



Analisis Semiotika terhadap Representasi Wahyu dan Mukjizat dalam Film Animasi Muhammad: The Last Prophet (2002) Karya Richard Rich

Anabella Nuryafitri¹, Dadan Firdaus², Alya Fadhillah Harahap³, Dafi Al Muyassar Sulaeman⁴

Sastra Inggris, Fakultas, Adab dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Bandung, Indonesia^{1,2,3,4}

*Email anabellanursyafitri@gmail.com, dadanfirdaus@uinsgd.ac.id, alyafadhillahharahap@gmail.com, dafialmul@gmail.com

Diterima 28-06-2026 | Disetujui: 05-07-2026 | Diterbitkan: 07-07-2026

ABSTRACT

This study aims to analyze the representation of revelation and miracles in Richard Rich's animated film Muhammad: The Last Prophet (2002) using Roland Barthes' semiotic approach. The study is motivated by the challenge of visually representing sacred events while adhering to the Islamic aniconic principle that prohibits the depiction of Prophet Muhammad. This qualitative research employs a descriptive-analytical approach through the observation of three key scenes: the first revelation in the Cave of Hira, the command of prayer, and the miracle during the Battle of Badr. The data were analyzed using Barthes' three levels of signification: denotation, connotation, and myth. The findings reveal that the film constructs the representation of revelation and miracles through the use of light, sound, point-of-view shots, characters' reactions, and environmental changes as a system of signs that establishes an aniconic pattern of "presence through absence." This strategy enables metaphysical events to be conveyed coherently within the narrative without violating Islamic theological principles. The study concludes that the film successfully bridges transcendental experiences and visual storytelling through a consistent semiotic construction, preserving the sacredness of the events while making them comprehensible to audiences.

Keywords: Roland Barthes' semiotics; representation; revelation; miracles; Muhammad: The Last Prophet.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis representasi wahyu dan mukjizat dalam film animasi Muhammad: The Last Prophet (2002) karya Richard Rich menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes. Penelitian dilatarbelakangi oleh tantangan representasi visual peristiwa-peristiwa sakral dalam film yang harus tetap mematuhi prinsip anikonik dalam Islam, yaitu larangan penggambaran figur Nabi Muhammad SAW. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif-analitis melalui observasi terhadap tiga adegan utama, yaitu wahyu pertama di Gua Hira, turunnya perintah salat, dan mukjizat dalam Perang Badar. Analisis dilakukan pada tiga tataran signifikasi Barthes, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film membangun representasi wahyu dan mukjizat melalui penggunaan cahaya, suara, sudut pandang subjektif (point-of-view shot), reaksi tokoh, serta perubahan kondisi lingkungan sebagai sistem tanda yang membentuk pola representasi anikonik "kehadiran melalui ketidakhadiran". Strategi tersebut memungkinkan peristiwa metafisik dipahami secara naratif tanpa melanggar batasan teologis Islam. Penelitian menyimpulkan bahwa film berhasil menjembatani pengalaman transendental dengan kebutuhan naratif visual melalui konstruksi



semiotik yang konsisten, sehingga makna sakral tetap terjaga sekaligus dapat dipahami oleh audiens.

Kata kunci: semiotika Roland Barthes; representasi; wahyu; mukjizat; Muhammad: The Last Prophet.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Nuryafitri, A., Firdaus, D. ., Fadhillah Harahap, A. ., & Sulaeman, D. A. M. . (2026). Analisis Semiotika terhadap Representasi Wahyu dan Mukjizat dalam Film Animasi Muhammad: The Last Prophet (2002) Karya Richard Rich. *Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia*, 2(2), 699-711. <https://doi.org/10.63822/yn8p5h20>



PENDAHULUAN

Film animasi Muhammad: The Last Prophet (2002) karya sutradara Richard Rich merupakan sebuah fenomena tersendiri dalam sejarah perfilman religi global. Diproduksi oleh Badr International, film ini mengambil tema yang secara tradisional dianggap sangat sensitif, yakni kehidupan dan kenabian Nabi Muhammad SAW, dan menyajikannya dalam format animasi yang ditujukan bagi penonton keluarga, termasuk anak-anak. Sebagai sebuah produksi audiovisual, film ini dihadapkan pada ketegangan mendasar antara tuntutan syariat Islam yang melarang penggambaran fisik Nabi dan kebutuhan sinematik untuk menghadirkan tokoh sentral secara visual.

Persoalan representasi visual Nabi Muhammad SAW dalam medium audiovisual bukan sekadar persoalan teknis-estetis, melainkan persoalan teologis yang telah memicu perdebatan panjang di kalangan ulama, seniman, dan akademisi. Tradisi Islam secara umum melarang penggambaran figur para nabi sebagai upaya mencegah praktik penyembahan berhala (idolatri). Di sisi lain, industri film sebagai medium naratif modern sangat bergantung pada kehadiran tokoh sentral untuk membangun empati audiens dan kelancaran alur cerita. Kesenjangan antara norma keagamaan dan kebutuhan dramatik inilah yang menjadi akar dari tantangan artistik utama yang dihadapi Richard Rich dalam memproduksi film ini.

