

## BAB II KAJIAN TEORI

### A. Deskripsi Pustaka

#### 1. Dakwah

##### a. Pengertian Dakwah

Secara etimologi dakwah berasal dari bahasa Arab yakni dari kata (دعا- يدعو- دعوة) yang berarti memanggil, mengundang, menyeru, berdoa, memohon.<sup>1</sup> Arti-arti tersebut bersumber dari kata-kata dakwah yang ada dalam Al-Qur'an.

Secara terminologi, dakwah merupakan ajakan kepada umat manusia menuju jalan Allah SWT. baik secara lisan, tulisan, maupun perbuatan, dengan tujuan agar mendapat kebahagiaan di dunia maupun di akhirat.

Menurut Syekh Ali Mahfudz, dalam kitabnya Hidayatul Mursyidin dakwah adalah mendorong manusia untuk berbuat kebaikan dan mengikuti petunjuk (agama), untuk menjadi baik, dan mencegah kejahatan untuk memperoleh kebahagiaan dalam hidup di dunia maupun di akhirat kelak.

Thaha Yahya Oemar mengatakan bahwa dakwah adalah mengajak umat manusia dengan cara bijaksana ke jalan yang benar sesuai dengan perintah-Nya untuk kemaslahatan dan kebahagiaan umat manusia di dunia dan di akhirat.<sup>2</sup>

Al-Bahy al-Khuli mendefinisikan dakwah sebagai upaya individu dan masyarakat untuk membuat sesuatu menjadi lebih baik dan sempurna.<sup>3</sup>

Abu Bakar Zakaria mengatakan bahwa dakwah merupakan upaya para ulama dan orang-orang yang memahami agama Islam untuk memberikan kepada masyarakat ajaran tentang apa

---

<sup>1</sup> H. Tajiri, *Etika dan Estetika Dakwah*, (Bandung: Simbiosis Rekatama, 2015), 15

<sup>2</sup> H. Tajiri, *Etika dan Estetika Dakwah*,... , 16-17

<sup>3</sup> Abdul Basit, *Filsafat Dakwah*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 44

yang mereka butuhkan di dunia dan masalah agama sesuai dengan kemampuannya.<sup>4</sup>

Dari beberapa definisi diatas dapat dipahami bahwa dakwah merupakan suatu proses kegiatan mengajak, mempengaruhi manusia agar menjadi lebih baik tentunya berada di jalan Allah SWT. baik melalui lisan, tulisan, atau tindakan untuk mendapat kebahagiaan di dunia maupun di akhirat.

#### **b. Unsur-unsur Dakwah**

Unsur-unsur dakwah merupakan komponen-komponen yang terdapat dalam setiap kegiatan dakwah. Adapun unsur-unsur tersebut meliputi: pelaku dakwah (*da'i*), penerima pesan (*mad'u*), pesan dakwah (*maddah*), media dakwah (*wasilah*), metode (*thariqah*), dan efek dakwah (*atsar*).<sup>5</sup> Namun pada pelaksanaan kegiatan dakwah sekurang-kurangnya harus melibatkan atau mengandung tiga unsur yakni: pelaku dakwah (*da'i*), informasi yang disampaikan (pesan dakwah), dan penerima pesan (*mad'u*).

##### **1) Pelaku dakwah (*Da'i*)**

*Da'i* atau sering disebut *mubaligh* adalah orang yang melaksanakan dakwah baik secara lisan, tulisan, maupun perbuatan yang dilakukan baik secara individu, kelompok, atau lewat organisasi.

##### **2) Penerima pesan (*Mad'u*)**

*Mad'u* yaitu manusia yang menjadi sasaran dakwah, baik secara individu maupun kelompok. *Mad'u* disini merupakan setiap manusia tanpa membeda-bedakan jenis kelamin, usia, pekerjaan, pendidikan, warna kulit, dan lain sebagainya.

##### **3) Pesan dakwah (*Maddah*)**

Pesan merupakan salah satu unsur utama dalam berdakwah. Dimana tanpa adanya pesan, kegiatan dakwah tidak memiliki arti apa-apa. Materi atau pesan dakwah adalah pesan-pesan

---

<sup>4</sup> Moh. Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*, (Jakarta: Kencana, 2004), 11

<sup>5</sup> M. Munir dan Wahyu Ilaihi, *Manajemen Dakwah*, (Jakarta: Kencana, 2006), 21-35

yang berupa ajaran Islam atau segala sesuatu yang harus disampaikan oleh da'i kepada mad'u meliputi keseluruhan ajaran Islam yang ada di dalam Kitabullah dan sunnah Rasulullah.<sup>6</sup>

Pesan dakwah secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga hal pokok yaitu:

(a) Pesan Akidah

Pesan dakwah yang menjadi pokok adalah akidah Islamiah, dimana akidah atau keimanan inilah yang menjadi komponen utama dalam membentuk moralitas atau akhlak seorang muslim.<sup>7</sup>

Akidah Islam adalah suatu aspek keyakinan terhadap Islam. Akidah dalam Islam berarti menyangkut keimanan atau keyakinan terhadap Allah yang menciptakan alam semesta dan seluruh isinya dengan segala sifat maupun perbuatan-Nya.<sup>8</sup>

Akidah menjadi fondasi utama dalam ajaran Islam karena didalamnya terdapat dasar-dasar pokok kepercayaan atau keyakinan seseorang yang wajib dimiliki dan menjadikannya sebagai pijakan baik dari sikap, maupun tingkah laku sehari-hari.

Akidah dalam Islam mencakup masalah yang erat kaitannya dengan rukun iman, meliputi:

- (1) Iman kepada Allah SWT. hal ini berhubungan dengan tauhid, yakni perintah tertinggi dan terpenting seperti mewajibkan manusia untuk menyembah, mematuhi perintah, dan menjauhi larangan-Nya.
- (2) Iman kepada malaikat, dimana malaikat adalah hamba Allah SWT. yang mulia,

---

<sup>6</sup> Tata Sukayat, *Ilmu Dakwah*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2015), 25-26

<sup>7</sup> Tata Sukayat, *Ilmu Dakwah, ...*, 26-27

<sup>8</sup> Nina Aminah, *Studi Agama Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2014), 53-56

tidak pernah durhaka, tidak pernah menentang perintah-Nya.

- (3) Iman kepada kitab-kitab, dimana Allah SWT. menurunkan wahyu kepada para nabi dan rasul yang dikumpulkan menjadi kitab diantaranya Taurat (Nabi Musa), Injil (Nabi Isa), Zabur (nabi Dawud AS), al-Qur'an (Nabi Muhammadd SAW.).
- (4) Iman kepada rasul.
- (5) Iman kepada hari akhir, dan.
- (6) Iman kepada ketentuan (*Qadha* dan *Qadar*) Allah SWT.

