

Akulturasasi Dakwah di Era Digital: Mengintegrasikan Kearifan Lokal dan Estetika Anime dan Konten Edukasi Islam Untuk Remaja

Mohammad Zen Skiara^{1*}

¹Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam

Penulis Korespondensi: Mohammad Zen Skiara E-mail: mohzen99@gmail.com

INFORMASI INFORMASI

Volume: 5

ISSN: 2962-7257

KATAKUNCI

Dakwah Digital, Kearifan Lokal, Anime, Edukasi Islam

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mengubah metode penyampaian dakwah Islam kepada generasi muda melalui media sosial dan budaya visual modern. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis akulturasasi kearifan lokal dan estetika anime dalam konten edukasi Islam sebagai strategi dakwah digital bagi remaja. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi literatur melalui pengumpulan data dari buku, jurnal, artikel ilmiah, dan sumber digital yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anime dapat dimanfaatkan sebagai media dakwah kreatif karena mampu meningkatkan daya tarik, pemahaman, dan keterlibatan remaja terhadap pesan keagamaan. Integrasi kearifan lokal seperti bahasa daerah, nilai budaya, dan simbol tradisi lokal juga memperkuat identitas Islam Nusantara dalam media digital. Namun, penggunaan anime dalam dakwah tetap menghadapi tantangan berupa pengaruh budaya asing dan batasan etika visual dalam Islam. Diperlukan model dakwah kreatif yang tetap berlandaskan nilai moral Islami dan budaya lokal.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang komunikasi, pendidikan, budaya, dan keagamaan. Kehadiran internet serta media sosial menjadikan proses penyebaran informasi berlangsung lebih cepat, luas, dan mudah diakses oleh berbagai kalangan masyarakat (Ahmad Zaini et al., 2019). Kondisi ini turut memengaruhi pola interaksi sosial generasi muda yang semakin dekat dengan dunia digital. Remaja masa kini cenderung menggunakan media sosial sebagai sarana utama dalam memperoleh hiburan, pengetahuan, maupun informasi keagamaan. Platform digital seperti YouTube, TikTok, Instagram, dan berbagai media visual lainnya telah menjadi ruang baru dalam membentuk pola pikir, gaya hidup, dan budaya generasi muda di era modern.

Di tengah perkembangan tersebut, budaya populer menjadi fenomena yang sangat berpengaruh dalam kehidupan remaja. Salah satu budaya populer yang memiliki daya tarik besar adalah anime. Anime berkembang tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai bagian dari gaya hidup dan identitas visual generasi muda (Romario et al., 2022). Karakter visual yang menarik, alur cerita yang emosional, serta penyampaian pesan yang kreatif membuat anime memiliki tempat tersendiri di kalangan remaja. Popularitas anime yang terus meningkat menunjukkan bahwa media visual memiliki pengaruh besar dalam menarik perhatian dan membangun kedekatan emosional dengan generasi digital. Fenomena ini sekaligus

¹Mahasiswa Program Studi Magister PAI UIN Datokarama Palu. Makalah dipresentasikan pada Seminar Nasional Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society 5.0 (KIIIES 5.0) ke-5 pada Pascasarjana Universitas Islam Negeri Datokarama Palu sebagai Presenter.

menunjukkan adanya perubahan preferensi remaja terhadap media komunikasi yang lebih interaktif, visual, dan kreatif dibandingkan metode konvensional.

