yang relevan dengan kehidupan mahasiswa generasi Z seperti kemunafikan sosial, perilaku konsumtif, penyalahgunaan kekuasaan, dan ketimpangan ekonomi.

Sebagaimana diungkapkan oleh A.A.H dalam wawancara tertanggal 27 September 2025: Tekotok dipilih karena kemampuannya mengangkat isu-isu sosial, realitas kehidupan, dan narasi renungan. Meskipun beberapa episodenya disajikan dengan gaya yang kurang relevan untuk semua kalangan, substansi yang ditawarkan memiliki makna yang mendalam.

Mengakui adanya kategori ketiga ini penting karena menunjukkan bahwa media masa kini tidak selalu bisa dibagi secara tegas antara yang sepenuhnya baik atau sepenuhnya buruk. Ada jenis konten yang berada di tengah-tengah, membawa pesan positif namun disampaikan dengan cara yang kurang sesuai. Penonton, terutama mahasiswa KPI yang memiliki literasi media yang berkembang, sering dihadapkan pada konten yang mengandung nilai positif namun dikemas dengan medium linguistik yang problematik. Hal ini menciptakan dilema etis yang memerlukan refleksi mendalam dari pembuat konten dan audiens untuk menemukan keseimbangan antara pesan kritis dan etika komunikasi Islami.

Dalam konteks teori kultivasi yang dikemukakan George Gerbner. Menurut teori ini, seseorang yang terus terpapar dengan pesan media yang sama secara berkelanjutan akan secara gradual membentuk persepsi, keyakinan, dan perilaku sesuai dengan narasi yang ditampilkan. Teori ini menekankan bahwa paparan media yang intens dan berulang berkontribusi dalam memperkuat dan membentuk pemahaman audiens mengenai realitas sosial (Tiara Khalisna et al., 2025). Animasi banyak disiarkan melalui aplikasi Tiktok berupa potongan-potongan konten animasi yang muncul lewat Fyp Tiktok. Fyp tiktok dilengkapi dengan sistem algoritma canggih yang dirancang untuk memahami preferensi pengguna melalui analisis perilaku menonton(U & Misnawati, 2025).

Karena konten animasi terus fyp di tiktok mahasiswa yang menampilkan potongan animasi serupa, menciptakan paparan yang berulang dan intensif. Sehingga teori kultivasi dapat mempengaruhi pilihan tontonan mahasiswa. Proses ini bekerja melalui mekanisme yang halus namun kuat. Mula-mula, satu kali melihat representasi negatif atau positif mungkin tidak

mengubah pilihan tontonan mahasiswa. Namun, dengan paparan berulang selama hari, bulan, dan tahun, citra dan narasi tersebut menjadi tertanam dalam benak audiens sehingga akhirnya memilih menonton animasi.

Dalam teori interaksi simbolik Teori Interaksi Simbolik yang dikembangkan oleh George Herbert Mead dan diformalkan lebih lanjut oleh Herbert Blumer memberikan perspektif penting untuk memahami bagaimana mahasiswa memaknai simbol-simbol yang terdapat dalam animasi dan mentransformasikannya menjadi gaya komunikasi (Mubasher & Liao, 2024). Teori ini menekankan bahwa makna bukanlah sesuatu yang sudah ada secara langsung pada objek media, melainkan terbentuk melalui proses interaksi sosial (Syariah, 2022). Hasil penelitian menunjukkan bahwa animasi yang ditonton oleh mahasiswa KPI menjadi sumber simbol-simbol komunikatif yang kemudian diserap, dimaknai, dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini mempengaruhi gaya komunikasi mereka dalam berbicara. Gaya komunikasi umpanan yang sering dilontarkan secara verbal, secara eksplisit dapat berasal dari pilihan tontonan animasi yang mereka tonton.