(b) Syari'ah

Hukum atau syari'ah merupakan peraturan-peraturan atau sistem yang disyari'atkan Allah SWT. untuk umat manusia, sehingga umat manusia tidak terperosok dalam keburukan.<sup>9</sup>

Dalam Hukum Islam terbagi menjadi dua yakni, hukum mengenai ibadah dan hukum tentang *muamalah*.<sup>10</sup> *Pertama*, hukum yang berkaitan dengan ibadah yaitu tata cara aturan yang diatur dalam Al-Qur'an dan Sunnah. Hal ini menjadi hukum yang berhubungan langsung antara hamba dengan Tuhannya. Ibadah yang dimaksud seperti *thaharah*, shalat, zakat, puasa, dan haji. *Kedua*, hukum *muamalah* yaitu tata aturan yang mengatur hubungan manusia dengan sesama manusia hal ini memuat hukum perdata (hukum niaga, hukum menikah, dan hukum waris) dan hukum ketatanegaraan (hukum pidana, hukum negara, hukum perang dan damai).

Pesan dakwah yang menyajikan unsur syari'at harus menggambarkan atau

<sup>9</sup> M. Munir dan Wahyu Ilaihi, *Manajemen Dakwah*,... ,26-27

<sup>10</sup> Wahyu Ilaihi, *Komunikasi Dakwah*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), 101-102

memberikan informasi yang jelas di bidang hukum mulai dari yang diwajibkan, sampai yang dilarang oleh Allah SWT.

(c) Akhlak

Secara etimologi, kata akhlak berasal dari bahasa Arab, yakni jamak dari kata *khuluqun* yang berarti budi pekerti, serta tingkah laku yang erat kaitannya dengan pencipta.<sup>11</sup>

Akhlak dalam Islam pada dasarnya mencakup kualitas perilaku manusia, yang merupakan manifestasi dari kondisi mentalnya. Akhlak Islam adalah tentang sifat dan standar perilaku manusia dan berbagai kewajiban yang harus dipenuhi. Islam mengajarkan umat manusia untuk memanfaatkan langkah-langkah dari Allah SWT dengan baik sebagaimana segala sesuatu yang telah dicontohkan oleh Rasulullah SAW. dalam berperilaku baik sebagaimana perilaku atau sifat Allah SWT.<sup>12</sup>

Akhlak dalam Islam terbagi menjadi tiga, diantaranya:<sup>13</sup>

(1) Akhlak Terhadap Khalik (Allah)

Akhlak terhadap Allah SWT. diantaranya dengan tidak menyekutukan Allah, bertaqwa kepada-Nya, mencintai-Nya, ridha dan ikhlas atas segala keputusan-Nya, bersyukur atas segala nikmat Allah, memohon dan berdo'a hanya kepada-Nya, dan senantiasa mencari ridha-Nya.

(2) Akhlak Terhadap Sesama Manusia

Terhadap sesama manusia haruslah memiliki akhlak, baik digunakan saat interaksi terhadap diri

<sup>11</sup> Tata Sukayat, Ilmu Dakwah,... , 27

<sup>12</sup> M. Munir dan Wahyu Ilaihi, *Manajemen Dakwah*,... , 29-31

<sup>13</sup> Nina Aminah, *Studi Agama Islam*,... ,69-77

sendiri maupun terhadap orang lain sehari-harinya.

Dalam Islam akhlak terhadap sesama manusia meliputi:

a. Akhlak Terhadap Diri Sendiri

Akhlak terbagi menjadi dua jenis, diantaranya: *Pertama*, akhlak *mahmudah* yakni segala tingkah laku terpuji (yang baik). Ahli akhlak dan tasawuf mengemukakan akhlak *mahmudah* berkaitan dengan setia, pemaaf, benar, menepati janji, adil, sabar, kasih sayang, murah hati, tolong menolong, damai, hemat, menghormati, menundukkan diri kepada-Nya, merasa cukup dengan apa yang ada, lemah lembut, dan sebagainya.

*Kedua*, kebalikan dari akhlak *mahmudah* yakni akhlak *muhlikat* yang memiliki arti segala sesuatu yang membinasakan atau mencelakakan. Dimana hal ini berkaitan dengan sifat egoistis, kikir, dusta, meminum *khamar*, khianat, aniaya, peengecut, amarah, curang, adu domba, dengki, sombong, boros, dan lain sebagainya.

Setiap manusia mempunyai kewajiban moral terhadap dirinya sendiri seperti memelihara kesucian diri baik jasmani maupun rohani, memelihara kerapihan diri, berlaku tenang tidak berburu-buru, dan menambah pengetahuan.

b. Akhlak terhadap Orang Tua

Dijelaskan dalam Q.S Luqman ayat 13-14:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ ۖ وَهُوَ يَعِظُهُ ۖ

يَبْنِي لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ ۖ إِنَّ الشِّرْكَ

لُظْلَمَ عَظِيمٌ ﴿١٣﴾ وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ  
 بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ وَهْنًا عَلَىٰ وَهْنٍ  
 وَفَصَّلَهُ فِي غَمَمِينَ أَنْ أَشْكُرَ لِي  
 وَلِوَالِدَيْكَ إِلَىٰ الْمَصِيرِ ﴿١٤﴾

Artinya : “Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: “Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezhaliman yang besar”. Dan kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang ibu-bapak; ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada dua orang ibu bapakmu, hanya kepada-Kulah kembalimu.” (Q.S Luqman: 13-14)<sup>14</sup>

Dari ayat tersebut dapat diketahui bahwa disini peran orang tua harus memberikan pendidikan akidah kepada anak seperti halnya mengajarkan anak

<sup>14</sup> Al-Qur'an, Luqman ayat 13-14, (Bandung: Departemen Agama RI Lajnah Pentashih Al-Qur'an, 2007), 412

untuk tidak menyekutukan Allah karena perbuatan tersebut merupakan perbuatan yang sangat dzalim. Kemudian, Allah memerintahkan supaya berkata atau berbuat baik kepada orang tua, dan wajib berbakti kepadanya karena telah mengandung serta menyusui selama dua tahun lamanya.

c. Akhlak terhadap Keluarga

Dalam Q.S Al-Baqarah ayat 83:

وَإِذْ أَخَذْنَا مِيثَاقَ بَنِي إِسْرَائِيلَ لَا  
تَعْبُدُونَ إِلَّا اللَّهَ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا  
وَذِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ  
وَقُولُوا لِلنَّاسِ حُسْنًا وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ  
وَاءَاتُوا الزَّكَاةَ ثُمَّ تَوَلَّيْتُمْ إِلَّا قَلِيلًا  
مِّنْكُمْ وَأَنتُمْ مُّعْرِضُونَ ﴿٨٣﴾