Dalam konteks film ini, tantangan tersebut semakin kompleks ketika menyangkut penggambaran peristiwa-peristiwa metafisik seperti wahyu dan mukjizat. Kedua jenis peristiwa ini pada dasarnya bersifat gaib, tidak dapat diindra secara kasat mata dalam kehidupan manusia sehari-hari. Namun, film sebagai medium visual dituntut untuk menampilkan peristiwa-peristiwa tersebut agar dapat dipahami oleh penonton. Pertanyaan mendasar yang muncul adalah: bagaimana sebuah film yang bahkan tidak berani menampilkan wujud fisik Nabi dapat merepresentasikan peristiwa-peristiwa adikodrati yang justru jauh lebih abstrak?

Dari sudut pandang historis animasi religi, Muhammad: The Last Prophet menempati posisi yang unik. Berbeda dengan film-film religi bertema serupa seperti *The Prince of Egypt* (1998) yang mengisahkan Nabi Musa, atau *The Passion of the Christ* (2004) yang secara gamblang menampilkan sosok Yesus beserta mukjizat-mukjizatnya, film karya Rich ini harus menavigasi larangan keagamaan yang jauh lebih ketat. Film ini menjadi semacam narasi tanpa pahlawan visual—sebuah kisah yang harus menyampaikan hal-hal gaib melalui kode-kode visual yang tidak konvensional.

Kondisi ini memaksa para kreator film untuk mengandalkan teknik-teknik sinematik inovatif, antara lain penggunaan sudut pandang subjektif (*point-of-view shot*) yang menempatkan penonton pada perspektif Nabi, dialog tidak langsung melalui tokoh-tokoh lain, serta simbol-simbol abstrak seperti cahaya menyilaukan, suara gaib, dan perubahan kondisi alam untuk menandai hadirnya sesuatu yang transendental. Dalam ulasannya, media *YaleGlobal Online* menyebut film ini sebagai keajaiban globalisasi karena berhasil mengemas narasi Timur Tengah ke dalam gaya animasi ala Barat yang lembut dan mudah dicerna. Meskipun demikian, sejumlah kritik menyatakan bahwa alur cerita menjadi kurang organik karena figur sentral tidak dapat dihadirkan secara visual, sehingga banyak adegan harus disampaikan melalui perspektif tokoh-tokoh lain.

Yang menjadi perhatian utama penelitian ini adalah bahwa kritik-kritik yang ada hingga kini belum secara khusus menyoroti bagaimana persisnya film ini mengkonstruksikan wahyu dan mukjizat secara semiotik, serta sejauh mana konstruksi tersebut berhasil menerjemahkan hal-hal gaib ke dalam logika visual yang dapat dipahami secara rasional oleh penonton. Celah inilah yang menjadi titik tolak dan justifikasi



akademis penelitian ini. Dengan menggunakan kerangka analisis semiotika Roland Barthes sebagai perangkat utama, penelitian ini berupaya membedah lapisan-lapisan makna yang tersembunyi di balik pilihan-pilihan visual dan audial dalam film Muhammad: The Last Prophet.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif-analitis. Jenis penelitian kualitatif dipilih karena objek kajian dalam penelitian ini, yaitu representasi wahyu dan mukjizat dalam film animasi, merupakan fenomena yang bersifat maknawi, kontekstual, dan berlapis, sehingga tidak dapat direduksi menjadi data numerik atau diuji secara statistik. Makna yang terkandung dalam tanda-tanda visual dan audial hanya dapat diungkap melalui pembacaan mendalam (close reading) dan interpretasi yang cermat terhadap teks audiovisual, sebagaimana lazim dilakukan dalam kajian semiotika dan kajian media.

Pendekatan deskriptif-analitis digunakan untuk mendeskripsikan secara sistematis tanda-tanda yang muncul dalam adegan-adegan terpilih, kemudian menganalisisnya secara mendalam menggunakan kerangka tiga tataran signifikasi Roland Barthes. Berbeda dengan penelitian kuantitatif yang menguji hipotesis secara statistik, penelitian ini memperlakukan proposisi-proposisi yang telah dirumuskan pada Bab II bukan sebagai pernyataan yang diuji benar-salahnya melalui pengukuran, melainkan sebagai arah interpretatif (interpretive direction) yang akan dielaborasi, diperkaya, dan diverifikasi melalui pembacaan tekstual atas data yang diperoleh.

Penelitian ini juga berpijak pada paradigma interpretif-konstruktivis, yang memandang makna sebagai sesuatu yang dikonstruksi melalui interaksi antara teks, konteks budaya-teologis, dan pembacanya, bukan sesuatu yang melekat secara tunggal dan objektif pada tanda itu sendiri. Posisi ini sejalan dengan pandangan Barthes sendiri mengenai mitos sebagai sistem pemaknaan yang bersifat historis dan ideologis, sehingga peneliti dalam penelitian ini berperan aktif sebagai pembaca yang membongkar lapisan-lapisan makna, bukan sekadar pencatat data yang pasif. Secara metodologis, penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian kepustakaan (library research) yang berbasis analisis teks media (media text analysis), dengan film sebagai sumber data primer dan literatur akademik, tafsir, serta ulasan kritis sebagai sumber data sekunder.

Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah film animasi Muhammad: The Last Prophet, sebuah film animasi religi berdurasi sekitar 95 menit yang diproduksi oleh Badr International dan disutradarai oleh Richard Rich, dirilis pertama kali pada tahun 2002. Film ini dipilih karena menjadi salah satu produksi animasi Barat yang secara konsisten menaati larangan penggambaran fisik Nabi Muhammad SAW, sehingga menghasilkan strategi representasi visual yang khas dan relevan untuk dianalisis secara semiotik sebagaimana telah diuraikan pada latar belakang masalah di Bab I.

Mengacu pada definisi operasional dan kerangka pemikiran yang telah dirumuskan pada Bab I dan Bab II, penelitian ini tidak menganalisis film secara keseluruhan, melainkan berfokus pada adegan-adegan tertentu yang secara eksplisit merepresentasikan peristiwa wahyu dan mukjizat. Adegan-adegan tersebut ditetapkan sebagai unit analisis (unit of analysis) sebagai berikut:

- **Adegan Wahyu Pertama di Gua Hira:** adegan yang menampilkan kedatangan Malaikat Jibril AS kepada Nabi Muhammad SAW, direpresentasikan melalui cahaya dan suara tanpa menampilkan sosok Malaikat maupun wajah Nabi secara detail. Adegan ini menjadi unit analisis utama untuk proposisi pertama karena merupakan momen sentral yang menandai awal kenabian.
- **Adegan Turunnya Perintah Shalat:** adegan lanjutan yang merepresentasikan penerimaan wahyu berupa kewajiban ritual, dianalisis sebagai data pembanding untuk melihat konsistensi pola representasi wahyu di sepanjang narasi film.
- **Adegan Mukjizat dalam Peristiwa Perang Badar:** adegan yang merepresentasikan pertolongan Allah SWT kepada pasukan Muslim yang secara jumlah dan kekuatan berada dalam posisi lemah, digunakan sebagai unit analisis utama untuk mukjizat sebagaimana telah dibatasi dalam definisi operasional pada Bab I.

Pemilihan ketiga adegan tersebut didasarkan pada tiga kriteria, yaitu: (1) relevansi langsung dengan rumusan masalah dan proposisi penelitian yang berkaitan dengan wahyu dan mukjizat; (2) kepadatan tanda visual dan audial yang signifikan, sehingga memungkinkan analisis tiga tataran Barthes dilakukan secara memadai; dan (3) durasi serta posisi naratif yang cukup untuk diamati secara berulang tanpa kehilangan konteks cerita di sekitarnya. Adegan-adegan lain yang bersifat naratif-biografis namun tidak secara langsung menampilkan peristiwa wahyu atau mukjizat berada di luar cakupan penelitian ini.

Teknik Pengumpulan Data

1. *Observasi Non-Partisipan*

Teknik utama pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi non-partisipan terhadap film Muhammad: The Last Prophet, yaitu peneliti mengamati teks audiovisual tanpa melakukan intervensi apa pun terhadap objek yang diamati. Film ditonton secara berulang, minimal tiga kali, dengan fokus pengamatan yang berbeda pada setiap putaran. Putaran pertama dilakukan untuk memahami keseluruhan alur cerita dan menentukan posisi adegan-adegan wahyu dan mukjizat dalam struktur naratif film. Putaran kedua difokuskan pada elemen visual, meliputi sumber dan intensitas cahaya, sudut kamera (termasuk penggunaan point-of-view shot), komposisi warna, serta gestur tubuh tokoh. Putaran ketiga difokuskan pada elemen audial, meliputi jenis dan sumber suara, dialog, musik latar non-diegetik, serta penggunaan keheningan sebagai unsur penanda.

Setiap temuan pada proses observasi dicatat dalam lembar observasi (observation sheet) yang memuat penanda waktu (timestamp), deskripsi singkat adegan, serta catatan awal mengenai tanda-tanda visual dan audial yang muncul. Lembar observasi ini berfungsi sebagai bahan mentah yang selanjutnya diolah pada tahap reduksi dan penyajian data.

2. *Studi Dokumentasi dan Kepustakaan*

Selain observasi terhadap film sebagai sumber data primer, penelitian ini juga menggunakan teknik studi dokumentasi dan kepustakaan untuk memperoleh data sekunder yang mendukung analisis. Sumber-sumber tersebut meliputi: (1) literatur teoretis mengenai semiotika Roland Barthes; (2) literatur mengenai konsep nubuwah, wahyu, mukjizat, dan estetika anikonik dalam tradisi Islam, termasuk rujukan Al-Qur'an dan kajian keislaman yang relevan; (3) ulasan dan kritik film dari media massa, seperti YaleGlobal Online,

The Village Voice, dan TV Guide Magazine, yang digunakan untuk memperkaya konteks resepsi publik terhadap film; serta (4) hasil penelitian terdahulu yang relevan sebagaimana telah diuraikan pada Bab II.

3. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif berbasis semiotika, peneliti bertindak sebagai instrumen utama (human instrument), karena proses pemaknaan tanda pada dasarnya bergantung pada kepekaan interpretatif peneliti terhadap teks dan konteks budaya-teologisnya. Untuk menjaga konsistensi dan mengurangi bias interpretasi, peneliti menggunakan pedoman analisis berupa tabel triadik denotasi-konotasi-mitos sebagai instrumen bantu, yang akan diuraikan lebih lanjut pada bagian teknik analisis data.

Teknik Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan melalui observasi dan studi dokumentasi selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis semiotik Roland Barthes, yang beroperasi pada tiga tataran signifikasi: denotasi, konotasi, dan mitos. Proses analisis data dalam penelitian ini mengikuti tiga tahapan yang saling berkaitan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan sementara.

