

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Sebagai khalifah atau pemimpin di bumi, manusia ditugaskan untuk senantiasa mengajak satu sama lain agar berbuat sesuai ajaran Rasulullah Saw. dengan mengikuti segala perintah maupun menghindari segala larangan yang tertuang didalam al Qur'anul hakim dan As Sunnah. Maka dari itu berdakwah adalah wajib dan harus dilaksanakan oleh manusia, terutama oleh seorang muslim.

Amin (2009 : 1) dalam bukunya menyatakan bahwa dakwah adalah suatu bagian yang sangat penting dan tak dapat terpisahkan dari kehidupan seorang muslim, dakwah sendiri mengajak dan menaruh motivasi, memberikan pengaruh sertaupaya untuk membimbing orang lain. Tujuan dari dakwah itu sendiri adalah untuk membuat seseorang membuka hatinya dan menerima apa yang menjadi ajaran Islam. Dalam kesadaran penuh dan semata-mata berdasarkan kepentingan dirinya sendiri dan bukanlah merupakan kepentingan yang berdakwah.

Dakwah memiliki unsur-unsur yang harus terpenuhi agar tujuan dakwah itu sendiri dapat tercapai. Dalam prosesnya, unsur-unsur dakwah ini memiliki saling ketergantungan satu sama lain. Ada lima unsur dakwah menurut kajian ilmu dakwah, yaitu : 1) *Da'i* (Subjek dakwah) sebagai penyampai dakwah; (2) *Mawdu'* atau pesan dakwah; (3) *Wasilah* atau media dakwah; (4) *Uslub* atau

metode dakwah; dan (5) *Mad'u* (objek dakwah) sebagai penerima pesan dakwah.

Dari kelima unsur di atas, *wasilah* atau media yang digunakan dalam berdakwah merupakan salah satu bagian terpenting dalam keberhasilan dakwah. Dakwah tidak akan dapat tersampaikan jika tidak ada perantara (dalam hal ini media) untuk menyampaikannya. Media dakwah sendiri dapat diartikan sebagai sarana yang digunakan sebagai penghubung dalam kegiatan dakwah. Beberapa contohnya dapat berupa : lisan, tulisan, audio, visual, audio & visual, keteladanan, dan lain sebagainya.

Seiring berubahnya zaman, aktivitas dakwah ikut mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan yang hadir berdasarkan apa yang menjadi kebiasaan masyarakat, keberagaman keadaan sosial dan budaya, serta pesatnya perkembangan teknologi dan informasi.

Oleh karenanya, agar keberhasilan dakwah bisa tercapai, diperlukan adanya suatu inovasi dalam mengemas sebuah dakwah agar terlihat lebih menarik. Elemen-elemen dakwah tersebut dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan di era modern ini. Hal tersebut ditujukan agar kegiatan dakwah dapat dengan mudah diterima masyarakat sebagai bagian tak terpisahkan dari modernisasi.

Di zaman dengan perkembangan teknologi informasi digital yang serba cepat seperti sekarang ini, hampir semua kalangan beralih ke media baru (*new media*) yang berbasis internet. Dengan hadirnya media baru, manusia dapat memenuhi kebutuhan informasinya dengan mudah dan cepat. Media baru yang

memanfaatkan internet sehingga dapat menghubungkan manusia secara cepat tanpa terbatas ruang dan waktu.

Dari sekian banyak media baru yang berkembang, YouTube menjadi salah satu alternatif yang banyak dipilih untuk menyebarkan sebuah informasi. YouTube sendiri merupakan sebuah situs di internet yang digunakan untuk saling berbagi video. Situs ini dapat memungkinkan penggunanya untuk mengunggah dan menonton video yang tersedia.

Melansir dari *datareportal.com*, pada 2021 pengguna aplikasi YouTube dari rentang usia 15 hingga 64 tahun ada sebanyak 93,8 persen dari total pengguna internet di Indonesia. Angka tersebut bila dikalkulasikan setara dengan 190 juta orang. ([www.tekno.tempo.co](http://www.tekno.tempo.co))

Selaras dengan hal tersebut, bila dimanfaatkan dengan baik, YouTube dapat menjadi salah satu media yang dapat digunakan untuk menyebarkan dakwah. Tingginya minat khalayak terhadap penggunaan YouTube dapat dimanfaatkan agar dakwah islam dapat tetap berjalan dengan mengikuti perkembangan zaman.