Animasi baik seperti Nusa dan Rara, Riko The series, Upin dan Ipin, Adit dan Sopo Jarwo, dan Keluarga Somat, menghadirkan simbol-simbol komunikatif berupa ungkapan sopan (“Masya Allah,” “Alhamdulillah,” “Salam”), intonasi lembut, Cara berpakaian yang sopan, dan ekspresi nonverbal yang mencerminkan nilai-nilai etika dan moral. Melalui pengulangan menonton mahasiswa secara tidak sadar mulai memahami dan menyerap arti atau pesan yang terkandung dalam simbol-simbol yang ditampilkan. Simbol-simbol tersebut akhirnya digunakan oleh mahasiswa dalam cara mereka berkomunikasi sehari-hari, baik secara verbal maupun nonverbal. Gaya komunikasi ini terlihat dari gaya verbal sehari-hari yang ditampilkan oleh mahasiswa KPI Sebagian yang lain. Mereka mengikuti gaya komunikasi Islami dari konten yang sering mereka tonton.

Sebaliknya, animasi buruk seperti “Tekotok,” “Ehlija,” “Dasi Gantung”, Si Nopal, dan Sengklek Man menghadirkan simbol-simbol komunikatif yang berbeda, yakni bahasa kasar seperti, kata “anjir”, “anjay”, “bangsat”, intonasi tajam, dan logat khas yang mudah ditiru. Mahasiswa yang sering menonton animasi semacam ini cenderung terpengaruh secara sosial dan linguistik, sehingga mereka meniru gaya bicara karakter animasi tersebut termasuk pilihan kata, nada suara, dan cara berkomunikasi tanpa mempertimbangkan konteks sosial yang lebih luas.

Dalam wawancara Bersama N.F tanggal, 28 September 2025. Ia mengaku Menonton Animasi Si Nopal memberikan pengaruh terhadap gaya bicara karena memiliki logat yang sangat khas dan sangat mudah di ingat hingga ia mendapatkan teguran dari orang tuanya. Kemudian dalam wawancara bersama F pada tanggal, 1 November 2025 Ia mengaku kesusahan untuk memilih kosa kata yang tepat dengan orang yang lebih tua juga terbiasa menggunakan kata kasar seperti ucapan “anjir”, “anjay”, “Bangsat”.

Akibatnya, gaya komunikasi yang mereka adopsi bisa jadi tidak sesuai dengan norma kesopanan atau tidak pantas digunakan dalam lingkungan akademik. Fenomena ini menunjukkan bahwa media populer memiliki peran besar dalam membentuk perilaku komunikasi, terutama jika kontennya dikonsumsi tanpa kesadaran kritis, sehingga simbol-simbol komunikasi yang ditampilkan dalam media dapat terinternalisasi dan memengaruhi cara individu berinteraksi secara sosial.

Pemahaman mendalam tentang Teori Interaksi Simbolik memberikan wawasan penting dalam mengevaluasi dan meningkatkan kualitas komunikasi dalam animasi. Jika animator dan kreator konten memahami bahwa setiap simbol mulai dari intonasi, mimik wajah, pilihan kata, hingga logat memiliki makna yang akan diinternalisasi penonton dan diterapkan dalam interaksi sosial nyata, maka mereka dapat membuat pilihan kreatif yang lebih bertanggung jawab.

Animasi dapat dirancang tidak hanya untuk menghibur tetapi juga untuk memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pembelajaran kompetensi komunikasi penonton, khususnya generasi muda (Melati et al., 2023). Dengan memperkaya animasi dengan simbol-simbol komunikatif yang etis, sopan, dan bernilai moral tinggi, animator dapat membantu membentuk budaya komunikasi yang lebih baik dalam masyarakat. Sebaliknya, kesadaran akan pengaruh simbolik juga membantu mahasiswa untuk lebih reflektif dalam mengonsumsi konten animasi dan lebih selektif dalam menentukan simbol-simbol mana yang perlu diserap dan diterapkan sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma sosial yang berlaku. Dengan demikian, teori Interaksi Simbolik membantu menjelaskan bagaimana proses sosialisasi melalui media animasi menciptakan makna bersama yang kemudian diadopsi dalam komunikasi nyata, baik secara sadar maupun tidak sadar.