1. Reduksi Data

Pada tahap ini, peneliti memilih dan memilah adegan-adegan yang paling kuat dan representatif dari ketiga unit analisis yang telah ditetapkan pada bagian objek penelitian. Dari setiap adegan, dipilih beberapa shot atau potongan gambar (frame) kunci yang memuat konsentrasi tanda visual dan audial tertinggi terkait representasi wahyu dan mukjizat. Reduksi ini dilakukan agar analisis dapat berlangsung secara mendalam dan tidak melebar pada elemen-elemen naratif yang kurang relevan dengan rumusan masalah.

2. Penyajian Data

Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk tabel analisis triadik untuk setiap adegan terpilih. Tabel ini memuat empat kolom, yaitu nama adegan, tanda denotasi (visual dan audial), makna konotasi, serta mitos atau ideologi budaya yang melatarbelakangi tanda tersebut. Model penyajian data ini digunakan agar proses pembacaan tanda pada ketiga tataran Barthes dapat ditelusuri secara transparan dan sistematis. Berikut disajikan format serta contoh ilustratif penerapan model analisis tersebut terhadap ketiga adegan yang menjadi objek penelitian:

Adegan	Tanda Denotasi (Visual & Audial)	Makna Konotasi	Mitos / Ideologi Budaya
Wahyu Pertama di Gua Hira	Cahaya putih menyilaukan yang memenuhi layar (blown-out highlight); suara berat yang menggema tanpa sumber visual yang jelas; gestur tubuh Nabi yang menggigil dan meminta diselimuti, ditampilkan dari sudut yang tidak menampakkan wajah.	Kehadiran Yang Maha Besar dan tak tertandingi; otoritas absolut yang datang dari luar alam; ketakutan yang bercampur kagum (tremendum et fascinans); beratnya pesan Ilahi yang diterima manusia yang fana.	Mitos cahaya sebagai simbol keilahian (QS. An-Nur: 35) yang menaturalkan gagasan bahwa yang gaib tidak dapat dan tidak boleh direpresentasikan secara figuratif.

<i>Turunnya Perintah Shalat</i>	Perubahan intensitas cahaya dan warna latar; sudut pandang subjektif (POV shot); musik non-diegetik yang meninggi; reaksi khusyuk tokoh-tokoh di sekitar Nabi.	Momen transisi spiritual; kedekatan personal antara hamba dan Tuhan; penegasan kewajiban ritual sebagai konsekuensi dari relasi vertikal tersebut.	Mitos hierarki antara yang transendental dan manusia; kompromi antara konvensi naratif Barat dan aturan anikonik Islam.
<i>Mukjizat Pertolongan dalam Perang Badar</i>	Pasukan Muslim yang tampak sedikit dan lemah berbalik memperoleh momentum kemenangan tanpa penjelasan visual eksplisit mengenai sebab pertolongan tersebut.	Pertolongan Tuhan yang datang tanpa diduga; kekuasaan Ilahi yang tidak tunduk pada logika jumlah atau kekuatan fisik semata.	Konsep ghaib (hal gaib) dalam Islam, yang menegaskan bahwa campur tangan Tuhan tidak harus diwujudkan dalam bentuk visual yang gamblang.

Tabel di atas bersifat ilustratif untuk menunjukkan bagaimana kerangka triadik Barthes akan diterapkan secara konsisten pada seluruh adegan yang menjadi objek penelitian. Data yang lebih rinci dan mendalam mengenai setiap shot serta hasil pembacaan penuh atas ketiga adegan akan dipaparkan secara lengkap pada bagian analisis dan pembahasan penelitian.

3. Verifikasi dan Keabsahan Data

Untuk menjaga keabsahan dan kredibilitas hasil analisis, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber, yaitu membandingkan hasil pembacaan semiotik peneliti dengan sumber-sumber lain yang independen, seperti ulasan kritikus film, kajian akademik terdahulu tentang film-film religi sejenis, serta literatur tafsir dan sirah nabawiyah yang relevan dengan peristiwa wahyu dan mukjizat yang direpresentasikan. Selain itu, dilakukan pula pengecekan ulang (member checking secara internal) dengan menonton kembali adegan-adegan terpilih untuk memastikan konsistensi antara temuan denotasi, konotasi, dan mitos yang telah dirumuskan. Melalui tahapan ini, hasil analisis diharapkan tidak hanya mencerminkan interpretasi subjektif peneliti semata, melainkan juga memiliki landasan intertekstual yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

Pada akhirnya, hasil analisis data yang diperoleh melalui ketiga tahapan tersebut akan digunakan untuk menjawab kedua rumusan masalah pada Bab I, sekaligus untuk mengelaborasi dan menguji sejauh mana proposisi-proposisi penelitian yang telah dirumuskan pada Bab II — baik proposisi mengenai makna semiotika lapis tiga, proposisi mengenai rasionalitas parsial yang sakral, maupun proposisi alternatif mengenai kemungkinan kegagalan representasi — dapat didukung oleh data yang ditemukan dalam film Muhammad: The Last Prophet (2002).