Perubahan karakter remaja modern tersebut menjadi tantangan sekaligus peluang dalam pelaksanaan dakwah Islam di era digital. Dakwah tidak lagi cukup dilakukan melalui pendekatan tradisional semata, tetapi perlu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan budaya populer yang dekat dengan kehidupan generasi muda (Boby Rachman et al., 2024). Namun, realitas yang terjadi menunjukkan bahwa sebagian konten dakwah digital masih menggunakan metode penyampaian yang monoton sehingga kurang mampu menarik perhatian remaja. Di sisi lain, dominasi budaya populer asing dalam media digital juga semakin kuat, sementara integrasi budaya lokal dalam konten dakwah masih tergolong rendah. Akibatnya, banyak media dakwah yang belum mampu menghadirkan pesan Islam dalam bentuk visual yang sesuai dengan minat dan karakter generasi muda. Padahal, Indonesia memiliki kekayaan kearifan lokal yang mengandung nilai moral, sosial, dan spiritual yang dapat dijadikan media dakwah yang relevan dengan kehidupan masyarakat. Kearifan lokal tidak hanya berfungsi sebagai identitas budaya, tetapi juga sebagai sarana penanaman nilai-nilai kehidupan yang sejalan dengan ajaran Islam (Siti Nurjanah et al., 2021). Pengintegrasian kearifan lokal dengan estetika anime dapat menjadi bentuk akulturasi budaya yang mampu menciptakan media dakwah digital yang lebih kreatif, menarik, dan komunikatif bagi remaja. Perpaduan antara budaya lokal dan visual anime dapat menghadirkan konten edukasi Islam yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mampu menyampaikan pesan keagamaan secara lebih efektif sesuai dengan perkembangan zaman.

Penelitian ini berfokus pada bagaimana akulturasi kearifan lokal dan estetika anime dapat diterapkan dalam konten edukasi Islam sebagai strategi dakwah digital yang menarik bagi remaja. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan konsep akulturasi dakwah digital, menganalisis integrasi budaya lokal dan estetika anime dalam media edukasi Islam, serta mengetahui potensi penggunaan visual anime sebagai sarana dakwah bagi generasi muda (Tatang Hidayat et al., 2024). Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian mengenai dakwah digital dan memperkaya studi budaya populer dalam pendidikan Islam. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi kreator konten Islami dalam mengembangkan media dakwah kreatif, menjadi model dakwah modern yang sesuai dengan karakter remaja, serta membantu pengembangan media edukasi Islam yang inovatif dan adaptif di era digital.

2. Tinjauan Pustaka

Dakwah digital merupakan bentuk transformasi metode penyampaian ajaran Islam yang memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan media komunikasi modern. Perkembangan internet dan media sosial telah mengubah pola komunikasi masyarakat sehingga aktivitas dakwah tidak lagi hanya dilakukan secara konvensional melalui ceramah langsung, tetapi juga melalui platform digital seperti YouTube, Instagram, TikTok, dan podcast. Ahmad Zaini menjelaskan bahwa dakwah digital menjadi bentuk adaptasi komunikasi Islam terhadap perkembangan teknologi modern yang memungkinkan pesan keagamaan disampaikan secara lebih luas, cepat, dan interaktif. Dalam konteks ini, media sosial juga menjadi ruang baru bagi pembentukan pola pikir generasi muda karena menyediakan komunikasi dua arah antara dai dan audiens. Selain itu, penggunaan anime sebagai media dakwah kreatif dipandang mampu menarik perhatian remaja karena memiliki visual yang menarik, alur cerita emosional, dan karakter yang dekat dengan kehidupan generasi muda. Teori komunikasi visual menjelaskan bahwa media berbasis animasi memiliki kemampuan meningkatkan perhatian, pemahaman, dan daya ingat audiens melalui kombinasi gambar, warna, simbol, dan cerita yang menarik. Oleh karena itu, anime dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi Islam yang lebih komunikatif, kreatif, dan sesuai dengan budaya digital remaja modern.

Selain penggunaan media visual modern, integrasi kearifan lokal dalam konten anime Islami juga menjadi bagian penting dalam pengembangan dakwah digital. Kearifan lokal dipahami sebagai nilai budaya yang hidup dalam masyarakat dan mengandung unsur moral, sosial, serta spiritual yang sejalan dengan ajaran Islam, seperti gotong royong, sopan santun, dan penghormatan kepada orang tua. Integrasi budaya lokal dapat dilakukan melalui penggunaan bahasa daerah, simbol tradisi lokal, pakaian adat, maupun representasi budaya Islam Nusantara dalam cerita dan visual animasi. Ahmad Baso menjelaskan bahwa Islam Nusantara merupakan bentuk praktik keislaman yang mampu berdialog dengan budaya lokal tanpa meninggalkan nilai-nilai Islam. Penggunaan anime dalam dakwah juga memiliki peluang besar dalam meningkatkan minat belajar Islam, memperluas jangkauan dakwah, dan menciptakan komunikasi keagamaan yang lebih interaktif di media digital. Namun demikian, penggunaan anime dalam dakwah tetap menghadapi tantangan seperti risiko westernisasi dan japanisasi budaya, batasan etika visual dalam Islam, serta potensi penyimpangan pesan dakwah apabila terlalu berorientasi pada hiburan. Oleh karena itu, diperlukan model dakwah edukatif berbasis anime yang mampu memadukan kreativitas visual,