Artinya : “Dan (ingatlah) ketika Kami mengambil janji dari Bani Israil, “Janganlah kamu menyembah selain Allah, dan berbuat-baiklah kepada kedua orang tua, kerabat, anak-anak yatim, dan orang-orang miskin. Dan bertuturkatalah yang baik kepada manusia, laksanakanlah shalat dan tunaikanlah zakat.” Tetapi kemudian kamu berpaling (mengingkari), kecuali sebagian kecil dari kamu dan kamu (masih

menjadi) pembangkang. (Q.S Al-Baqarah: 83)<sup>15</sup>

Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa dilarangnya menyembah selain kepada Allah, perintah berbuat baik kepada kedua orang tua, kerabat, anak-anak yatim, serta fakir miskin. Kemudian terdapat pula perintah berbicara dengan sopan kepada sesama, melaksanakan shalat, serta perintah membayar zakat.

d. Akhlak terhadap Orang Lain atau Masyarakat

Adapun akhlak terhadap orang lain diantaranya: tidak masuk ke rumah orang lain tanpa izin, jika bertemu mengucapkan salam, berkata jujur dan benar, jangan memanggil dengan sebutan yang buruk, dan pemaaf atas kesalahan orang lain.

(3) Akhlak Terhadap Lingkungan

Menerapkan akhlak dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya kepada Allah SWT, dan kepada sesama manusia tetapi terdapat pula akhlak terhadap lingkungan. Dimana, bertingkhalku terhadap tumbuhan, hewan, dan benda-benda yang tidak bernyawa sangat diperlukan agar manusia tidak membuat kerusakan di muka bumi.

**4) Media dakwah (*Wasilah*)**

Media dakwah merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dakwah kepada mad'u. Media digunakan untuk

---

<sup>15</sup> Al-Qur'an, Al-Baqarah ayat 83, (Bandung: Departemen Agama RI Lajnah Pentashih Al-Qur'an, 2007), 12

menyampaikan ajaran Islam kepada semua orang. Media dapat diklasifikasikan sebagai berikut:<sup>16</sup>

(a) Media Suara

Media suara adalah alat yang dapat menghasilkan suara, seperti radio dan telepon.

(b) Media Tertulis

Media tertulis adalah media dalam bentuk tulisan atau cetakan, seperti majalah, surat kabar, buku, brosur, lukisan, gambar, dan lain-lain.

(c) Media Audio-visual

Media audio-visual adalah media yang dapat merangsang pendengaran, penglihatan, atau keduanya, seperti televisi, film, dan internet.<sup>17</sup>

Klasifikasi jenis media dakwah di atas tidak terlepas dari dua media penerimaan informasi yang terdapat dalam Al-Qur'an surah an-Nahl: 78, al-Mu'minun: 78, al-Mulk: 23.

(1) Q.S an-Nahl: 78.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ

تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran,

<sup>16</sup> Moh Ali Aziz, Ilmu Dakwah,... ,406-407

<sup>17</sup> M. Munir dan Wahyu Ilaihi, *Manajemen Dakwah*,... ,32

penglihatan, dan hati. Agar kamu bersyukur.” (Q.S an-Nahl: 78)<sup>18</sup>

(2) Q.S al-Mu'minin: 78.

وَهُوَ الَّذِي أَنْشَأَ لَكُمْ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ ۚ قَلِيلًا مَّا تَشْكُرُونَ



Artinya : “Dan Dialah yang telah menciptakan bagi kamu sekalian, pendengaran, penglihatan, dan hati. Amat sedikitlah kamu bersyukur.” (Q.S al-Mu'minin: 78)<sup>19</sup>

(3) Q.S al-Mulk: 23.

قُلْ هُوَ الَّذِي أَنْشَأَكُمْ وَجَعَلَ لَكُمْ  
السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ ۚ قَلِيلًا مَّا  
تَشْكُرُونَ

Artinya : “Dia-lah yang menciptakan kamu dan menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati”. (Tetapi) amat sedikit kamu bersyukur. (Q.S al-Mulk: 23)<sup>20</sup>

<sup>18</sup> Al-Qur'an, an-Nahl ayat 78, (Bandung: Departemen Agama RI Lajnah Pentashih Al-Qur'an, 2007), 275

<sup>19</sup> Al-Qur'an, Al-Mu'minin ayat 78, (Bandung: Departemen Agama RI Lajnah Pentashih Al-Qur'an, 2007), 247

<sup>20</sup> Al-Qur'an, Al-Mulk ayat 23, (Bandung: Departemen Agama RI Lajnah Pentashih Al-Qur'an, 2007), 563

Dalam ayat-ayat tersebut, sensasi atau panca indra diwakili oleh indra pendengaran dan indra penglihatan. Disebutnya indra pendengaran dan penglihatan, karena keduanya lebih dominan dalam penerimaan informasi. Oleh karena itu, kedua media tersebut dapat dikatakan sebagai media auditif untuk indra pendengaran dan media visual untuk indra penglihatan. Kemudian media persepsi yakni dari hati yang digunakan untuk berfikir hingga bisa membedakan baik dan buruk serta benar dan salah.<sup>21</sup> Dari hubungan kedua media ini lahirlah tiga macam media, yakni: media auditif, media visual, dan media audio visual.

### 5) Metode (*Thariqah*)

Metode dakwah merupakan cara-cara yang bisa ditempuh atau cara yang dipergunakan *da'i* untuk menyampaikan pesan dakwah. Dalam menyampaikan pesan dakwah, metode mempunyai peran yang sangat penting.<sup>22</sup> Dimana suatu pesan walupun baik, tetapi pesan tersebut disampaikan melalui metode yang tidak benar, maka pesan bisa saja ditolak oleh *mad'u* karena dalam penyampaiannya kurang tepat.

Hal ini terdapat dalam Al-Qur'an surah an-Nahl: 125 sebagai rujukan dalam metode berdakwah:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ  
الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْهُمْ بِآيَاتِي هِيَ أَحْسَنُ ۗ

<sup>21</sup> Moh Ali Aziz, Ilmu Dakwah,... , 408-411.

<sup>22</sup> Syamsuddin, Pengantar Sosiologi Dakwah, (Jakarta: Kencana, 2016), 317-318.

إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ

وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya : “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.). (Q.S an-Nahl: 125)<sup>23</sup>

Dalam ayat tersebut terdapat tiga metode dakwah yakni: *bi al-hikmah* (hikmah), *mau'izatul hasanah* (pelajaran yang baik), dan *mujadalah billati hiya ahsan* (mendebat dengan cara yang baik).