Pembahasan

A. Analisis Semiotik Adegan Wahyu Pertama di Gua Hira

1. Tataran Denotasi

Secara denotatif, adegan ini menampilkan Nabi Muhammad SAW yang tengah menyendiri (berkhalwat) di Gua Hira pada malam hari. Layar yang semula gelap perlahan dipenuhi oleh cahaya putih menyilaukan hingga mencapai titik jenuh (blown-out highlight), disertai suara berat yang menggema tanpa sumber visual yang jelas mengucapkan perintah “Bacalah!”. Kamera tidak menampilkan wujud Malaikat

Jibril AS maupun wajah Nabi secara close-up; sudut pengambilan gambar didominasi oleh siluet punggung, bahu yang bergetar, serta tangan yang meraih kain untuk berselimut. Elemen-elemen ini -- cahaya, suara, dan gestur tubuh -- adalah satu-satunya tanda material yang tersedia bagi penonton untuk memahami bahwa suatu peristiwa besar sedang berlangsung.

2. Tataran Konotasi

Pada tataran konotasi, akumulasi cahaya yang memenuhi layar dan suara yang menggema tanpa sumber membangun kesan kehadiran yang mahabesar dan tak tertandingi. Cahaya yang membutakan pandangan dikonotasikan sebagai kesucian dan otoritas yang berasal dari luar jangkauan indra manusia biasa, sementara suara yang berat dan bergema dikonotasikan sebagai otoritas absolut yang menimbulkan rasa takut bercampur kagum (*tremendum et fascinans*). Gestur tubuh Nabi yang menggigil dan meminta diselimuti membawa makna konotatif yang justru memanusiakkan momen sakral tersebut: sebuah pesan Ilahi yang mahaberat diterima oleh manusia yang fana, sehingga penonton diajak merasakan betapa dahsyatnya beban wahyu tanpa perlu menyaksikan wujud pemberinya.

3. Tataran Mitos

Pada tataran mitos, pilihan sutradara untuk merepresentasikan kehadiran Ilahi melalui cahaya bukanlah keputusan estetis yang berdiri sendiri, melainkan buah dari sedimentasi mitos budaya yang telah lama mapan: simbolisme cahaya dalam Surah An-Nur (QS. 24:35), warisan Neoplatonik tentang emanasi Ilahi, hingga tradisi seni Kristen Bizantium yang menggunakan latar keemasan untuk menandai ruang surgawi. Mitos ini menaturalkan gagasan bahwa yang gaib dan sakral tidak dapat -- dan tidak boleh -- direpresentasikan secara figuratif, sehingga cahaya diterima begitu saja sebagai pengganti yang paling “wajar”. Di sisi lain, adegan ini juga memperlihatkan mitos kompromi budaya: konvensi sinematik Barat yang terbiasa membangun empati penonton melalui close-up wajah tokoh sentral dinegosiasikan dengan estetika anikonik Islam melalui strategi sudut pandang orang pertama (*point-of-view shot*) dan reaksi tubuh. Hasilnya adalah pola representasi “kehadiran melalui ketidakhadiran”, yang menjadi tata bahasa visual utama film ini.

B. Analisis Semiotik Adegan Turunnya Perintah Shalat

1. Tataran Denotasi

Pada tataran denotasi, adegan ini ditandai oleh perubahan intensitas dan warna cahaya latar yang lebih lembut dibandingkan cahaya menyilaukan pada adegan wahyu pertama, penggunaan sudut pandang subjektif (*POV shot*) yang berulang, musik non-diegetik yang meninggi secara bertahap, serta reaksi khusyuk para sahabat yang menyaksikan perubahan raut wajah dan sikap tubuh Nabi. Tidak ada penggambaran figuratif atas proses turunnya perintah; seluruh peristiwa disampaikan melalui kombinasi elemen visual dan audial yang lebih tenang dibandingkan momen wahyu pertama.

2. Tataran Konotasi

Perubahan tone visual yang lebih lembut ini dikonotasikan sebagai momen transisi spiritual yang bersifat personal dan intim, berbeda dengan kedahsyatan wahyu pertama. *POV shot* mengonotasikan kedekatan antara hamba dan Tuhannya, sementara musik yang meninggi menegaskan bobot spiritual dari kewajiban ritual yang tengah diturunkan. Reaksi khusyuk para sahabat memperkuat konotasi bahwa peristiwa ini, meski tidak sedahsyat wahyu pertama, tetap merupakan konsekuensi langsung dari relasi vertikal antara manusia dan Tuhan yang harus disikapi dengan kepatuhan dan penghormatan.

3. Tataran Mitos

Secara ideologis, adegan ini menegaskan kembali mitos hierarki antara yang transendental dan manusia yang telah dibangun pada adegan wahyu pertama, namun dengan intensitas visual yang berbeda. Pengulangan pola representasi cahaya-suara-reaksi pada adegan kedua ini -- meski dengan variasi intensitas -- justru memperkuat mitos yang telah terbentuk sebelumnya, sebagaimana ditegaskan Barthes bahwa mitos bekerja melalui pengulangan hingga tampak alami dan diterima begitu saja. Konsistensi pola ini juga memperlihatkan mitos kompromi budaya yang sama: sutradara tetap menahan diri dari penggambaran figuratif Malaikat maupun close-up wajah Nabi, namun tetap berhasil membangun kesinambungan naratif yang dapat diikuti penonton dari satu momen wahyu ke momen wahyu berikutnya.