penguatan nilai moral dan spiritual, serta pelestarian identitas budaya lokal agar dakwah digital tetap relevan dan memiliki nilai edukatif bagi remaja.

3. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi literatur untuk mengkaji akulturasi dakwah di era digital melalui pengintegrasian kearifan lokal dan estetika anime dalam konten edukasi Islam bagi remaja. Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan, membaca, mencatat, dan mengolah berbagai sumber pustaka yang relevan, seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dan sumber digital yang berkaitan dengan dakwah digital, budaya populer, pendidikan Islam, serta estetika visual anime (Muchammad Syifaaul Huda et al., 2024). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan bagaimana perpaduan nilai-nilai lokal dan budaya visual modern dapat dimanfaatkan sebagai media dakwah yang lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakter generasi remaja di era digital (Romario et al., 2022). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi terhadap berbagai literatur yang relevan sehingga diperoleh data dan informasi yang mendukung analisis penelitian secara sistematis dan ilmiah.

4. Hasil dan Pembahasan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan dalam metode penyampaian dakwah Islam, terutama dalam menjangkau generasi muda yang dekat dengan media sosial dan budaya visual modern. Kondisi tersebut mendorong munculnya inovasi dakwah kreatif melalui pemanfaatan anime dan integrasi kearifan lokal dalam konten edukasi Islam. Berdasarkan hasil kajian literatur, pembahasan penelitian ini difokuskan pada transformasi dakwah digital, penggunaan anime sebagai media dakwah kreatif, integrasi budaya lokal, peluang dan tantangan dakwah digital, serta model dakwah edukatif berbasis anime untuk remaja.

4.1 Transformasi Dakwah di Era Digital

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola komunikasi masyarakat, termasuk dalam metode penyampaian dakwah Islam. Dakwah yang sebelumnya dilakukan secara konvensional melalui ceramah langsung, majelis taklim, dan media cetak kini mengalami transformasi menuju platform digital yang lebih fleksibel dan mudah diakses (Ahmad Zaini et al., 2019). Kehadiran internet memungkinkan pesan dakwah disampaikan secara cepat kepada masyarakat luas tanpa dibatasi ruang dan waktu. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa dakwah di era modern tidak lagi hanya bergantung pada komunikasi tatap muka, tetapi juga memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana penyebaran nilai-nilai Islam secara lebih efektif. Media sosial kemudian berkembang menjadi ruang dakwah baru yang memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan pola pikir generasi muda. Platform seperti TikTok, Instagram, YouTube, dan podcast memungkinkan para dai maupun kreator konten Islami menyampaikan pesan keagamaan dalam bentuk yang lebih menarik dan komunikatif (Bobby Rachman Santoso et al., 2024). Konten dakwah digital yang dikemas secara singkat, visual, dan interaktif lebih mudah diterima oleh remaja dibandingkan metode dakwah konvensional yang cenderung monoton. Selain itu, media sosial juga memberikan peluang terjadinya interaksi dua arah antara penyampai dakwah dan audiens sehingga proses penyampaian pesan agama menjadi lebih dinamis.