Dari sekian banyaknya video yang diunggah di YouTube, terdapat sebuah teknik yang dalam beberapa tahun terakhir ini semakin banyak digandrungi karena kemudahaan untuk mengaksesnya sebagai akibat dari kemajuan perangkat lunak yang tersedia.

Sejatinya, teknik tersebut telah digunakan seiring perkembangan teknologi film dan video. Teknik pembuatan video tersebut merupakan *motion graphic*. Dimana *motion graphic* sendiri berarti grafis yang bergerak. Teknik

ini adalah teknik yang memberikan efek gerak terhadap grafis. *Motion graphic* merubah desain statis menjadi grafik yang bergerak.

Seperti halnya Kanal YouTube ‘Bener Gitu?’ yang memanfaatkan teknik *motion graphic* dalam membuat konten dakwah untuk diunggah di platform yang paling banyak diminati, yakni YouTube.

Kanal Yotutube ‘Bener Gitu?’ merupakan sebuah kanal yang berisikan pesan dakwah yang dikemas secara menarik dan kemudian dipublikasikan melalui media sosial YouTube. Pada setiap konten yang diunggah, Kanal ‘Bener Gitu?’ memanfaatkan media audio-visual berupa *motion graphic* yang dikemas secara menarik dan kekinian. Kanal tersebut menyajikan konten dakwah dengan tampilan unik yang lebih kekinian, dimana *motion graphic* sendiri masih terasa asing di dunia perdakwaan.

Berdasarkan hal-hal yang sudah dipaparkan di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian terhadap media *motion graphic* yang digunakan kanal YouTube ‘Bener Gitu?’ untuk menyebarkan dakwah. Ketertarikan tersebut bertujuan untuk membagikan pemahaman secara lebih luas terhadap ruang lingkup dalam proses penyebaran dakwah itu sendiri. Dengan kata lain, harus adanya desentralisasi pelaksanaan kewajiban dakwah di era informasi.

Selain itu, kanal YouTube ‘Bener Gitu?’ memiliki konsep unik yang berbeda dengan kanal YouTube dakwah lainnya. Selain penerapan teknik *motion graphic*, kanal YouTube bener gitu juga mengajak para penontonnya untuk mengkaji sesuatu yang berasal dari keraguan. Hal tersebut terdapat pada

moto dari kanal ini, yakni “Karena keyakinan berawal dari keraguan. Maka di *channel* ini, semua yang udah kamu yakinin kami benergituin.”.

Penulis akan mengkaji bagaimana *motion graphic* sebagai jenis media baru yang dapat menjadi salah satu media dalam menyebarkan dakwah untuk menunjang keberhasilan dakwah Islam.

## **B. Fokus Penelitian**

Teknik *motion graphic* pada video di kanal *YouTube* ‘Bener Gitu?’ dianggap menarik untuk membantu proses penyampaian dakwah yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kegemaran anak muda masa kini. Berdasarkan hal tersebut, terdapat beberapa pertanyaan yang menjadi landasan dari penelitian yang akan dilakukan :

1. Bagaimana penggunaan *motion graphic* sebagai media dakwah di kanal *YouTube* ‘Bener Gitu?’ ?
2. Bagaimana komposisi dan elemen *motion graphic* yang diterapkan pada video di kanal *YouTube* ‘Bener Gitu?’ ?
3. Bagaimana pesan dakwah pada video di kanal *YouTube* ‘Bener Gitu?’ ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Pada fokus penelitian, terdapat beberapa fokus penelitian yang dijadikan rumusan dalam penelitian ini. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui penggunaan *motion graphic* sebagai media dakwah di Kanal *YouTube* ‘Bener Gitu?’

2. Untuk mengetahui komposisi dan elemen *motion graphic* yang diterapkan pada video di kanal YouTube ‘Bener Gitu?’ ?
3. Untuk mengetahui pesan dakwah pada video di kanal YouTube ‘Bener Gitu?’ ?