Pada pengambilan keputusan mahasiswa KPI dalam memilih animasi dapat dijelaskan melalui pendekatan teori Uses and Gratifications yang memandang khalayak sebagai pihak aktif dalam menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan tertentu (Kustiawan et al., 2022). Mahasiswa KPI menonton animasi karena daya tarik visual menarik, mahasiswa kemudian menilai relevansi narasi dengan kehidupan mereka, lalu mencari keterhubungan antara isi cerita dengan pengalaman pribadi dan isu yang dekat dengan realitas generasi Z. Mahasiswa KPI memilih tontonan animasi baik dan buruk sesuai dengan kebutuhan sebagai hiburan dan belajar sesuai kecendurungan gaya bahasa, karakter, alur cerita yang sesuai dengan informasi yang ia butuhkan.

Dalam wawancara Bersama S.Y. dan N.F mengungkapkan ia mengubah preferensi tontonannya yang awalnya menonton animasi buruk berubah menonton animasi baik berjudul nusa dan rara karena menonton bersama adik membuat ia banyak menyerap perkataan baik seperti ucapan “alhamdulillah”, “astaghfirullah”, “masya allah” karena ia sering menonton animasi nusa dan rara seminggu tiga kali.

Kemudian, mahasiswa juga mengungkapkan dalam kesehariannya kerap menggunakan kata-kata kasar seperti “anjir,” “anjay,” atau “bangsat.” bahwa kebiasaannya tersebut muncul karena sering menonton animasi seperti Tekotok, Ehlija, Sengklek Man, Si Nopal, dan Dasi Gantung, yang banyak menggunakan bahasa kasar. Ia juga menambahkan bahwa lingkungan pergaulannya turut memperkuat kebiasaan tersebut, sehingga ia semakin terbiasa mengucapkan kata-kata kasar dalam kehidupan sehari-hari.

Pengaruh animasi terhadap gaya komunikasi mahasiswa yang menonton animasi baik dan buruk terlihat jelas. Mereka yang sering menonton animasi dengan bahasa yang baik dikehidupan kesehariannya ikut menggunakan bahasa yang baik dan sopan dalam menyampaikan pesan. Sebaliknya mahasiswa yang menonton animasi buruk dikesehariannya menggunakan bahasa kasar kemudian didukung dengan pergaulan pertemanan membuat mahasiswa semakin sering menggunakan bahasa kasar.

Maka hal ini menegaskan bahwa mahasiswa KPI bukanlah penikmat media yang pasif, melainkan pengguna aktif yang secara sadar memilih konten berdasarkan kebutuhan dan kemampuan media dalam memberikan kepuasan tertentu. Hal ini sejalan dengan pandangan dasar teori Uses and Gratifications yang menempatkan khalayak sebagai subjek aktif dalam menentukan pilihan mediasi sesuai dengan motivasi, kebutuhan, dan tujuan mereka.

### **Refleksi Gaya Komunikasi Mahasiswa**

Refleksi terhadap gaya komunikasi mahasiswa menunjukkan adanya fenomena yang memerlukan perhatian serius. Selain berdampak pada aspek kebahasaan, perubahan ini juga menandakan krisis identitas spiritual yang perlakan mengikis nilai-nilai komunikasi Islam. Penelitian menemukan bahwa mahasiswa sering mengalami kesulitan dalam menyesuaikan penggunaan bahasa sesuai dengan konteks komunikasi yang beragam. Salah satu responden, F,

mengakui bahwa ia perlu “menyaring” ucapannya terlebih dahulu ketika berbicara dengan dosen, namun terkadang masih tanpa sengaja menggunakan bahasa yang kurang pantas. Kondisi ini menggambarkan adanya pengaruh timbal balik antara jenis konten animasi yang dikonsumsi dan konstruksi gaya komunikasi mahasiswa.