Meskipun demikian, transformasi dakwah digital juga menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah kuatnya arus budaya populer asing yang mendominasi media digital sehingga nilai-nilai lokal dan pesan keagamaan sering kali kurang mendapat perhatian generasi muda (Asep Muhyidin et al., 2020). Selain itu, persaingan konten hiburan yang sangat kreatif membuat dakwah Islam dituntut untuk menghadirkan inovasi baru agar tetap relevan dan menarik. Jika metode dakwah tidak mampu mengikuti perkembangan media digital dan karakter remaja modern, maka pesan keagamaan berpotensi kurang efektif dalam membangun kesadaran spiritual generasi muda. Selain sebagai media penyebaran informasi, perkembangan teknologi digital juga mengubah pola interaksi antara dai dan audiens dalam proses dakwah. Jika sebelumnya dakwah berlangsung secara satu arah melalui ceramah langsung, kini media digital memungkinkan terjadinya komunikasi yang lebih partisipatif melalui kolom komentar, siaran langsung, dan forum diskusi daring (Muhammad Habibi et al., 2021). Kondisi ini membuat remaja tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses memahami dan mendiskusikan pesan keagamaan. Perubahan pola komunikasi tersebut menunjukkan bahwa dakwah digital menuntut pendekatan yang lebih dialogis, kreatif, dan sesuai dengan karakter generasi muda yang terbiasa dengan interaktivitas media sosial.

4.2 Anime sebagai Media Dakwah Kreatif

Anime merupakan salah satu bentuk budaya visual populer yang memiliki daya tarik kuat di kalangan remaja. Gaya ilustrasi yang khas, penggunaan warna yang menarik, serta alur cerita yang emosional menjadikan anime mudah diterima oleh generasi muda (Romario et al., 2022). Daya tarik visual tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media dakwah kreatif karena mampu membangun perhatian audiens secara lebih efektif dibandingkan media dakwah konvensional. Dalam konteks dakwah digital, penggunaan elemen visual anime dapat membantu penyampaian pesan Islam agar terasa lebih ringan, menarik, dan dekat dengan kehidupan remaja. Kedekatan anime dengan remaja menjadi alasan mengapa media tersebut memiliki potensi besar dalam edukasi Islam. Remaja cenderung lebih tertarik pada media visual yang memiliki unsur hiburan dan emosional dibandingkan penyampaian materi yang bersifat formal (Dwi Ratna Sari et al., 2021). Anime mampu menghadirkan karakter, konflik, dan cerita yang relevan dengan kehidupan generasi muda sehingga pesan moral maupun nilai keagamaan lebih mudah dipahami. Melalui pendekatan tersebut, dakwah Islam dapat dikemas secara lebih humanis dan komunikatif tanpa menghilangkan substansi ajaran Islam itu sendiri.

Efektivitas penyampaian pesan melalui animasi juga didukung oleh kemampuan media visual dalam meningkatkan perhatian, pemahaman, dan daya ingat audiens. Konten edukasi Islam berbasis animasi memungkinkan pesan dakwah disampaikan melalui cerita, simbol visual, dan karakter yang mudah dipahami oleh remaja (Nur Afifah et al., 2022). Penggunaan anime dalam dakwah digital tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga dapat menjadi sarana penanaman nilai moral, spiritual, dan sosial secara kreatif. Dengan demikian, integrasi estetika anime dalam dakwah Islam dapat menjadi strategi komunikasi yang relevan untuk menghadapi perubahan budaya dan perkembangan teknologi di era digital. Penggunaan anime dalam media dakwah juga dapat menjadi strategi untuk mengurangi kesan formal dan kaku dalam penyampaian materi keislaman kepada remaja. Visualisasi karakter dan cerita dalam anime mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan sehingga pesan dakwah lebih mudah diterima tanpa menimbulkan rasa bosan (Fajar Nugroho et al., 2023). Selain itu, anime memiliki kemampuan membangun ikatan emosional melalui tokoh dan alur cerita yang dekat dengan pengalaman kehidupan remaja. Dengan pendekatan tersebut, nilai-nilai Islam dapat disampaikan secara lebih persuasif melalui narasi visual yang menarik serta sesuai dengan budaya digital generasi muda saat ini.