#### **D. Kegunaan Penelitian**

##### **1. Secara Akademis**

Penulis berharap agar penelitian ini dapat menghasilkan pengetahuan baru sehingga dapat memberikan sumbangsih terhadap luang lingkup studi di bidang keilmuan, terkhususnya dibidang pengembangan dakwah digital. Juga diharapkan agar dapat memberikan informasi tentang jenis media baru dan teknik pembuatan video sebagai kajian dalam rangka perluasan dakwah islam. Sehingga dapat membantu dakwah Islam agar dapat bersaing ketika ditengah gejolak perkembangan teknologi informasi dan. Khususnya melalui konten di kanal YouTube ‘Bener Gitu?’ sebagai media dakwah Islam.

##### **2. Secara Praktis**

Penelitian ini sepatutnya memberikan manfaat bagi para penggiat dakwah Islam di Indonesia, terutama penggiat dakwah dengan sasaran audien anak muda. Melalui penelitian ini, para penggiat dakwah Islam dapat mengetahui strategi bagaimana memanfaatkan teknologi informasi sebagai media dakwah dengan lebih kreatif dalam membuat konten untuk disajikan

kepada audien, yang akan berpengaruh terhadap pencapaian dari dakwah yang dilakukan.

Bagi penulis sendiri, penelitian ini memiliki kegunaan sebagai proses pemenuhan kewajiban sebagai syarat untuk penelitian skripsi. Dimana nantinya penelitian ini akan mengantarkan penulis memperoleh gelar sarjana sesuai dengan latar belakang program studi yang dipilih. Penelitian ini juga diharapkan bisa berguna sebagai sumber acuan pemikiran untuk semua akademisi, terutama di UIN Sunan Gunung Djati Bandung, khususnya untuk jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI).

## **E. Landasan Pemikiran**

### **1. Hasil Penelitian Sebelumnya**

Sudah banyak peneliti yang melakukan kajian terhadap topik mengenai media dakwah. Namun ada beberapa penelitian yang mengangkat tema yang lebih spesifik yakni mengenai media baru, yang selanjutnya dianggap relevan dengan penelitian yang penulis lakukan, sumber tersebut diambil dari beberapa perpustakaan digital universitas di Indonesia dan website jurnal Garuda Ristekdikti.

<b>Nama Dan Judul Penelitian</b>	<b>Hasil Penelitian</b>	<b>Persamaan</b>	<b>Perbedaan</b>

<p><b>Webtoon Sebagai Media Dakwah dalam Budaya Populer (Studi pada Webtoon “Ngopi Yuk!”)</b></p> <p>tahun 2020 oleh Yeni Mariska, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten.</p>	<p><i>Webtoon</i> Ngopi Yuk! Merupakan salah satu contoh dari media dakwah dapat menjadi sarana untuk membantu menyampaikan dakwah. <i>Webtoon</i> Ngopi Yuk! Memiliki pesan pantang menyerah, tawakal, sabar, bersyukur, dan tolong menolong.</p>	<p>- Mengkaji mengenai Media Dakwah - Media yang dikaji merupakan bentuk dari media baru - Jenis penelitian adalah kualitatif</p>	<p>- Objek Penelitian yang berbeda - penelitian terdahulu menganalisis isi konten, sedangkan penulis menganalisis teknik dan proses pembuatan media dakwah itu sendiri</p>
<p><b>Komik Sebagai Media Dakwah (Studi Deskriptif pada Komik Strip Akun Instagram @Blackmetalistiq)</b></p>	<p>Menunjukkan bahwa dakwah yang dilakukan oleh Achmad Deptian tersebut merupakan dakwah</p>	<p>- Mengkaji mengenai Media Dakwah - Media yang dikaji</p>	<p>- Objek penelitian yang berbeda - penelitian terdahulu juga turut</p>