C. Analisis Semiotik Adegan Mukjizat dalam Peristiwa Perang Badar

1. Tataran Denotasi

Secara denotatif, adegan ini menampilkan pasukan Muslim yang secara jumlah dan perlengkapan berada dalam posisi jauh lebih lemah dibandingkan pasukan lawan, namun kemudian berbalik memperoleh momentum kemenangan tanpa penjelasan visual eksplisit mengenai sebab pertolongan tersebut. Tidak ada penggambaran figuratif atas malaikat-malaikat penolong sebagaimana disebutkan dalam riwayat; yang tampak di layar hanyalah perubahan momentum pertempuran, reaksi keterkejutan pasukan lawan, serta perubahan kondisi lingkungan seperti angin dan debu yang bergerak dinamis.

2. Tataran Konotasi

Ketiadaan penjelasan visual yang eksplisit ini dikonotasikan sebagai pertolongan Tuhan yang datang tanpa diduga dan tidak dapat direduksi menjadi sebab-akibat material biasa. Perubahan momentum pertempuran yang tiba-tiba dikonotasikan sebagai penegasan bahwa kekuasaan Ilahi tidak tunduk pada logika jumlah maupun kekuatan fisik semata, sehingga penonton diajak memahami kemenangan tersebut bukan sebagai keberuntungan taktis, melainkan sebagai bukti pertolongan yang bersifat adikodrati.

3. Tataran Mitos

Pada tataran mitos, representasi ini merefleksikan konsep ghaib (hal gaib) dalam teologi Islam, yang menegaskan bahwa campur tangan Tuhan tidak harus -- bahkan tidak boleh -- diwujudkan dalam bentuk visual yang gamblang agar tidak mereduksi keagungan-Nya menjadi tontonan spektakuler semata. Mitos ini menaturalkan gagasan bahwa mukjizat cukup dihadirkan melalui akibat yang dapat diamati (perubahan momentum pertempuran), tanpa perlu menampilkan prosesnya secara eksplisit. Strategi ini konsisten dengan pola representasi anikonik yang telah dibangun pada dua adegan sebelumnya, sehingga ketiga adegan yang dianalisis dalam penelitian ini menunjukkan satu kesatuan tata bahasa visual yang koheren.

D. Pembahasan Proposisi Penelitian

1. Proposisi Pertama: Makna Semiotika Lapis Tiga

Data yang diperoleh dari ketiga adegan mendukung proposisi pertama. Pada ketiga adegan tersebut, peristiwa wahyu dan mukjizat tidak pernah dihadirkan sebagai kekosongan visual, melainkan senantiasa dikonstruksikan melalui tanda-tanda material yang konsisten pada tataran denotasi (cahaya, suara, gestur, perubahan lingkungan), membangun medan makna subjektif yang kuat pada tataran konotasi (kebesaran, otoritas, kedekatan spiritual, pertolongan tak terduga), serta merefleksikan mitos budaya dan teologis yang

telah lama mapan pada tataran mitos (mitos cahaya Ilahi, mitos hierarki transendental-manusiawi, dan mitos ghaib). Ketiga adegan tersebut, meski berbeda dalam intensitas dan konteks naratif, menunjukkan pola triadik yang saling menguatkan satu sama lain, sehingga proposisi pertama dapat dinyatakan didukung oleh data.

2. Proposisi Kedua: Rasionalitas Parsial yang Sakral

Data juga mendukung proposisi kedua. Pada ketiga adegan, film berhasil membangun pemahaman penonton -- termasuk penonton anak-anak -- bahwa suatu peristiwa penting dan luar biasa sedang terjadi, melalui rangkaian sebab-akibat sinematik yang koheren: kesendirian di tempat sunyi diikuti kemunculan cahaya dan suara, kemudian reaksi tubuh atau perubahan situasi, dan pada akhirnya pemahaman naratif bahwa peristiwa sakral telah berlangsung. Pemahaman ini bersifat naratif-emosional, bukan visual-realistis, sehingga kesakralan teologis tetap terjaga tanpa mengorbankan kejelasan alur cerita bagi penonton.

3. Proposisi Alternatif: Kegagalan Representasi

Sebaliknya, data yang ditemukan tidak mendukung proposisi alternatif mengenai kegagalan representasi. Alih-alih menimbulkan disorientasi atau kesan kekosongan visual yang tidak bermakna, pola representasi cahaya-suara-reaksi yang berulang secara konsisten pada ketiga adegan justru membentuk sebuah kode visual yang dapat dipelajari dan dikenali penonton seiring berjalannya narasi film. Pengulangan pola ini -- dari wahyu pertama, turunnya perintah shalat, hingga mukjizat Perang Badar -- memperkuat, bukan melemahkan, kemampuan penonton untuk mengidentifikasi momen-momen sakral dalam film. Dengan demikian, proposisi alternatif ditolak oleh temuan penelitian ini.