Selain sebagai media penyebaran informasi, perkembangan teknologi digital juga mengubah pola interaksi antara dai dan audiens dalam proses dakwah. Jika sebelumnya dakwah berlangsung secara satu arah melalui ceramah langsung, kini media digital memungkinkan terjadinya komunikasi yang lebih partisipatif melalui kolom komentar, siaran langsung, dan forum diskusi daring (Muhammad Habibi et al., 2021). Kondisi ini membuat remaja tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses memahami dan mendiskusikan pesan keagamaan. Perubahan pola komunikasi tersebut menunjukkan bahwa dakwah digital menuntut pendekatan yang lebih dialogis, kreatif, dan sesuai dengan karakter generasi muda yang terbiasa dengan interaktivitas media sosial.

4.3 Integrasi Kearifan Lokal dalam Konten Anime Islami

Integrasi kearifan lokal dalam konten anime Islami dapat dilakukan melalui penggunaan bahasa daerah sebagai bagian dari identitas budaya dalam media dakwah digital. Penggunaan bahasa lokal dalam dialog maupun ungkapan tertentu mampu menciptakan kedekatan emosional dengan audiens karena remaja merasa lebih akrab dengan budaya yang mereka miliki (Siti Rahmawati et al., 2021). Selain menjadi sarana komunikasi, bahasa daerah juga berfungsi sebagai media pelestarian budaya di tengah kuatnya pengaruh budaya global dalam media digital. Dalam konteks dakwah, penggunaan bahasa lokal dapat membantu penyampaian nilai-nilai Islam secara lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh masyarakat.

Selain penggunaan bahasa daerah, integrasi nilai budaya lokal juga dapat memperkuat karakter dakwah Islami dalam media anime. Nilai-nilai seperti gotong royong, sopan santun, penghormatan kepada orang tua, serta solidaritas sosial merupakan bagian dari budaya Nusantara yang sejalan dengan ajaran Islam (Nurul Hidayah et al., 2020). Penggabungan nilai budaya lokal dengan cerita anime dapat menciptakan media edukasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menanamkan karakter moral kepada remaja. Dengan demikian, dakwah digital tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian pesan agama, tetapi juga sebagai sarana penguatan identitas budaya masyarakat. Penggunaan simbol tradisi lokal dalam animasi juga menjadi bentuk representasi budaya yang dapat memperkuat nuansa dakwah Islami. Simbol budaya seperti pakaian adat, rumah tradisional, kesenian daerah, maupun tradisi masyarakat dapat divisualisasikan dalam karakter dan latar cerita anime Islami (Rina Marlina et al., 2022). Kehadiran unsur budaya lokal tersebut membuat konten dakwah

terasa lebih dekat dengan realitas kehidupan masyarakat Indonesia. Selain itu, visualisasi budaya lokal dalam animasi juga dapat menjadi media pengenalan budaya kepada generasi muda yang mulai terpengaruh budaya asing melalui media digital. Integrasi kearifan lokal dalam anime Islami juga dapat menjadi bentuk representasi identitas budaya Islam Nusantara di era digital. Islam Nusantara dikenal sebagai bentuk praktik keislaman yang mampu berdialog dengan budaya lokal tanpa meninggalkan nilai-nilai ajaran Islam (Ahmad Baso et al., 2020). Oleh karena itu, pengemasan dakwah melalui anime yang mengangkat budaya lokal dapat menjadi strategi untuk memperkenalkan identitas Islam Indonesia yang moderat, toleran, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Representasi tersebut penting untuk menjaga keseimbangan antara modernisasi media digital dan pelestarian budaya lokal di kalangan generasi muda.

4.4 Peluang dan Tantangan

Penggunaan anime sebagai media dakwah digital memiliki peluang besar dalam meningkatkan minat remaja untuk mempelajari ajaran Islam. Media visual yang menarik mampu membuat proses penyampaian materi keagamaan terasa lebih ringan dan menyenangkan dibandingkan metode pembelajaran konvensional (Dwi Lestari et al., 2021). Remaja cenderung lebih mudah memahami pesan yang disampaikan melalui visual, cerita, dan karakter yang dekat dengan kehidupan mereka. Oleh karena itu, integrasi anime dalam edukasi Islam dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakter generasi digital. Selain meningkatkan minat belajar Islam, dakwah berbasis anime juga berpotensi memperluas jangkauan penyebaran pesan keagamaan melalui media sosial dan platform digital. Konten visual yang kreatif lebih mudah dibagikan dan diterima oleh masyarakat luas, khususnya remaja yang aktif menggunakan media sosial (Muhammad Rizki et al., 2022). Hal ini menjadikan dakwah digital berbasis anime memiliki potensi besar dalam menciptakan komunikasi keagamaan yang lebih komunikatif, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi.