<p><i>omah Karya Achmad Deptian)</i></p> <p>tahun 2017 oleh Siti Ulya Faza Adilah, UIN Sunan Gunung Djati Bandung.</p>	<p>kontemporer yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Dalam penelitian tersebut, disebutkan bahwa pesan dakwah yang tersirat didalam gambar dibuat berdasarkan Al-Quran dan hadist. Achmad Deptian merepresentasikan pesan dakwah melalui visual yang kekinian sehingga menarik perhatian anak-anak muda</p>	<p>merupakan bentuk dari media baru - Sama-sama bertujuan untuk mengemukakan an media dakwah kekinian yang dapat menarik perhatian kalangan muda</p>	<p>mengkaji pesan dakwah yang terkandung, sedangkan penulis lebih fokus terhadap teknik penerapan untuk digunakan sebagai media dakwah</p>
<p><b>Peran Media Sosial Instagram Akun Akhyar Tv Dalam Penyebaran</b></p>	<p>Akun instagram Akhyar Tv memanfaatkan fitur yang tersedia dan terintegrasi dengan</p>	<p>- mengkaji bagaimana peran sebuah media dalam</p>	<p>- Objek penelitian yang berbeda</p>

<p><b>Dakwah</b> tahun 2018 oleh Riska Indah Cahayani, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.</p>	<p>media sosial lainnya untuk menyebarkan pesan dakwah.</p>	<p>penyebaran dakwah - metode penelitian kualitatif</p>	
<p><b>“Gadget Freak (Smartphone)” Animasi Motion Graphic Iklan Layanan Masyarakat</b> oleh Kristyannanda Aprilia Putra, Mahendradewa Suminto, dan Pandan Pareanom Purwacandra (Journal of Animation and Games Studies,</p>	<p>Animasi ‘Gadget Freak (Smartphone)’ menunjukkan sebuah keprihatinan kepada perilaku remaja saat ini yang kurang bijak dalam menyikapi perkembangan teknologi khususnya smartphone. Dalam animasi ini, memperkenalkan karakterkarakter yang menggambarkan</p>	<p>- mengkaji tentang teknik motion graphic - penerapan teknik motion graphif dalam sebuah video</p>	<p>- Objek penelitian yang berbeda - penelitian yang terdahulu meliti secara umum, sedangkan penulis lebih memfokuskan kepada video untuk dijadikan sebagai</p>

<p>Vol.4 No.1 – April 2018).</p>	<p>anak remaja sekarang dari segi penampilan, prilaku dan kebiasaan mereka. Sebuah bentuk pesan, keprihatinan dan representasi dari pengalaman, dan penerapan teknik penciptaan animasi motion graphic flat design, dan sebuah film animasi iklan layanan masyarakat yang di sampaikan melalui sebuah karya audio visual, film animasi motion graphic yang berjudul ‘Gadget Freak (Smartphone)’</p>		<p>media dakwah</p>
----------------------------------	---	--	---------------------

## 2. Landasan Teori

Teori yang sudah teruji dapat membantu dalam proses penelitian yang baik dan relevan dengan tujuan penelitian. Teori juga dapat dijadikan sebagai sumber acuan dan landasan dalam melakukan sebuah penelitian.

### a. Teori Media Baru

Teori media baru dapat dikatakan mewakili kemunculan terhadap hadirnya teknologi interaktif dan jaringan komunikasi, khususnya dunia maya yang berubah secara sosial. Teori media baru ini sendiri merupakan sebuah teori yang dikembangkan oleh Pierre Levy. Ia berpendapat bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media.

Pierre Levy (Littlejohn & Foss, 2014 : 413-414) mengemukakan dua pandangan terhadap teori ini. Pertama, merupakan pandangan interaksi sosial yang membedakan media berdasarkan kedekatannya dengan interaksi tatap muka. Pierre Levy menganggap *World Wide Web* (www) sebagai lingkungan informasi yang terbuka. Fleksibilitas dan dinamisme memungkinkan orang mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru dan terlibat dalam dunia demokrasi dimana terdapat pembagian antara keuntungan dan pemberian kuasa yang lebih interaktif di masyarakat.

Sedangkan pandangan kedua adalah pandangan tentang integrasi sosial, yang merupakan gambaran media, bukan bentuk informasi, interaksi, atau penyebarannya, melainkan ritual atau bagaimana

manusia menggunakan media sebagai cara untuk menciptakan kebiasaan masyarakat. Media tidak hanya sebagai sarana informasi atau cara untuk mencapai kepentingan pribadi, tetapi juga memperkenalkan dan memberikan rasa memiliki terhadap berbagai bentuk masyarakat.

Teori media baru membuat perubahan pandangan terhadap definisi dari media digital sebagai suatu ciri khusus dalam pergantian sejarah media di abad kedua. Sedangkan *new media* sendiri memiliki arti sebagai media yang dipengaruhi oleh kecanggihan teknologi. Di era percepatan informasi ini media dapat menyediakan sendiri programnya secara langsung, cerdas, informatif, dan interaktif dalam menghasilkan ruang diskusi.

Starubhaar dan LaRose (dalam Nasrullah, 2016 : 13) mencatat, bahwa makna kosakata dalam kaitannya dengan media telah berubah. Perubahan tersebut terkait dengan perkembangan teknologi, ruang lingkup, produksi dan distribusi massal, dengan akibat yang berbeda pada apa yang hadir di media.

#### b. Teori Desain Gestalt

Teori Desain Gestalt adalah teori yang menjelaskan proses persepsi melalui pengorganisasian suatu komponen-komponen yang memiliki hubungan, pola, dan juga kemiripan yang bersatu menjadi satu kesatuan. Teori yang dikemukakan oleh Max Wertheimer pada tahun 1920-an ini juga membahas mengenai prinsip-prinsip desain.

Teori ini didasarkan pada pencarian pola perilaku manusia. Setiap bagian dari gambar dapat dianalisis dan dievaluasi sebagai komponen yang terpisah. Salah satu hukum persepsi dari teori ini membuktikan bahwa untuk mengenali atau membaca sebuah gambar, diperlukan kontras antara ruang positif yang disebut gambar dan ruang negatif yang disebut tanah (Sihombing, 2001 : 12).

Teori ini merupakan gambaran umum dari konsep-konsep yang menciptakan kesatuan dan potensi desain. Prinsip dan visi Gestalt adalah pemahaman yang sangat berguna sebagai metode visual utama untuk mengembangkan strategi visual desain grafis dan desain komunikasi visual saat ini. ([www.dgi.or.id](http://www.dgi.or.id))

Istilah Gestalt sendiri berasal dari bahasa Jerman dan sulit untuk menemukan terjemahan ke dalam bahasa lain. Arti dari bentuknya bisa sangat beragam. Artinya, *form*, *shape* (bahasa Inggris), atau bentuk, benda, peristiwa, esensi, keutuhan. Ada berbagai terjemahan ke dalam bahasa Inggris, seperti psikologi bentuk, konstruktivisme, dan psikologi umum.

### 3. Kerangka Konseptual



Gambar 1. 1 Peta Konseptual

a. *Motion Graphic*

*Motion Graphics* berasal dari dua kata, yaitu *motion* yang berarti gerak dan *graphic* yang berarti grafis. Dari kedua kata tersebut, dapat dikatakan bahwa *Motion Graphics*, merupakan istilah untuk ‘grafis yang bergerak’. ([www.dafideff.com](http://www.dafideff.com))

*Motion Graphic* atau grafik gerak adalah bagian dari Seni Desain Grafis yang menggabungkan ilustrasi, tipografi, fotografi atau videografi, dengan menerapkan teknik-teknik pembuatan animasi. Dalam prosesnya, motion grafis adalah hasil gabungan dari beragam elemen visual seperti animasi 2 dimensi (2D) atau 3 dimensi (3D), ilustrasi, video, tipografi, fotografi, dan audio.

Menurut ahli teori perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins Of Motion Graphics*, yang diterbitkan pada tanggal 6 januari 2012 di Cinemagraph, *motion graphic* adalah media yang memanfaatkan teknologi perekaman atau animasi untuk menciptakan ilusi gerak, yang pada umumnya dipadu padankan dengan musik atau audio untuk diterapkan dalam sebuah karya multimedia (Shidqi & Astuti, 2018 : 2).

Sebagai salah satu produk komunikasi visual, *motion graphic* memiliki elemen-elemen penting yang harus ada didalamnya. Elemen-elemen tersebut adalah elemen audio dan elemen visual. Elemen audio terdiri dari *speech*, efek suara, dan musik. Sedang

elemen visual terdiri dari *time*, tipografi, dan elemen grafis yang menjadi elemen dasar.

*Motion graphic* sendiri diterapkan diberbagai bidang sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Krasner (2013) membagi pengaplikasian teknik ini yang diterapkan diberbagai bidang meliputi film, televisi, media interaktif (layanan digital berbasis komputer), dan ruang publik (papan iklan berbentuk *video wall*).

#### b. Media Dakwah

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti perantara, tengah, atau pengantar. Dalam bahasa Inggris, media adalah bentuk jamak dari *medium*, yang berarti tengah, antara, atau rata-rata (Aziz, 2009 : 403).

Menurut Munir & Ilahi (dalam Sukayat, 2015 : 27), dalam segi dakwah, media yang berasal dari bahasa arab 'wasilah' memiliki arti sebagai segala sesuatu yang dapat membantu proses dalam mengantarkan tercapainya kepada sesuatu tujuan.

Sejatinya, berbagai media yang dapat digunakan dalam komunikasi adalah media yang dapat memicu indra manusia agar bisa menarik perhatian dan minat terhadap objek dakwah.

Dengan begitu, media dakwah adalah wadah yang bersifat objektif dimana dalam penggunaannya dapat menjadi sarana penghubung ide dengan umat. Sebagai mana yang disebutkan dalam surah al-Isra ayat 57 yang berbunyi :



أُولَئِكَ الَّذِينَ يَدْعُونَ يَبْتَغُونَ إِلَىٰ رَبِّهِمُ الْوَسِيلَةَ أَيُّهُمْ أَقْرَبُ وَيَرْجُونَ  
رَحْمَتَهُ وَيَخَافُونَ عَذَابَهُ إِنَّ عَذَابَ رَبِّكَ كَانَ مَحْذُورًا

“Orang-orang yang mereka seru itu, mereka (sendiri) mencari jalan kepada Tuhan (masing-masing berharap) siapa di antara mereka yang lebih dekat (kepada Allah). Mereka juga mengharapkan rahmat-Nya dan takut akan azab-Nya. Sesungguhnya, azab Tuhanmu itu adalah yang (harus) ditakuti.” – Q.S Al-Isra : 57 (Kemenag, 2019)

Dalam konteks dakwah, wasilah terbagi menjadi dua. Pertama, *wasilah maknawiyah* yang berarti media yang tidak berwujud, misalnya seperti perasaan kecintaan kita kepada Allah dan Rasul-Nya. Yang kedua adalah media yang bersifat material atau disebut *wasilah madiyah*, yakni media yang memiliki bentuk dan rupa yang bisa dijangkau oleh alat indra manusia.

Selanjutnya, terdapat tiga bagian dari media material, yaitu : 1) Media yang sifatnya merupakan fitrah atau anugrah yang berupa keahlian yang dimiliki oleh da'i; 2) Media ilmiah, seperti karya tulis, lukisan, *speaker*, kaset, telepon, radio, televisi, bioskop, teater, dll; dan 3) media praktis yang berupa kegiatan seperti memakmurkan masjid, pendirian organisasi, sekolah, dan lain-lain.

#### c. Kanal YouTube

YouTube merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa 'gambar bergerak' dan bisa diandalkan. Situs ini memang disediakan bagi mereka yang ingin melakukan pencarian informasi video dan menontonnya langsung. Kita juga bisa

berpartisipasi mengunggah video ke server YouTube dan membaginya ke seluruh dunia (Baskoro, 2009:58).

YouTube adalah video online dan yang utama dari kegunaan situs ini ialah sebagai media untuk mencari, melihat dan berbagi video yang asli ke dan dari segala penjuru dunia melalui suatu web (Budiargo, 2015 : 47).

Kanal YouTube atau biasa disebut juga *Channel* YouTube atau *YouTube Channel* adalah sebuah alat pada akun YouTube, yang dapat digunakan untuk mengupload hingga mempublikasikan video yang telah selesai diupload. Selain itu, pemilik kanal YouTube dapat melakukan aktifitas lainnya di YouTube seperti menghapus video pada kanal sendiri, berkomentar, dan lain-lain.

Bila YouTube diimplementasikan sebagai televisi, maka kanal YouTube dapat disebut sebagai saluran-saluran yang terdapat pada televisi konvensional. Bedanya, jika saluran tv di buat oleh stasiun atau lembaga penyiaran yang resmi, kanal YouTube dapat dibuat oleh perorangan dengan izin atau legalitas yang berbeda-beda di tiap negaranya.

Dengan kata lain, kanal YouTube merupakan Brand>Nama Saluran atau *channel* yang berisi Konten video-video di YouTube. Pemilik kanal YouTube bisa mengatur video yang diunggah di *channel* YouTube sesuai keinginannya.

## **F. Langkah-Langkah Penelitian**

### **1. Objek Penelitian**

Dalam penelitian berjudul *motion graphic* sebagai media dakwah (Studi Deskriptif pada Video *Motion Graphic* di Kanal YouTube ‘Bener Gitu?’) ini, menjadikan video *motion graphic* yang ditayangkan pada kanal Youtube ‘Bener Gitu?’ sebagai objek penelitiannya.

Kanal YouTube ‘Bener Gitu?’ sendiri merupakan kanal dakwah yang membahas mengenai beberapa topik yang berasal dari keraguan. Karena keyakinan berawal dari keraguan, Maka di *channel* ini, semua yang sudah kita yakini akan di-benergituin. Setiap video yang dimuat menampilkan permasalahan yang umum hingga beberapa polemik yang sering dibincangkan.

Kanal YouTube ‘Bener Gitu?’ merupakan salah satu proyek Milenial Islami di bawah binaan Yayasan Indika Foundation. Video ‘Bener Gitu?’ sendiri bertujuan untuk menumbuhkan pengetahuan bernalar kritis di kalangan anak-anak muda muslim dalam mempelajari nilai-nilai keagamaan.

### **2. Paradigma dan Pendekatan**

Paradigma adalah suatu cara pandang untuk memahami kompleksitas dunia nyata. Paradigma tertanam kuat dalam sosialisasi para penganut dan praktisinya. Paradigma menunjukkan pada mereka apa yang penting, absah, dan masuk akal. Paradigma juga bersifat normatif, menunjukkan kepada praktisinya apa yang harus dilakukan tanpa perlu

melakukan pertimbangan eksistensial atau epistemologis yang panjang (Mulyana, 2003 : 9).

Penulis menjadikan paradigma konstruktivisme dengan dalam penelitian yang akan dilakukan. Paradigma konstruktivisme menyatakan bahwa realitas ada dalam berbagai bentuk konstruksi mental yang berbasis komunitas dan bergantung pada pemangku kepentingan berdasarkan pengalaman sosial.

Paradigma ini memandang ilmu sosial sebagai analisis sistematis terhadap *socially meaningful action* melalui pengamatan langsung dan terperinci terhadap pelaku sosial yang bersangkutan menciptakan dan memelihara/ mengelola dunia sosial mereka (Hidayat, 2003:3).

Adapun hubungannya dengan penelitian ini nantinya akan mempengaruhi cara pandang peneliti dalam menganalisis secara sistematis terhadap objek penelitian yang merupakan video yang menggunakan teknik *motion graphic*. Pengamatan akan dilakukan secara langsung dan terperinci dengan mengkaji teknik *motion graphic* yang diterapkan oleh *content creator* di kanal YouTube 'Bener Gitu?' berdasarkan pengalaman sosial.

### **3. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif. Metode ini adalah metode yang mengkaji potret situasi sosial yang diteliti secara utuh dan menyeluruh dengan ruang lingkup yang luas. Metode ini bertujuan untuk mengkaji, mengklarifikasi, dan mendeskripsikan hasil penelitian secara sistematis

mengenai kenyataan sosial, menurut fakta yang terlihat pada suatu bidang secara faktual dan cermat.

Penelitian kualitatif merupakan suatu strategi inquiry yang menekankan pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena; fokus dan multimetode; bersifat alami dan holistic; mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif (Yusuf, 2014 : 329).

Penelitian dengan menggunakan analisis deskriptif akan memaparkan sebuah peristiwa berdasarkan hasil pengamatan secara langsung dari kondisi atau keadaan yang sebenarnya di lapangan.

Sejatinya, metode ini merupakan metode penelitian tentang keadaan status kelompok manusia, suatu objek, dengan tujuan menghasilkan deskripsi secara sistematis, faktual dan akurat tentang fakta atau fenomena yang diteliti (Convelo : 1993).

#### **4. Jenis Data dan Sumber Data**

##### **a. Jenis Data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Data kualitatif dapat diartikan sebagai bentuk penafsiran terhadap konsep data. Fungsi dari data kualitatif adalah mengartikan data mentah ke menjadi uraian, eksplanasi, ataupun deskripsi. Data tersebut merupakan data non-numerik atau angka, yakni berupa video yang berbasis audio-visual.

Pengambilan data kualitatif dapat dilakukan dengan tiga tahap yang terdiri dari ([www.penerbitdeepublish.com](http://www.penerbitdeepublish.com)) :

- Reduksi Data (*Data Reduction*)

Merupakan proses untuk membedakan antara data abstrak dan masih mentah. Baik yang diperoleh dengan cara pengkodean, meringkas, ataupun klasifikasi.

- Perorganisasian (*Organisation*)

Tahapan yang menggabungkan data-data yang sudah diperoleh menjadi satu kesatuan informasi.

- Interpretasi Data (*Interpretation*)

Kolaborasi antara reduksi data dan pengorganisasian yang telah tersusun dengan rapih dan logika inilah yang disebut dengan interpretasi data. Dalam bahasa sederhananya, interpretasi disini dapat berupa kesimpulan.

b. Sumber Data

1) Sumber Data Primer

Penelitian ini memiliki sumber data primer berupa video *motion graphic* yang datanya langsung diperoleh dari postingan akun kanal YouTube ‘Bener Gitu?’. Terdapat tiga video yang dipilih berdasarkan kepopuleran atau paling banyak ditonton dan juga berdasarkan kesamaan tema. Diantaranya video motion graphic dengan judul :

- Hukum Menggambar itu Haram! Bener Gitu?

- Hukum Musik itu Haram?! Bener Gitu?
- Hukum Mengucapkan Selamat Natal itu Haram?! Bener Gitu?

## 2) Sumber Data Sekunder

Informasi lain yang akan menunjang data penelitian ini berupa artikel atau bahan referensi seperti buku dan jurnal yang sesuai dengan objek penelitian. Jika memungkinkan, sumber data juga akan diperoleh dari wawancara dengan pengelola akun kanal Youtube ‘Bener Gitu?’.

## 5. Unit Analisis

Unit analisis merupakan satuan tertentu yang menjadi sasaran untuk diteliti yang dapat berupa individu, kelompok, atau benda sebagai subjek penelitian. Unit analisis dalam penelitian ini adalah penerapan teknik *motion graphic* berupa elemen *motion graphic* yang digunakan pada video di Kanal YouTube ‘Bener Gitu?’.

## 6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi non-partisipatif. *Non-participation observer* merupakan suatu bentuk observasi dimana peneliti tidak terlibat langsung terhadap kegiatan yang diamati (Yusuf, 2014 : 384).

Observasi dilakukan terhadap video *motion graphic* dari kanal youtube ‘Bener Gitu?’. Artinya dilakukan analisis terhadap video *motion graphic* sebagai media yang digunakan dalam berdakwah.

Serta teknik pengumpulan data dengan wawancara untuk mendapatkan data sekunder. Dimana data sekunder ini adalah seputar objek yang akan diteliti, yakni kanal yotutube ‘Bener Gitu?’.

### **7. Teknik Penentuan Keabsahan Data**

Proses klarifikasi kebenaran data atau informasi yang didapatkan dari narasumber beserta rujukan lainnya meliputi uji kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, maupun konfirmabilitas. Teknik tersebut ditujukan untuk memperoleh data yang benar adanya dan sesuai fakta sehingga terhindar dari ketidak akuratan.

### **8. Teknik Analisis Data**

Setelah proses klarifikasi keabsahan data atau informasi adalah benar adanya, langkah selanjutnya yang akan penulis lakukan adalah menganalisa serta memperdalam segala aspek yang terkait dengan data yang diperoleh. Analisa data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif-naratif. Dimana nantinya akan difokuskan pada ide atau pesan yang disampaikan kepada semua bagian yang terkait. Penulis akan melakukan penggalian terhadap segala aspek, dengan begitu diharapkan dapat mempermudah untuk menemukan interpretasi dari data dan informasi yang diperoleh.