E. Representasi Visual dan Audial Peristiwa Wahyu Dan Mukjizat

1. Bagaimana Representasi Wahyu dan Mukjizat Dikonstruksikan secara Semiotik

Berdasarkan analisis pada ketiga adegan, representasi visual dan audial peristiwa wahyu dan mukjizat dalam film Muhammad: The Last Prophet dikonstruksikan melalui empat strategi utama yang bekerja secara simultan, yaitu efek visual cahaya sebagai penanda kehadiran Ilahi, penggunaan sudut pandang orang pertama (POV shot) untuk menempatkan penonton pada posisi Nabi, reaksi tokoh-tokoh lain sebagai penanda tidak langsung atas kehadiran yang sakral, serta elemen audial berupa suara gemuruh, bisikan, atau musik non-diegetik. Keempat strategi ini beroperasi secara berlapis pada tataran denotasi, konotasi, dan mitos, sehingga membentuk satu kesatuan tata bahasa visual anikonik yang koheren di sepanjang film.

2. Sejauh Mana Representasi Ini Rasional bagi Audiens

Representasi visual dalam film ini mampu menyajikan peristiwa wahyu dan mukjizat yang bersifat gaib ke dalam logika visual yang rasional secara parsial, yakni rasional dalam pengertian logika naratif internal (internal story logic), bukan rasionalitas yang bersifat objektif-empiris. Melalui rangkaian sebab-akibat sinematik yang konsisten, penonton -- termasuk anak-anak sebagai target utama film -- dapat memahami bahwa suatu peristiwa penting dan sakral sedang berlangsung, tanpa perlu disajikan penggambaran figuratif yang eksplisit atas Nabi, Malaikat, maupun Tuhan. Dengan kata lain, film ini berhasil menjembatani kesenjangan antara pengalaman metafisik yang bersifat gaib dan kebutuhan naratif visual, tanpa harus melanggar batasan-batasan teologis Islam.

F. Diskusi dengan Penelitian Terdahulu

Temuan penelitian ini memperkaya sekaligus membedakan diri dari sejumlah penelitian terdahulu yang telah diuraikan pada Bab II. Aini (2023), dalam kajiannya atas film animasi Nussa dan Rara, menemukan bahwa elemen visual seperti gestur tubuh dan dialog tokoh secara semiotik mengandung pesan dakwah dan nilai karakter Islami yang bersifat eksplisit dan dapat diamati secara langsung. Berbeda dengan itu, penelitian ini menemukan bahwa pesan teologis dalam Muhammad: The Last Prophet justru disampaikan melalui strategi penyembunyian visual, yakni representasi anikonik yang secara sengaja menghindari penggambaran eksplisit demi menjaga kesakralan objek yang direpresentasikan.

Sementara itu, Cahyono dan Susanti (2019) yang mengkaji serial Upin & Ipin menemukan bagaimana perbedaan etnis dan agama direpresentasikan secara visual sebagai ruang negosiasi identitas dan nilai toleransi dalam relasi horizontal antarmanusia. Penelitian ini menunjukkan kesamaan metodologis dalam penggunaan analisis semiotik terhadap elemen visual dan naratif, namun berbeda pada objek kajian: jika Cahyono dan Susanti berfokus pada relasi horizontal antarmanusia yang konkret, penelitian ini berfokus pada relasi vertikal antara manusia dan Tuhan yang bersifat transendental dan abstrak, sehingga menambahkan dimensi tantangan representasi yang lebih kompleks.

Saputri (2022), dalam kajiannya atas perspektif budaya ketimuran dalam film-film Disney Princess, menemukan bahwa representasi budaya lokal dalam produksi Barat cenderung diseleksi dan dikemas sesuai selera pasar global, sehingga makna kulturalnya tereduksi menjadi komoditas estetik. Temuan ini menjadi pembandingan yang krusial: berbeda dari logika industri budaya global yang mendasari representasi Disney, film Muhammad: The Last Prophet justru tunduk pada logika teologis yang menolak reduksi semacam itu, sehingga pilihan-pilihan visualnya lebih banyak ditentukan oleh kaidah syariat ketimbang pertimbangan pasar.

Adapun Wahyuni, Jamin, dan Daflizar (2024), yang meneliti nilai-nilai pendidikan karakter dalam serial animasi Nussa melalui pendekatan semiotik, menegaskan efektivitas kerangka Barthes untuk membedah pesan moral yang disampaikan secara eksplisit melalui perilaku tokoh. Penelitian ini melengkapi temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa kerangka yang sama juga efektif digunakan untuk membedah representasi konsep teologis yang jauh lebih abstrak dan sengaja disembunyikan dari pandangan, sebuah dimensi yang belum banyak disentuh oleh penelitian-penelitian animasi religi sebelumnya.

Implikasi Penelitian

1. Implikasi Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini menegaskan relevansi teori semiotika Roland Barthes, khususnya konsep mitos (Barthes, 1972), sebagai perangkat analisis yang efektif untuk membedah teks audiovisual religi yang beroperasi di bawah batasan teologis yang ketat. Penelitian ini juga memperkuat gagasan Hall (1997) mengenai representasi sebagai proses konstruksi aktif, bukan sekadar refleksi realitas, dengan menunjukkan bagaimana ketiadaan figuratif justru dapat menjadi strategi representasi yang bermakna. Dengan demikian, penelitian ini membuka diskursus akademis mengenai representasi anikonik sebagai kategori kajian tersendiri dalam studi semiotika film religi.

2. Implikasi Praktis



Secara praktis, temuan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sineas dan animator Muslim yang hendak memproduksi karya audiovisual tentang tokoh-tokoh agama tanpa melanggar ketentuan syariat, melalui penerapan strategi cahaya, sudut pandang subjektif, reaksi tokoh, dan elemen audial secara terpadu. Bagi orang tua dan pendidik, penelitian ini memberikan bekal literasi media untuk memahami cara kerja simbol-simbol keagamaan dalam animasi anak, sehingga pendampingan menonton dapat dilakukan secara lebih reflektif dan bermakna.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis semiotik atas tiga adegan kunci dalam film Muhammad: The Last Prophet (2002) -- adegan Wahyu Pertama di Gua Hira, adegan Turunnya Perintah Shalat, dan adegan Mukjizat dalam Peristiwa Perang Badar -- penelitian ini menyimpulkan bahwa representasi visual dan audial peristiwa wahyu dan mukjizat dikonstruksikan secara semiotik melalui empat strategi utama yang bekerja secara berlapis pada tataran denotasi, konotasi, dan mitos, yaitu efek visual cahaya, sudut pandang orang pertama (POV shot), reaksi tokoh-tokoh lain, dan elemen audial berupa suara gemuruh, bisikan, atau musik non-diegetik. Keempat strategi ini secara konsisten membentuk pola representasi anikonik “kehadiran melalui ketidakhadiran”, yang merupakan hasil negosiasi antara konvensi sinematik Barat dan kaidah teologis Islam yang melarang penggambaran figuratif atas Nabi dan Malaikat.

Penelitian ini juga menyimpulkan bahwa film ini berhasil menyajikan peristiwa wahyu dan mukjizat yang bersifat gaib ke dalam logika visual yang rasional secara parsial, yakni rasional dalam pengertian logika naratif internal, bukan rasionalitas objektif-empiris. Dengan strategi ini, film mencapai keseimbangan krusial antara menjaga kesakralan teologis -- karena tidak ada visualisasi eksplisit yang mereduksi yang Ilahi menjadi bentuk ciptaan -- dan menghindari ambiguitas naratif yang dapat membingungkan penonton, termasuk penonton anak-anak sebagai target utama film. Dengan demikian, kedua rumusan masalah penelitian ini telah terjawab, dan proposisi mengenai makna semiotika lapis tiga serta proposisi mengenai rasionalitas parsial yang sakral terbukti didukung oleh data, sementara proposisi alternatif mengenai kegagalan representasi tidak terbukti.

KETERBATASAN PENELITIAN

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu dikemukakan secara jujur. Pertama, penelitian ini hanya berfokus pada satu film sebagai studi kasus tunggal, sehingga temuan yang dihasilkan belum tentu dapat digeneralisasikan pada film-film animasi religi lain yang memiliki konteks produksi dan aturan teologis yang berbeda. Kedua, sebagai penelitian kualitatif-interpretif, hasil pembacaan tanda dalam penelitian ini tidak terlepas dari kepekaan dan subjektivitas peneliti sebagai instrumen utama, meskipun telah diupayakan mitigasi melalui triangulasi sumber dan pengecekan ulang. Ketiga, penelitian ini hanya menganalisis tiga adegan terpilih dari keseluruhan durasi film, sehingga adegan-adegan lain yang berpotensi relevan namun berada di luar kriteria pemilihan unit analisis tidak turut dibahas secara mendalam.



SARAN

1. Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan studi komparatif antara Muhammad: The Last Prophet dengan film-film animasi atau live-action religi lain yang mengangkat tema kenabian, seperti *The Message* (1977), guna memperkaya pemahaman mengenai variasi strategi representasi anikonik dalam industri film religi.
2. Penelitian lanjutan juga disarankan untuk menempuh pendekatan resepsi audiens (audience reception study), baik secara kualitatif maupun kuantitatif, guna menguji secara empiris sejauh mana penonton -- khususnya anak-anak -- benar-benar memahami pesan teologis yang dikonstruksikan melalui strategi anikonik tersebut.
3. Bagi sineas dan animator Muslim, disarankan untuk terus mengembangkan dan mendokumentasikan strategi visual representasi anikonik sebagai bagian dari pedoman produksi konten audiovisual keagamaan, sehingga dapat menjadi rujukan praktis yang konsisten dengan kaidah syariat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. (2023). Pesan Dakwah dalam Film Animasi Nussa dan Rara Episode 1-5 (Analisis Semiotika Roland Barthes). *MUKASI Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v2i1.1314>
- Barthes, R. (1972). *Mythologies*. Hill and Wang.
- Cahyono, H., & Susanti, Y. (2019). Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural dalam Film Animasi Upin Ipin Episode Esok Hari Raya, Gong Xi Fa Cai, dan Deepavali. *At-Tajdid Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 3(01), 70. <https://doi.org/10.24127/att.v3i01.977>
- Hall, S. (1997). The work of representation. In S. Hall (Ed.), *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage Publications.
- Rich, R. (Sutradara). (2002). *Muhammad: The last prophet [Film]*. Badr International.
- Saputri, N. A. (2022). Perspektif Budaya Ketimuran dalam Film Disney Princess. *Jurnal PIKMA Publikasi Ilmu Komunikasi Media Dan Cinema*, 5(1), 45–64. <https://doi.org/10.24076/pikma.v5i1.801>
- Wahyuni, S., Jamin, A., & Daflizar, D. (2024). Character education values in the animated series Nussa: A Semiotic Approach. *ejournal.iainkerinci.ac.id*. <https://doi.org/10.32939/ijcd.v6i1.6010>