Temuan ini memperlihatkan adanya kontradiksi yang mencolok antara kebiasaan sebagian mahasiswa KPI yang sering menggunakan ungkapan seperti “anjir”, “anjay”, dan “bangsat” dalam percakapan sehari-hari dengan nilai-nilai komunikasi Islam, khususnya prinsip qaulan ma’rufa. Sebagaimana dijelaskan dalam QS. Al-Baqarah :263, perkataan yang baik adalah ucapan yang tidak menyakiti, namun menenangkan dan menumbuhkan kebaikan (Asmaunizar, 2025).

Fenomena ini mengindikasikan adanya reduksi sistematis terhadap nilai-nilai Islam dalam praktik komunikasi mahasiswa. Melalui konsumsi berulang konten media animasi yang mengandung bahasa kasar dan gaya komunikasi agresif, mahasiswa secara gradual menginternalisasi pola-pola komunikasi yang bertentangan dengan prinsip etika Islam. Proses ini bukan sekadar adopsi leksikal semata, melainkan transformasi identitas komunikatif yang lebih mendalam, di mana nilai-nilai spiritual secara perlahan digantikan oleh norma-norma sosial yang dominan di ruang digital dan ekosistem media hiburan. Dengan demikian, media massa berfungsi sebagai medium yang tidak hanya mengabaikan nilai-nilai Islam, tetapi secara aktif menggeser dan menggantikan praktik komunikasi berbasis akhlak dengan pola-pola yang materialistik dan hedonistik.

Pergeseran gaya komunikasi ini memiliki implikasi yang signifikan terhadap kehidupan sosial dan spiritual mahasiswa. Pada tingkat praktis, penggunaan bahasa kasar dapat memicu kesalahpahaman, menimbulkan konflik antar teman, dan merenggangkan hubungan sosial. Pada tingkat yang lebih dalam, kurangnya kebiasaan menggunakan bahasa Islami menandakan melemahnya kesadaran spiritual dan internalisasi nilai-nilai keislaman dalam diri mahasiswa.(A. F. Sari et al., 2020)

Mengingat kompleksitas masalah ini, komunikasi Islam memerlukan pendekatan yang holistik dan integratif, tidak hanya menekankan transmisi pengetahuan teoretis semata, tetapi juga menumbuhkan kesadaran reflektif dan kritis terhadap mekanisme pengaruh media dalam membentuk identitas komunikatif. Mahasiswa KPI, sebagai calon praktisi komunikasi Islam, diharapkan mampu: (1) mengevaluasi gaya bicara mereka secara kritis dan reflektif; (2) memahami mekanisme pengaruh media terhadap konstruksi identitas komunikatif mereka; dan (3) secara sadar dan konsisten menyesuaikan pola komunikasi mereka dengan nilai-nilai dan identitas sebagai calon da’i serta menyampaikan nilai-nilai Islam. Melalui proses refleksi dan rekonstruksi identitas ini, mahasiswa dapat menjadi lebih bijak dalam memilih konten yang dikonsumsi dan secara aktif merekonstruksi karakter komunikasi yang berlandaskan pada etika dan akhlak Islami, bukan semata-mata sebagai kewajiban akademis, melainkan sebagai komitmen spiritual yang autentik dan berkelanjutan.

## Simpulan

Animasi memiliki pengaruh kuat dalam membentuk gaya komunikasi mahasiswa KPI, dengan proses pemilihannya dipengaruhi oleh kualitas grafik, kedekatan cerita dengan kehidupan sehari-hari, dan algoritma media sosial seperti TikTok yang menyesuaikan tayangan dengan preferensi pengguna; hasil penelitian menunjukkan perbedaan gaya komunikasi antara mahasiswa yang memilih animasi dengan nilai positif dan mereka yang menonton animasi berbahasa kasar, yang tidak hanya berdampak pada gaya komunikasi tetapi juga mencerminkan krisis identitas spiritual serta tantangan dalam menerapkan nilai keislaman sebagai karakter utama mahasiswa KPI.