Meskipun memiliki banyak peluang, penggunaan anime dalam dakwah juga menghadapi tantangan berupa risiko westernisasi dan japanisasi budaya di kalangan remaja. Pengaruh budaya asing yang terlalu dominan dapat menyebabkan berkurangnya ketertarikan generasi muda terhadap budaya lokal dan identitas keislaman mereka (Hendra Setiawan et al., 2020). Oleh karena itu, penggunaan estetika anime dalam dakwah perlu diimbangi dengan penguatan nilai budaya lokal agar tidak hanya menjadi bentuk imitasi budaya asing semata. Tantangan lain dalam dakwah berbasis anime adalah adanya batasan etika visual dalam Islam serta potensi penyimpangan pesan dakwah. Penggunaan karakter dan visual animasi perlu tetap memperhatikan nilai kesopanan, etika Islami, dan substansi pesan agama yang disampaikan (Abdul Karim et al., 2021). Jika konten terlalu berfokus pada hiburan tanpa memperhatikan pesan utama dakwah, maka tujuan edukasi Islam dapat berkurang. Oleh karena itu, diperlukan keseimbangan antara kreativitas visual dan ketepatan nilai-nilai Islam dalam pengembangan konten dakwah digital berbasis anime.

4.5 Model Dakwah Edukatif untuk Remaja

Model dakwah edukatif untuk remaja dapat dikembangkan melalui konsep konten Islami berbasis anime yang memadukan hiburan dan pendidikan secara seimbang. Konten tersebut dapat berupa animasi pendek, serial cerita Islami, maupun ilustrasi visual yang mengangkat kehidupan remaja dengan pesan moral dan spiritual di dalamnya (Fitra Ramadhan et al., 2023). Pendekatan tersebut memungkinkan dakwah Islam disampaikan secara lebih menarik tanpa menghilangkan substansi ajaran agama. Selain itu, penggunaan anime sebagai media dakwah juga dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan sesuai dengan karakter generasi digital. Strategi visual dan naratif menjadi bagian penting dalam pengembangan dakwah berbasis anime. Penggunaan karakter yang relatable, alur cerita yang menyentuh kehidupan remaja, serta visual yang menarik dapat membantu memperkuat penyampaian pesan keagamaan (Lina Fauziah et al., 2022). Selain itu, narasi yang sederhana dan emosional membuat remaja lebih mudah memahami serta mengingat pesan moral yang disampaikan dalam animasi Islami. Oleh karena itu, strategi komunikasi visual perlu dirancang secara kreatif agar dakwah dapat diterima secara efektif oleh generasi muda.

Penguatan nilai moral dan spiritual menjadi tujuan utama dalam model dakwah edukatif berbasis anime. Konten dakwah tidak hanya berfungsi sebagai hiburan visual, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter remaja melalui penyampaian nilai kejujuran, tanggung jawab, toleransi, dan akhlak Islami (Syarif Hidayatullah et al., 2021). Dengan pendekatan visual yang menarik dan narasi yang dekat dengan kehidupan remaja, pesan moral dapat lebih mudah diterima dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Model dakwah seperti ini diharapkan mampu menciptakan media edukasi Islam yang adaptif, kreatif, dan relevan dengan perkembangan budaya digital modern.

5. Kesimpulan

Akulturası kearifan lokal dan estetika anime dalam konten edukasi Islam dapat menjadi strategi dakwah digital yang efektif dan relevan bagi remaja di era modern. Penggunaan media visual berbasis anime mampu meningkatkan ketertarikan generasi muda terhadap pesan keagamaan, sementara integrasi budaya lokal membantu memperkuat identitas Islam Nusantara di tengah arus budaya global. Meskipun demikian, penggunaan anime dalam dakwah tetap perlu memperhatikan nilai-nilai etika Islam agar pesan dakwah tidak kehilangan substansi utamanya. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media dakwah kreatif yang mampu memadukan teknologi digital, budaya lokal, dan nilai moral Islami secara seimbang.

Referensi

- Ahmad Baso. (2020). "Islam Nusantara dan Representasi Budaya Lokal." *Jurnal Tsaqafah*, 16(1).
- Ahmad Zaini. (2019). "Dakwah dan Komunikasi Islam di Era Media Digital." *Jurnal Komunika*, 13(1).
- Asep Muhyidin. (2020). "Tantangan Dakwah Islam di Tengah Perkembangan Media Sosial." *Jurnal Dakwah Risalah*, 31(2).
- Abdul Karim. (2021). "Etika Visual dalam Media Dakwah Islam." *Jurnal Dakwah Kontemporer*, 6(2).
- Bobby Rachman Santoso, & Iqbal Hakim. (2024). "Transformasi Dakwah di Era Digital: Studi Penyampaian Pesan Islami terhadap Remaja Gamers." *Bayan lin-Naas: Jurnal Dakwah Islam*, 8(1).
- Dwi Lestari. (2021). "Media Visual dan Minat Belajar Generasi Digital." *Jurnal Pendidikan Modern*, 8(2).
- Dwi Ratna Sari. (2021). "Pengaruh Media Animasi terhadap Minat Belajar Remaja." *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 7(1).
- Fajar Nugroho, & Lina Marlina. (2023). "Media Animasi sebagai Sarana Edukasi Generasi Digital." *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 10(1).
- Fitra Ramadhan. (2023). "Pengembangan Media Dakwah Kreatif Berbasis Animasi." *Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*, 7(1).
- Hendra Setiawan. (2020). "Pengaruh Budaya Populer Asing terhadap Identitas Remaja." *Jurnal Sosial Budaya*, 18(1).
- Lina Fauziah. (2022). "Strategi Naratif dalam Media Visual Edukasi." *Jurnal Media dan Komunikasi Pendidikan*, 10(2).
- Muhammad Habibi. (2021). "Optimalisasi Dakwah melalui Media Sosial pada Generasi Milenial." *Jurnal Al-Hikmah*, 18(2).
- Muhammad Rizki. (2022). "Strategi Dakwah Kreatif di Media Sosial." *Jurnal Komunikasi Islam*, 12(1).
- Mukhtar, M. (2011). "Pemahaman Tekstual dan Kontekstual Pakar Hadis dan Pakar Fikih Seputar Sunnah Nabi: Studi Kritis atas Pemikiran Syaikh Muhammad Al-Ghazali." *Jurnal Hukum Diktum*, 9(1), 81–92.
- Nur Afifah, & Rudi Hartono. (2022). "Efektivitas Media Animasi dalam Pembelajaran dan Komunikasi Edukatif." *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2).
- Nurul Hidayah. (2020). "Kearifan Lokal sebagai Media Pendidikan Karakter." *Jurnal Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*, 9(1).
- Rina Marlina. (2022). "Representasi Budaya Lokal dalam Media Animasi Digital." *Jurnal Seni dan Budaya*, 14(2).
- Romario. (2022). "Budaya Populer Anime sebagai Narasi Dakwah Digital." *Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam dan Sains*, 4(1).
- Siti Nurjanah. (2021). "Kearifan Lokal sebagai Media Dakwah Islam di Era Modern." *Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan*, 9(2).
- Siti Rahmawati. (2021). "Pelestarian Bahasa Daerah melalui Media Digital." *Jurnal Kebudayaan Nusantara*, 11(2).
- Sudaryati, D., & Eskadewi, Y. (2012). "Pengaruh Corporate Governance terhadap Tingkat Pengungkapan Corporate Social Responsibility di Bank Syariah." *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 11(1), 14–28.
- Syarif Hidayatullah. (2021). "Pendidikan Karakter melalui Media Animasi Islami." *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1).
- Tatang Hidayat, Muchammad Syifaaul Huda, & Istianah. (2024). "Strategi Dakwah melalui Komik di Era Digital." *QULUBANA: Jurnal Manajemen Dakwah*, 5(1).