#### 6) Efek dakwah (*Atsar*)

Efek dalam ilmu komunikasi disebut dengan *feed back* atau umpan balik, yakni reaksi dari dakwah yang ditimbulkan oleh aksi dakwah. Evaluasi dalam efek yang timbul setelah berdakwah sangatlah diperlukan agar dapat menghindari kesalahan strategi dikemudian hari.

#### c. Jenis Pesan Dakwah

Pesan dakwah tidak hanya berupa sumber utama, yakni Al-Qur'an dan hadist saja tetapi juga ada beberapa uraian dari sumber-sumber lain diantaranya:

##### 1) Ayat-ayat Al-Qur'an

Al-Qur'an menjadi sumber utama pesan dakwah dimana semua wahyu yang diturunkan oleh Allah SWT. kepada para nabi terdahulu yang

<sup>23</sup> Al-Qur'an, an-Nahl ayat 125, (Bandung: Departemen Agama RI Lajnah Pentashih Al-Qur'an, 2007), 281

tertulis dan teringkas dalam Al-Qur'an. Seperti halnya isi kandungan surah al-Fatihah, dimana dalam surah tersebut terdapat tiga bahasan pokok yang menjadi pokok-pokok ajaran Islam, yakni pesan akidah, ibadah dan muamalah, serta akhlak.<sup>24</sup>

## 2) Hadist Nabi SAW.

Hadist Nabi SAW. Hal ini dijadikan sebagai dasar pesan dakwah, yang meliputi segala sesuatu yang berhubungan dengan Nabi SAW. Seperti perkataan, tindakan, tekad, sifat, bahkan ciri fisik.

## 3) Pendapat Para Sahabat Nabi SAW.

Pesan dakwah juga bisa didapat dari pendapat para sahabat Nabi SAW. yaitu dari orang-orang yang hidup bersama Nabi SAW. mereka bertemu dan beriman kepadanya. Pendapat para sahabat Nabi SAW. bernilai tinggi karena sangat dekat dengan Nabi SAW. dan proses belajar langsung dari beliau.<sup>25</sup>

## 4) Pendapat Para Ulama

Ulama adalah semua orang yang memiliki pengetahuan yang mendalam, yaitu orang yang beriman, menguasai dan mengamalkan ilmu keislaman. Setiap pendapat ulama harus dihormati isi dan kualitasnya, karena didasarkan pada pemikiran yang mendalam dari sumber-sumber utama hukum Islam dan dibahas dengan pendapat ulama yang ada.<sup>26</sup>

## 5) Karya Sastra

Pesan dakwah terkadang membutuhkan dukungan karya sastra yang berkualitas tinggi agar lebih indah dan menarik. Karya sastra semacam ini dapat berupa puisi, syair, pantun, lagu, dan lain-lain.

Nilai sastra adalah nilai keindahan dan kebijakan, dimana keindahannya menyentuh

<sup>24</sup> Moh Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*,... ,318-320.

<sup>25</sup> Moh Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*,... , 323.

<sup>26</sup> Moh Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*,... , 323-324.

perasaan, sementara kebijakannya menggugah hati dan pikiran. Nilai dalam karya sastra yang dipakai isinya mengandung hikmah yang mengajak kepada Islam atau mendorong berbuat kebaikan.<sup>27</sup> Seperti halnya Al-Qur'an yang setiap ayat dan surahnya mengandung kebenaran dan nilai sastra yang tinggi.

**6) Karya Seni**

Karya seni juga memuat nilai keindahan yang tinggi dimana pesan dakwah jenis ini mengacu pada lambang yang terbuka untuk ditafsirkan oleh siapapun. Termasuk didalamnya adalah film yang merupakan sebuah karya seni berupa audio-visual. Seperti halnya dalam film *The Message* yang semua penontonnya dapat menangkap pesan dakwah yang terkandung didalamnya, yakni bagaimana semangat para sahabat Rasulullah dalam berdakwah.<sup>28</sup>

**2. Film Animasi**

**a. Pengertian Film**

Film adalah karya seni yang diproduksi secara kreatif dan memenuhi imajinasi orang-orang yang bertujuan memperoleh estetika yang sempurna.<sup>29</sup> Film atau gambar hidup juga disebut *movie* merupakan suatu bentuk komunikasi massa elektronik berupa audio-visual. Dimana film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda, yang diambil melalui kamera dan atau oleh animasi.<sup>30</sup>

Menurut Prof. Effendy film adalah media komunikasi massa yang ampuh bukan hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk penerangan dalam menambah wawasan termasuk di dalamnya proses pembelajaran.<sup>31</sup> Jadi dapat dikatakan bahwa selain

<sup>27</sup> Moh Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*,... ,328-329.

<sup>28</sup> Moh Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*,... ,330-331.

<sup>29</sup> Elvinaro Ardiantoro, dkk. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, (Bandung:Simbiosis Rekatama Media, 2017), 143

<sup>30</sup> Moh Ali Aziz, *Ilmu Dakwah*,... ,425.

<sup>31</sup> Handi Oktavianus, "Penerimaan Penonton Terhadap Praktek Eksorsis Di Dalam Film Conjuring," *Jurnal e-Komunikasi*. Vol. 3, No. 2.

sebagai media hiburan, film juga sering digunakan sebagai media propaganda, dan sebagai media edukatif.

Film merupakan hasil proses kreatif para sineas dari perpaduan berbagai unsur diantaranya gagasan, sistem nilai pandangan hidup, keindahan, norma, tingkah laku manusia, dan kecanggihan teknologi yang terus berkembang dengan pesat.<sup>32</sup> Oleh karena itu dalam film tidak bebas nilai karena di dalamnya terdapat nilai yang dijadikan pesan dan dikembangkan sebagai karya kolektif. Film sebagai karya seni dan sinematografi dapat diperlihatkan dengan atau tanpa suara.<sup>33</sup> Hal ini dapat dikatakan bahwa film merupakan media komunikasi massa dalam bentuk tontonan yang di dalamnya terdapat pesan berupa gagasan penting yang disampaikan kepada khalayak.

#### **b. Film Animasi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata animasi berasal dari kata, *to animate*, yang berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati, sehingga terlihat hidup.<sup>34</sup>

Animasi merupakan suatu karya yang paling kreatif sebagai salah satu seni dengan pendekatan estetika. Roy Disney mengatakan bahwa animasi bukan sekedar berbicara pembuatan film nyata, atau tentang karakter nyata, tetapi bagaimana agar khalayak percaya bahwa hal tersebut nyata melalui ilusi-ilusi dari animasi tersebut.

Film animasi berasal dari dua disiplin ilmu, yaitu film dan animasi. Film yang berakar pada dunia fotografi, dan animasi yang berakar dari dunia

---

(2015): 3, diakses pada 13 Februari, 2020, <http://publication.petra.ac.id/index.php/ilmu-komunikasi/article/viewFile/4942/4548>.

<sup>32</sup> Teguh Trianton, *Film Sebagai Media Belajar*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 1

<sup>33</sup> Teguh Trianton, *Film Sebagai Media Belajar*, 2

<sup>34</sup> Arief Ruslan, *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), 4

gambar. Film animasi memiliki fungsi diantaranya, dapat menarik perhatian dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras. Kemudian film animasi juga dapat menjadi media ilmu pengetahuan, dimana animasi dapat digunakan untuk memvisualisasikan materi atau pesan yang ingin disampaikan kepada khalayak dengan kemasan atau tampilan yang berbeda, yakni secara lebih menarik dan mudah dipahami. Sehingga dengan animasi dapat memperjelas pesan dan lebih efisien.

Film animasi memiliki tujuan utama yakni bersifat menghibur, selain itu seiring berjalannya waktu dalam film animasi juga terdapat pesan yang dapat mendidik.<sup>35</sup> Menurut Himawan Pratista dalam bukunya berjudul “Memahami Film” berdasarkan jenisnya film dikelompokkan menjadi tiga jenis, yakni dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Film animasi termasuk dalam jenis film eksperimental dimana banyaknya simbol-simbol yang digunakan terkadang terdapat juga simbol yang tidak mudah untuk dipahami, salah satunya menggunakan media gambar dan tulisan untuk memvisualisasikan.<sup>36</sup> Hal ini yang menjadi alasan mengapa jenis film eksperimental juga termasuk dalam kategori *film art*.

### c. Jenis-jenis Film Animasi

Menurut Arief Ruslan dalam bukunya berjudul “Animasi Perkembangan dan Konsepnya” berikut jenis animasi berdasarkan tampilannya:

#### 1) *Animation Cel*

*Animation cel* dilakukan dengan membalikkan kertas atau gambar di lembaran-lembaran kertas secara cepat. Perubahan halaman demi halaman tersebut yang akan memperlihatkan animation cel telah bekerja, seperti perubahan dari angka 1, 2, 3, dan seterusnya.<sup>37</sup> Jadi dapat

---

<sup>35</sup> Elvinaro Ardiantoro, dkk. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar...*, 149

<sup>36</sup> Himawan Pratista, *Memahami Film*, (Sleman DIY: Montase Press, 2017), 34-35

<sup>37</sup> Arief Ruslan, *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*, 56-58

dikatakan bahwa *animation cel* merupakan animasi yang dibuat dari media cetak khususnya pada kertas dengan proses manual seperti menggambar dan proses mewarnainya, kemudian untuk mengaplikasikannya dengan cara membalikkan lembaran kertas secara cepat. Hal tersebut yang akan menghasilkan sebuah animasi.

**2) Animasi Stop-Motion**

*Stop-motion* merupakan teknik menggerakkan subjek yang diam, baik gambar, orang, patung, atau benda-benda secara *frame by frame* dan mengambil gambar dengan alat perekam, kemudian digabungkan menjadi satu, sehingga dari gabungan beberapa gambar tersebut menjadi seakan-akan bergerak.

**3) Animasi 2D (*Motion Graphic*)**

Animasi 2D merupakan pergerakan gambar yang dibuat dan digerakkan melalui alat-alat digital. Dimana gambar yang sudah disketsa pada kertas, kemudian direkam secara utuh melalui media elektronik, lalu dijadikan satu dengan pergerakan, maka hal itu yang disebut sebagai animasi 2D.<sup>38</sup>

Jenis animasi 2D dikenal juga sebagai *cartoon* (kartun), dimana dalam kartun sendiri banyak sekali gambar-gambar yang ditujukan untuk menghibur. Kekuatan animasi 2D bukan hanya menceritakan ceritanya saja, melainkan ketegasan gambar, tingkat kelucuan, bahkan *unrealistic* menjadi kekuatan tersendiri dalam animasi 2D.

**4) Animasi 3D**

Animasi 3D merupakan hasil pengembangan dari animasi 2D. Dimana dalam animasi 3D objek terlihat seperti realistis atau seakan-akan nyata. Pada dasarnya, kekuatan animasi 3D mempunyai perspektif yang dapat disesuaikan dan diolah oleh animator sesuai kebutuhan animasinya. Dengan banyaknya

---

<sup>38</sup> Arief Ruslan, *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*, 60-61

fasilitas yang terdapat pada animasi 3D jika dibandingkan dengan animasi 2D, setiap subjek yang dibuat dalam 3D dapat dilihat 360 derajat secara keseluruhan tanpa menggambarkan satu per satu.<sup>39</sup> Hanya saja, dalam animasi 3D membutuhkan banyak kemampuan dan kebutuhan perangkat untuk menjadikannya terlihat realistis.

#### 5) Animasi Multidimensi

Animasi multidimensi atau lebih mudah dipahami dengan sebutan penggabungan antara berbagai jenis tampilan animasi. Konsep animasi multidimensi dipakai seperti penganimasian dalam sebuah film baik di televisi sampai film layar lebar.<sup>40</sup> Misalnya dipakai dalam produksi film robot, dimana hampir seluruh produksi perfilman yang menampilkan robot dengan model 3D bukan dengan ciptaan robot secara nyata, walaupun ada tentunya membutuhkan biaya yang sangat besar untuk mengaplikasikannya.

#### d. Proses Produksi Animasi

Dalam pembuatan karya film, termasuk film animasi tentunya terdapat tahapan-tahapan produksi, yakni pra produksi, produksi, dan post produksi. Di dalam setiap tahapan juga terdapat beberapa langkah kegiatan seperti:

##### 1) Pra Produksi

Pada tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan dalam pembuatan animasi, yang didalamnya terdapat langkah kegiatan diantaranya:

##### (a) Ide dan Konsep

Ide dan konsep merupakan salah satu dasar untuk membangun cerita-cerita.<sup>41</sup> Ide menjadi kebutuhan untuk menciptakan karya-karya yang dibutuhkan oleh penonton, dan ide tersebut biasanya didukung dengan melakukan riset.

<sup>39</sup> Arief Ruslan, *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*, 64-65

<sup>40</sup> Arief Ruslan, *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*, 75-76

<sup>41</sup> Arief Ruslan, *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*, 89-90

(b) *Story Line*

Peranan *story line* atau struktur cerita dalam film sangat penting dalam membangun cerita sebagai penarik penonton agar dapat menikmati cerita yang dibuat, seperti halnya dalam penokohan, menentukan alur, sudut pandang, dan pemilihan latar.<sup>42</sup> Tentunya ketika penonton dapat merasakan sedih, tertawa, dan sebagainya maka cerita yang dibuat telah berhasil menjadi cerita yang berkesan dan ingin menonton berkali-kali.

(c) Sketsa

Sketsa atau desain mungkin tidak asing ketika membahas desain grafis, perfilman, dan animasi. Sketsa biasanya memberikan gambaran seperti tokoh, latar, dan pengambilan gambar sebagai landasan utama dalam perfilman khususnya animasi.

Di sini seorang kreator atau ilustrator harus bisa menggapai tujuan utama, dengan menarik perhatian penonton atau sasaran yang dituju. Dengan penggunaan karakter yang unik, lucu, atau mengikuti tren-tren terbaru yang tentunya tidak lepas dari segmentasi khalayak.

Terkait dalam pembuatan sketsa, tentunya diperlukan teknik menggambar yang baik agar dapat dibaca dan dipahami oleh pihak yang terkait dalam pembuatan suatu cerita, kemudian meneliti terlebih dahulu dan mengkonsepkannya, terutama dalam pembuatan karakter. Seorang ilustrator harus mengenali subjek yang ingin digambarnya seperti memberikan beberapa acuan yang diberikan sebagai pengenalan karakter.<sup>43</sup> Sehingga seorang ilustrator dapat memahami seperti apa karakter tersebut dapat dibuat dengan beberapa versi yang kiranya dapat menyesuaikan dengan acuan yang diberikan.

---

<sup>42</sup> Arief Ruslan, *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*, 90-94

<sup>43</sup> Arief Ruslan, *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*, 94-96

(d) *Storyboard*

*Storyboard* merupakan penuangan gambaran terhadap cerita sebagai dasar visual yang akan menjadi basis animasi. *Storyboard* ini dibuat setelah melalui proses-proses sebelumnya. Dalam proses ini menampilkan gambaran cerita dari sebuah teks menjadi visual dengan tampilan-tampilan pandangan. Umumnya, dalam *storyboard* terdapat elemen yang memuat informasi terhadap gambar yang berkaitan dengan konsep animasi yang akan di produksi, seperti *Scene, Frame, Shot, Voice Over (VO)*, dan musik yang digunakan sebagai *backsong*. Selain itu mencantumkan posisi kamera dalam *storyboard* juga penting karena kombinasi kamera mempunyai peranan penting agar memberikan kesan yang tidak kaku atau monoton jika mengambil satu bahagian posisi kamera saja.<sup>44</sup>

Dengan adanya *storyboard*, seorang animator dapat membaca dan memahami seperti apa tampilan animasi, bagaimana gestur yang akan dibuat, penggunaan suara, dan bagaimana interaksi yang akan ditampilkan dan digerakkan menjadi bagian dari animasinya baik dari segi waktu maupun tatanan kamera yang akan ditampilkan.

## (e) Rekaman Suara

Suara menjadi kebutuhan penting dalam film sebagai pemberian cerita, dan narasi yang disampaikan baik dari ucapan, suasana, atau kejadian yang terjadi dalam suatu adegan.<sup>45</sup> Suara percakapan juga memberikan karakteristik dari tokoh-tokoh yang berperan dalam film tersebut. Adapun suara-suara yang dipakai dalam film animasi seperti:

(1) *Voice Recording* yakni perekam suara yang diambil

---

<sup>44</sup> Arief Ruslan, *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*, 100-104

<sup>45</sup> Arief Ruslan, *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*, 105-106

- (2) dalam cerita dan bisa juga memberikan dari seseorang yang memiliki suara sesuai penokohan yang dipilih oleh animator.
- (3) *Nonvoice Recording* yakni selain suara berbicara, suara lain yang digunakan sebagai pendukung, seperti suara alam, memukul, bunyi sepatu, dan sebagainya.
- (4) *Music Recording* yakni musik yang dapat digunakan sebagai citra rasa serta emosional kepada penonton sesuai suasana dalam suatu cerita.

## 2) Produksi

Proses produksi merupakan tahap dimana video dan audio dibuat sesuai dengan *storyboard*. Dalam produksi animasi memerlukan beberapa bagian yang penting dalam pembuatan gambar-gambar untuk diproduksi dalam media digital dan bagian ini disebut juga sebagai *stages of animation production*.<sup>46</sup> Berikut bagian terpenting dalam proses produksi:

### (a) Digitalisasi Subjek

Pendigitalisasikan sketsa menjadi gambar yang utuh harus dilaksanakan agar penggambaran karakter dapat dipahami dan menarik perhatian bagi penonton. Hal ini terkait dengan penebalan garis dan juga pewarnaan subjek yang ada dalam film animasi yang diproduksi.

### (b) Menggerakkan

Menggerakkan atau dalam kategori animasi merupakan bagian-bagian yang akan bergerak dan ditampilkan seperti karakter, benda-benda bergerak. Dalam hal ini mencakup dan membagi bagian mana saja yang akan dianimasikan.

### (c) Latar

Latar atau *background* dalam film animasi menerangkan tempat, daerah, dan bagian atau tempat pergerakan animasi

---

<sup>46</sup> Arief Ruslan, *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*, 109-112

sehingga *background* menjadi hal yang penting dalam produksi animasi tersebut. Dimana ruang dalam tampilan animasi peranan penting dalam tampilan-tampilan yang baik, seakan animasi yang ditampilkan memang ditangkap oleh kamera (video), sehingga penekanan ruang, tempat, serta posisi dapat terlihat dengan jelas.

(d) **Spesial Efek**

Dalam animasi efek sering kali digunakan, dimana efek-efek yang digunakan bukan sekedar penceritaan sebagai dunia nyata, seperti ledakan, tetapi juga terkadang ditampilkan sebagai gambaran kondisi seperti efek asap digunakan ketika berlari dengan kencang, kemudian efek garis berputar-putar di kepala yang menggambarkan tentang kesakitan di kepala. Selain itu, efek juga dapat digunakan pada lingkungan dan ruang yang ada. Misalnya ketika suatu ruang mempunyai lampu pijar dapat menggunakan efek cahaya, dari penambahan efek tersebut, membantu animasi akan terlihat lebih realistis.

**3) Post produksi**

Dalam post produksi dilakukan proses editing, dimana proses ini menjadi bagian akhir dalam proses pembuatan film. Semua hasil dari proses produksi yang telah dikerjakan akan dilakukan *finishing* yakni melalui proses *compositing* atau video editing.<sup>47</sup> Proses ini merupakan barometer untuk mensinkronasikan antara animasi, *background*, *voice over*, dan sebagainya. Dalam komposisi ini sering disebut sebagai *final edit*, berikut tahapan yang harus dikerjakan:

---

<sup>47</sup> Arief Ruslan, *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*, 112-113

(a) *Scene Edit*

Penggabungan antara *scene* per *scene* dilakukan sesuai dengan *storyboard* yang sudah ada.

(b) *Audio Mixing*

Mengkomposisikan audio kepada video animasi yang telah dibuat pada tahapan produksi. Seperti memasukkan suara perkataan atau ucapan, audio, dan sebagainya sebagai kelengkapan dan penyesuaian cerita.

(c) *Final Effects*

Menambah, mengubah, dan mengurangi efek yang telah dibuat saat produksi. Seperti memberikan cahaya yang lebih dari sebelumnya, membuat hitam putih dalam video, efek cahaya buatan dan sejenisnya.

Melalui beberapa proses atau tahapan-tahapan tersebutlah yang pada akhirnya akan menjadi satu video final yang dapat di tampilkan dalam media-media visual.

### 3. Dakwah Di Era Disrupsi 4.0

#### a. Era Disrupsi 4.0

Revolusi industri 4.0 sering disebut sebagai era disrupsi 4.0 dimana disrupsi sendiri merupakan sebuah inovasi, yakni inovasi yang akan menggantikan seluruh sistem lama yang serba fisik dengan cara-cara yang baru seperti dengan teknologi digital yang menghasilkan sesuatu yang benar-benar baru dan tentunya lebih efisien dan menyeluruh.<sup>48</sup> Era ini ditandai dengan munculnya trobosan teknologi baru di sejumlah bidang yang dapat mengubah tatanan hampir setiap industri, meliputi seluruh sistem produksi, manajemen, dan pemerintahan menjadi

---

<sup>48</sup> Rhenald Kasali, *DISRUPTION: Tak Ada yang Tak Bisa Diubah Sebelum Dihadapi Motivasi Saja Tidak Cukup*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2017), 34-35.

besarnya jangkauan perubahan pada era revolusi industri 4.0.<sup>49</sup>

Revolusi industri 4.0 diharapkan bisa melihat implementasi yang besar dari beberapa teknologi yang muncul dengan potensi efek perubahan yang tinggi. Jadi, tidak dapat dipungkiri bahwa revolusi industri 4.0 sendiri didorong oleh peningkatan teknologi yang mengubah wajah dunia dan membawa kita ke arah modern saat ini.<sup>50</sup>

Hal-hal yang dulu dilakukan secara analog bergeser ke teknologi digital seperti, televisi lama yang dulu menggunakan antena (analog) saat ini digantikan oleh tablet yang terhubung ke internet, sehingga dapat menonton film secara *streaming* (digital). Pergeseran dari perangkat elektronik dan mekanis analog ke teknologi digital ini cukup mendisrupsi industri.<sup>51</sup> Seperti saat ini kita dapat menghasilkan dan berbagi informasi secara *online*.

#### **b. Dampak Era Disrupsi 4.0**

Era Disrupsi mengubah cara manusia hidup, bekerja, dan berkomunikasi. Era Disrupsi ini juga membentuk ulang hampir setiap aspek kehidupan. Dalam hal ini tentunya era disrupsi memiliki dampak tersendiri yakni:<sup>52</sup>

##### **1) Dampak Perubahan Positif**

Teknologi baru menjadikan agen perubahan yang kuat, dimana kemudahan dalam mengakses informasi dapat meningkatkan kehidupan miliaran orang di dunia. Perangkat dan

---

<sup>49</sup> Nurdianita Fonna, *Pengembangan Revolusi Industri dalam Berbagai Bidang*, (Medan: Guepedia, 2019), [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=j8KZDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=buku+revolusi+industri+4.0&ots=ZtU1JC40e&sig=yz\\_ZYsRTWFSIgVdjrIOJYdVSBjk&redir\\_esc=y#v=onepage&q=buku%20revolusi%20industri%204.0&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=j8KZDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA3&dq=buku+revolusi+industri+4.0&ots=ZtU1JC40e&sig=yz_ZYsRTWFSIgVdjrIOJYdVSBjk&redir_esc=y#v=onepage&q=buku%20revolusi%20industri%204.0&f=false)

<sup>50</sup> Astrid Savitri, *Revolusi Industri 4.0: Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0.*, (Yogyakarta: Genesis, 2019), 24.

<sup>51</sup> Astrid Savitri, *Revolusi Industri 4.0: Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di era Disrupsi 4.0.*, ... , 40.

<sup>52</sup> Astrid Savitri, *Revolusi Industri 4.0: Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di era Disrupsi 4.0.*, ... , 124-128.

jaringan komputasi yang semakin kuat, layanan digital, serta perangkat seluler dapat menjadikan sesuatu dari digitalisasi tersebut menjadi nyata bagi orang-orang di seluruh dunia.

Kemudian revolusi media sosial, hal ini diwujudkan oleh Facebook, Twitter, YouTube, Website dan sebagainya yang memberikan banyak pengaruh kepada publik. Selain itu cara manusia berkomunikasi secara langsung juga berubah, dimana saat ini penduduk dunia menggunakan layanan media sosial untuk berkomunikasi dan tentunya agar tetap *update* dengan berbagai peristiwa dunia. Seperti halnya dalam penyampaian pengetahuan mengenai nilai keislaman atau dakwah Islam yang dahulu disampaikan hanya dengan bertatap muka kemudian tumbuh sesuai dengan perkembangan zaman.

Inovasi-inovasi tersebut dapat menciptakan lingkungan global yang sebenarnya. Media sosial dapat membawa kita mengakses produk dan layanan ke model industri yang baru, dimana kita memiliki kesempatan untuk belajar atau bahkan dapat menghasilkan uang dengan cara yang baru. Dengan demikian, kita dapat merancang solusi lebih kreatif bagi masalah-masalah yang tidak dapat diatasi sebelumnya.

## 2) **Dampak Perubahan Negatif**

Era Disrupsi memiliki kekuatan untuk mengubah dunia secara positif, namun tentunya teknologi digital juga bisa memiliki sisi negatif jika kita mengabaikan caranya mengubah kita. Seperti halnya inovasi dalam pemanfaatan media dalam menyampaikan pengetahuan mengenai nilai keislaman atau dakwah Islam sesuai perkembangan zaman.

Kemudian, dari media sosial yang dapat menghapus batas dan menyatukan setiap orang, akan tetapi pada waktu bersamaan juga dapat mengintensifkan kesenjangan sosial. Keadaan ini memberi kesempatan luas bagi persekusi siber

(*cyber-bullying*), ujaran kebencian, dan penyebaran berita bohong (*hoax*), bahkan mengarah pada hilangnya jenis pekerjaan, atau minimal dapat mengubah bentuk pekerjaan yang ada saat ini. Jadi kita harus bisa memutuskan aturan media sosial seperti apa yang ingin kita ciptakan agar dapat meminimalisir dampak negatif dari perubahan itu sendiri.

### c. Dakwah di Era Disrupsi 4.0

Era disrupsi 4.0 merupakan sebuah fenomena yang merespon kebutuhan munculnya revolusi industri keempat, dimana manusia dan teknologi diselaraskan untuk mendapatkan solusi, memecahkan masalah, dan tentu saja menemukan inovasi baru. Seperti halnya dalam melaksanakan kegiatan berdakwah di era disrupsi 4.0, para *da'i* dapat memanfaatkan kemajuan teknologi internet sebagai salah satu strategi dalam penyampaian pesan dakwah.

<sup>53</sup> Internet dapat dikatakan sebagai peluang sekaligus menjadi tantangan bagi para generasi muda atau *da'i* dalam menyebarkan kebaikan di jalan Allah SWT. dengan mengkolaborasi dakwah melalui media sosial seperti YouTube, Twitter, Facebook, dan media sosial lainnya merupakan suatu inovasi yang baru dalam dakwah.

Penyampaian dakwah dapat dilakukan secara lebih efektif dan efisien jika menggunakan strategi atau cara yang tepat, salah satunya seperti dalam pemilihan media seperti televisi, radio, film surat kabar, maupun internet yang semakin berkembang sangat pesat dan jangkauannya sangat luas. Karena dakwah bersifat universal yang mampu menjangkau seluruh lapisan masyarakat dari sudut budaya, sosial, ekonomi, pendidikan, hingga kemajuan teknologi. Sehingga aspek kehidupan sendiri tidak dapat dipisahkan dari sudut pandang dakwah.

---

<sup>53</sup> Anton Widodo dan Fathurohman, "Dakwah di Era Revolusi Industri 4.0", *Jurnal Khobar* 1, no. 1, (2019): 50-65, diakses pada 16 Februari, 2020, <https://www.neliti.com/id/publications/301839/dakwah-di-era-revolusi-industri-40>.

Era disrupsi 4.0 ini tidak bisa dihindari karena prosesnya terus berjalan dan tidak ada yang mampu menghentikannya. Kemajuan teknologi secara fundamentalis memunculkan terjadinya otomatisasi hampir disemua bidang. Di era digitalisasi ini, pesan dakwah disampaikan melalui informasi daring seperti halnya dakwah virtual sebagai wujud dari pemanfaatan industri 4.0 yakni dakwah virtual melalui media sosial khususnya di YouTube karena sebagian umat Islam di Indonesia setiap hari mengkonsumsi isu sosial keagamaan secara instan. Tentunya dari dakwah virtual juga dapat memperoleh pengetahuan baru terkait perihal keislaman mengenai jawaban dari berbagai persoalan yang ada di masyarakat.

## B. Penelitian Terdahulu

Sebagai acuan dan tolak ukur dalam penelitian ini, penulis mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

*Pertama*, “Analisis Pesan Dakwah Dalam Film Animasi Omar dan Hana” yang diteliti oleh Rahmat Firdaus pada tahun 2019.<sup>54</sup> Tujuan dari skripsi ini untuk mengetahui isi pesan-pesan dakwah dan untuk mengetahui kategori-kategori isi pesan dakwah serta untuk mengetahui bentuk pesan dakwah yang disajikan dalam film animasi Omar dan Hana. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian analisis isi (*content analysis*). Adapun hasil dari penelitian dalam film animasi Omar dan Hana menampilkan film animasi anak-anak yang banyak memberikan pesan dakwah kepada penonton dengan penyampaian dalam bentuk lagu-lagu dan alur cerita yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

*Kedua*, “Pesan Dakwah Dalam Tayangan Youtube (Analisis Isi Pada Channel Youtube Alif Aliya Playlist Film Anak Islami) yang diteliti oleh Bagus Putra Firastutik pada

---

<sup>54</sup><https://repository.ar-raniry.ac.id/eprint/12082/1/Rahmat%20Firdaus%20%20150401020%20%20FDK%20%20KPI%20%20085372830063.pdf> (diakses pada tanggal 19 September, 2021 pukul 20:23)

tahun 2020.<sup>55</sup> Tujuan dari skripsi ini untuk mengetahui pesan dakwah di tayangan youtube analisis konten di channel youtube playlist anak islami Alif Aliya. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tipe deskriptif serta menggunakan jenis penelitian analisis isi. Adapun hasil dari penelitian dalam playlist anak islami Alif Aliya menampilkan video-video yang mengangkat kehidupan sehari-hari seorang anak muslim. Playlist Alif Aliya film anak islami berisi penyampaian pesan dakwah terutama pesan dakwah akidah, karena pada umumnya masyarakat saat ini tidak menerapkan akidah dalam kehidupan sehari-hari.

*Ketiga*, “Pesan Dakwah Dalam Serial Kartun “Upin & Ipin” Episode Azam Puasa (Analisis Wacana: Teun Van Dijk) yang diteliti oleh Nurani Ahda pada tahun 2018.<sup>56</sup> Tujuan dari skripsi ini untuk mengetahui apa pesan dakwah yang terkandung dalam serial kartun “Upin & Ipin” Episode Azam Puasa. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian analisis wacana. Hasil penelitian tersebut menemukan bagaimana cara yang baik dalam menyambut bulan yang penuh berkah yaitu dengan cara membersihkan surau secara gotong royong untuk kepentingan shalat tarawih berjama’ah.

### C. Kerangka Berfikir

Setelah melihat tinjauan teori diatas mengenai dakwah, film animasi, serta dakwah di era disrupsi 4.0. Maka dalam penelitian ini akan disusun kerangka berfikir dengan menghasilkan sebuah metode analisis isi model Philipp Mayring dengan tujuan untuk mengungkap pesan dakwah meliputi pesan akidah, syari’ah, dan akhlak yang di tampilkan dalam sebuah film animasi sebagai wujud dari pemanfaatan teknologi di era disrupsi 4.0. Adapun dalam penelitian ini film yang akan diteliti yaitu animasi “Nussa” episode “Bundaku” di YouTube *Nussa Official*.

---

<sup>55</sup> <https://eprints.umm.ac.id/66782/> (diakses pada tanggal 19 September, 2021 pukul 21: 35)

<sup>56</sup> <https://core.ac.uk/download/158282403.pdf> (diakses pada tanggal 20 September, 2021 pukul 8:47)

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