Penelitian ini menegaskan perlunya integrasi teori media effects modern dengan nilai komunikasi Islam, terutama prinsip qaulan ma'rufa, dalam kerangka teoretis serta mendorong pendidikan komunikasi Islam yang lebih reflektif agar mahasiswa dapat mengevaluasi pilihan tontonan dan membangun karakter komunikasi berlandaskan akhlak Islami. Secara praktis, pengembangan kurikulum literasi media Islami yang komprehensif, internalisasi akhlak melalui mentoring dan pelatihan komunikasi Islami, serta dorongan kesadaran bagi content creator animasi untuk mempertimbangkan dampak bahasa kasar sangat diperlukan guna menjaga kualitas komunikasi dan spiritualitas generasi muda di lingkungan pendidikan Islam.

## Daftar Pustaka

- Abdul Aziz, I., Ahmad Supendi, D., & Firdaus, A. (2020). Korelasi Makna Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar dengan Qaulan Ma'rufa dan Qaulan Sadida. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 105–111. <https://doi.org/10.22236/imajeri.v3i1.5261>
- Abubakar, H. R. (2021). *Pengantar metodologi penelitian*. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Anggraini, & Musfialdy. (2020). Kajian sejarah dan perkembangan teori efek media. *Jurnal Komunikasi Dan Bisnis*, VIII(1), 30–42. <https://jurnal.kwikkiangie.ac.id/index.php/JKB/article/download/639/408>
- Anzelia Anggrahini. (2025). Penggunaan Bahasa dalam Animasi Tekotok (Analisis Etika Komunikasi Islam dengan Prinsip Qaulan Ma'rufa). *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28459981/> <https://doi.org/10.1016/j.resenv.2025.100208> <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y> <http://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005>
- Asmaunizar. (2025). *Implementasi Etika Komunikasi Islam Dalam Membangun Budaya Akademik Berkarakter*. 2(1), 58.
- Daffa Alfaridzi, M. (2024). *Penggunaan Bahasa Kasar sebagai Bentuk Komunikasi dalam Bahasa Palembang Antarpemain Mobile Legends Universitas Bina Darma 1 , Palembang, Indonesia Jalan A Yani lorong Arohim Kel. Tangga takat, Kec, Seberang Ulu II Corresponding email: Muhamaddaffa2354@gma*. 164.
- Dawis, A. M., Meylani, Y., Heryana, N., Alfathonni, M. A. M., Sriwahyuni, E., Ristiyana, R., Januars, Y., Wiratmo, P. A., Dasman, S., Mulyani, S., Agit, A., Shoffa, S., & Baali, Y. (2023). *Pengantar Metodologi Penelitian*.
- Dermawan, D., Putri, B., Rahayu, H. D., & Purwanti, E. (2025). Studi Kualitatif Tentang Implementasi Teori Komunikasi Massa Dalam Kehidupan Mahasiswa Era Digital. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 2(3), 2067–2080.
- Gede, L. A. K. P., & Gede, P. P. A. Y. (2020). Estetika Karakter Animasi Pada Media Komunikasi Sosial Dengan Kategori Audience Remaja. *Jurnal Bahasa Rupa*, 04(1), 10–16. <https://s.id/jurnalbahasarupa>
- Hanani, S. (2017). *Komunikasi Antarprabadi Teori & Praktik* (p. 23).
- Hanif, S. S. (2022). *Metodologi Penelitian*. KBM INDONESIA.
- Kustiawan, W., Siregar, A. S. M. M., Nabila, F., Harahap, K. H., & Aini, L. (2022). Teori-Teori dalam Komunikasi Massa. *Jurnal Telekomunikasi, Kendali Dan Listrik*, 3(2), 41–45. [https://agneslintangsari.wordpress.com/2019/11/19/teori-teori-dalam-komunikasi-massa/amp/](https://agneslintangsari.wordpress.com/2019/11/19/teori-teori-dalam-komunikasi-massa/)
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk

- Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Mubasher, A., & Liao, T. F. (2024). *Collective Memory, Visual Communication, and Symbolic Interactions with Statues : The Case of the Charging Bull of.*
- Muslimah, A. (2016). Etika Komunikasi dalam Perspektif Islam. *Ejournal.Uin-Suska.Ac.Id*, 13(2), 115–125. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SosialBudaya/article/view/3534>
- Nurdin, H., Irma, A., Sulaiman, A., & Jannah, M. (2023). Analisis Pesan dan Dampak Anime bergenre Aksi pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. *Jurnal Ilmu Komunikasi Balayudha*, 3(1), 1–11.
- Nurmana, A., & Florencia Irene Yuliani. (2024). anime Pengaruh Anime (kartun Jepang) Terhadap Perilaku Kekerasan Pada Remaja. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 17(2), 67–76. <https://doi.org/10.51903/pixel.v17i2.2107>
- Prof. Dr. Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Vol. 17). Alfabeta.
- Puniman, A. (2018). Keutamaan menjaga lisan dalam perspektif hukum Islam. *Jurnal Yustitia*, 19(2). <https://doi.org/10.53712/yustitia.v19i2.478>
- Putra, A., & Manesah, D. (2025). Penerapan Plot Linear Dalam Membangun Suspense Pada Film “Sosok” Menggunakan Struktur 3 Babak. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5, 1336–1353.
- Putri, D. R., & Fiqiyah, M. (2025). Development of Child’s Islamic Religious Aspects Through The Method of Training Education. *TATHO: International Journal of Islamic Thought and Sciences*, 2(1), 70–86. <https://doi.org/10.70512/tatho.v2i1.62>
- Rafi, S. Y., Hamzah, R. E. E., & Pasaribu, M. (2021). Pengalaman Komunikasi LGBT Gen Z Melalui Media Sosial. *PETANDA: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Humaniora*, 4(1), 31–40. <https://doi.org/10.32509/petanda.v4i1.1841>
- Sari, A. F., Sari, F., Si, M., & Sari, A. F. (2020). *ETIKA KOMUNIKASI ( MENANAMKAN PEMAHAMAN ETIKA KOMUNIKASI KEPADA MAHASISWA )*. 1(2), 127–135.
- Sari, A. S., Aprisilia, N., & Fitriani, Y. (2025). Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(4), 539–545. <https://doi.org/10.31004/irje.v5i4.3011>
- Siti Romdonal, Silvia Senja Junista, A. G. (n.d.). *Teknik Pengumpulan Data*. 3(1), 39–47.
- Suartama, K. (2022). *Animasi pembelajaran*.
- Supianah, E., Abu, R., & Askar, B. (2025). *Eksistensi Hadits Sebagai Kompas Moral Terhadap Kehidupan Remaja di Era Digital : Telaah Hadits Kitab Riyadhussholihin*. 3(1), 111–127.
- Syariah, F. (2022). *Penerapan Teori Interaksi Simbolik dan Perubahan Sosial di Era Digital*. 10, 633–634.
- Tiara Khalisna, Durratun Nafisah, Sartika Dewi, Annisa Wati, & Nia Ramadhana. (2025). Teori Kultivasi Dalam Ilmu Dakwah: Membangun Narasi Budaya Melalui Media. *ENCOMMUNICATION: Journal of Communication Studies*, 3(1), 49–62. <https://doi.org/10.71036/ejcs.v3i1.355>
- U, A. M. R., & Misnawati, D. (2025). *IJoEd : Indonesian Journal on Education INSTRUKSI SOSIAL FYP ( FOR YOUR PAGE ) MEDIA SOSIAL TIKTOK PADA PERILAKU GEN Z FYP ( FOR YOUR PAGE ) SOCIAL INSTRUCTIONS TIKTOK SOCIAL MEDIA ON GEN Z BEHAVIOR*. 1(3), 181–185.
- Yohana, A., & Saifulloh, M. (2019). *Interaksi simbolik dalam membangun komunikasi antara atasan dan bawahan di perusahaan*. 122–130.
- ZAHIRA, N. (2025). *PENGARUH BAHASA TOXIC PADA ANIMASI VERNALTA TERHADAP TOXIC RELATIONSHIP MAHASISWA FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI UIN SUSKA RIAU*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM.