

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi di era modern ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk cara manusia berkomunikasi, mendapatkan informasi, dan berinteraksi sosial. Kemajuan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan manusia kini hidup dalam era digital, di mana informasi dapat diakses dengan cepat dan tanpa batas. Masyarakat kini disebut sebagai "masyarakat informasi," sebuah istilah yang mencerminkan ketergantungan manusia pada teknologi dalam hampir setiap aspek kehidupannya (Damanik, 2012: 73). Perkembangan ini tidak hanya memudahkan interaksi antarindividu, tetapi juga mempercepat proses penyebaran pengetahuan dan wawasan melalui berbagai media informasi yang tersedia.

Saat ini teknologi tidak hanya digunakan oleh kalangan dewasa, tetapi juga oleh anak-anak dan remaja. Perangkat seperti smartphone yang didukung oleh jaringan internet menjadi alat utama dalam kehidupan sehari-hari mereka. Anak-anak dan remaja sekarang tumbuh dalam lingkungan di mana teknologi sudah menjadi bagian integral dari keseharian mereka. Hal ini, di satu sisi, memberi mereka kemudahan dalam mengakses berbagai informasi dan pembelajaran (Estuningtyas, 2019: 7-9). Namun, di sisi lain, ketergantungan yang berlebihan pada teknologi dapat membawa dampak negatif, termasuk kecenderungan untuk mengabaikan interaksi sosial langsung.

Perkembangan teknologi ini juga membuka peluang besar sekaligus tantangan baru. Dakwah, yang secara harfiah berarti menyeru kepada kebaikan, kini harus

beradaptasi dengan kemajuan teknologi agar pesan-pesan keislaman dapat tersampaikan secara efektif. Media massa dan media baru memegang peranan penting dalam menyebarkan nilai-nilai Islam kepada masyarakat luas. Penyebaran pesan dakwah melalui media kini tidak hanya terbatas pada saluran tradisional seperti ceramah atau pengajian, tetapi juga melalui platform digital seperti media sosial, website, dan video animasi. Media ini memiliki jangkauan yang luas dan mampu menjangkau berbagai lapisan masyarakat tanpa terbatas oleh ruang dan waktu (Dawud, 2023: 2).

Penggunaan media baru seperti internet dan media sosial dalam dakwah memberikan peluang besar untuk memperluas jangkauan dakwah. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyedia Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 diperkirakan mencapai 221,56 juta orang, yang merupakan bagian dari total populasi Indonesia yang mencapai 278,7 juta jiwa pada tahun 2023. Menurut Van Dijk (dalam Nasrullah, 2017: 11), media sosial adalah platform yang berfokus pada eksistensi pengguna, yang memungkinkan mereka untuk berkolaborasi dan berinteraksi satu sama lain. Hal ini sangat relevan dalam dakwah, di mana interaksi dan kolaborasi antara da'i dan audiens sangat penting untuk memastikan pesan-pesan keislaman tersampaikan dengan baik.

Media sosial telah berkembang menjadi salah satu platform paling efektif bagi para da'i dalam menyampaikan dakwah pada era globalisasi ini. Kemajuan teknologi digital memungkinkan penyebaran pesan agama dengan lebih cepat dan luas, melampaui batasan geografis dan demografis. Beragam metode digunakan dalam menyampaikan dakwah di media sosial, mulai dari ceramah langsung hingga konten kreatif seperti video, infografis, dan yang semakin populer yaitu animasi.

Animasi memiliki daya tarik tersendiri, terutama bagi kalangan anak-anak dan remaja, karena visualisasi yang menarik serta pesan yang dikemas secara ringan dan menyenangkan. Salah satu contoh animasi yang berhasil menggabungkan dakwah dengan unsur hiburan adalah Nusa dan Rara. Animasi ini tidak hanya mendapatkan popularitas di kalangan masyarakat, tetapi juga menjadi alat edukasi yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai Islam.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fiqri (2024), animasi Nusa dan Rara, khususnya pada beberapa episode seperti Setengah Biji Kurma, Jangan Menuduh, dan Jaga Amanah, mengandung pesan-pesan dakwah yang sangat relevan. Pesan-pesan ini tidak hanya menyentuh aspek moral dan etika Islam, tetapi juga menghadirkan pengajaran yang mudah dipahami oleh anak-anak. Episode Setengah Biji Kurma, misalnya, menekankan pentingnya keikhlasan dan ketulusan dalam bersedekah, sementara Jangan Menuduh mengajarkan nilai-nilai tentang menjaga prasangka baik terhadap sesama. Adapun episode Jaga Amanah menyoroti pentingnya menjaga kepercayaan dan tanggung jawab, yang merupakan salah satu prinsip mendasar dalam ajaran Islam. Animasi seperti Nusa dan Rara menunjukkan bahwa animasi tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga medium edukasi yang efektif. Visual yang menarik dan narasi yang kuat, animasi ini mampu menyampaikan pesan-pesan agama secara halus namun mendalam, memberikan alternatif baru dalam berdakwah di era digital.

Animasi dengan pesan islami yang menarik lainnya adalah animasi yang diproduksi oleh channel YouTube "Tekotok" yang dikenal dengan video serial animasi yang kreatif dan edukatif. Channel ini tidak hanya menampilkan konten hiburan, tetapi juga menyajikan pesan-pesan dakwah yang disampaikan melalui

animasi. Tekotok memiliki lebih dari 5,94 juta pelanggan dengan salah satu serial animasinya berjudul "Kenapa?", yang mendapatkan perhatian besar jika dikaitkan dengan konteks Dakwah. Video ini merupakan hasil kolaborasi dengan Ustad Felix Siauw dan menampilkan nilai-nilai dakwah yang kuat. Melalui pendekatan yang menarik dan relevan bagi audiens muda, Tekotok berhasil menyampaikan pesan dakwah dalam bentuk yang mudah dipahami dan menghibur, namun tetap sarat dengan muatan keislaman.

Episode "Kenapa?" dari animasi Tekotok menggambarkan Rizki sebagai karakter yang selalu diliputi rasa ingin tahu dan terus-menerus melihat hal-hal mendasar dalam hidup. Sikapnya yang selalu bertanya, mulai dari alasan manusia harus mengetahui sesuatu hingga makna penciptaan, mencerminkan keinginannya untuk memahami dunia secara lebih mendalam. Pertanyaan-pertanyaannya seperti "Kenapa Tuhan tidak langsung memberikan jawaban?" dan "Mengapa kita diciptakan?" merupakan aspek sentuhan teologi. Menurut Lorenz Bagus (dalam Zulkarnain, 2023: 3) teologi diartikan sebagai ajaran-ajaran atau keyakinan-keyakinan tentang Tuhan (atau dewa-dewa) yang dianut oleh suatu kelompok agama tertentu atau oleh individu-individu pemikir. Sikap Rizki menggambarkan pencarian manusia terhadap jawaban ilahiah, yang dalam teologi sering kali dianggap sebagai bagian dari perjalanan spiritual untuk lebih dekat dengan Sang Pencipta melalui proses pemahaman dan refleksi atas pertanyaan-pertanyaan eksistensial.

Fenomena terkait dengan mempertanyakan eksistensi tuhan hingga menyebabkan keluar dari agama di Indonesia kini mulai marak terjadi. Fenomena pengakuan terhadap kepercayaan tidak beragama atau agnostik semakin marak

terjadi seiring dengan perubahan keyakinan masyarakat. Istilah "agnostik" sendiri berasal dari kata *a* yang berarti "tidak" dan *gnostikios/gignoskos/gignoskein* yang bermakna "pengetahuan." Secara umum, agnostisisme dapat dipahami sebagai pandangan yang menyatakan bahwa manusia tidak dapat memiliki pengetahuan pasti tentang keberadaan Tuhan, serta mustahil untuk membuktikan apakah Tuhan ada atau tidak (Angeles, 1981: 6). Salah satu pengakuan agnostik yang terkenal yaitu pengakuan agnostik seorang *Influencer* yang banyak digandrungi oleh anak muda yaitu Coki Pardede yang mengakui bahwa tuhan secara *scientist* maupun Empiris itu tidak dapat dibuktikan.

Sejalan dengan itu, dorongan menjadi agnostik dikarenakan mempertanyakan eksistensi tuhan didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh I Gusti Ngurah Agung Purwatamashakti dan Yeniari Indriana (2020), yang berjudul *Pengalaman Menjadi Agnostik di Indonesia: Sebuah Pendekatan Interpretatif Fenomenologis (IPA)*, yang menyatakan bahwa pada ketiga partisipan yang awalnya adalah umat beragama, kemudian beralih menjadi agnostik setelah mengalami berbagai konflik dan keraguan terhadap Tuhan dan agama. Peneliti menemukan adanya dinamika dalam kehidupan beragama partisipan, yang dimulai dengan keberagamaan yang tampak melalui ibadah, namun berkembang menjadi konflik dalam keyakinan agama mereka. Akibat kebimbangan yang mendalam, mereka mempertanyakan eksistensi Tuhan dan makna agama. Ketiga partisipan ini kemudian mengidentifikasi diri sebagai agnostik, sebuah posisi yang mereka pilih sebagai bentuk penolakan terhadap Tuhan dan agama, yang memberi mereka kebebasan dari aturan agama. Kehidupan mereka sebagai agnostik memunculkan berbagai respons sosial, baik dari teman-teman maupun keluarga mereka. Peneliti juga

mencatat adanya perbedaan fenomena di antara partisipan, seperti pengambilan keputusan yang didasarkan pada proses pembelajaran pada salah satu partisipan, serta ketidakhadiran dasar agama yang mendalam pada partisipan lainnya.

Perkembangan media baru ini sejalan dengan prinsip dakwah yang tidak hanya sekadar menyampaikan ajaran agama, tetapi juga berusaha mengubah perilaku, pemikiran, dan sikap masyarakat. Dakwah melalui media digital memungkinkan pesan-pesan keislaman disampaikan secara lebih luas dan efektif, tanpa terhalang oleh batas geografis maupun waktu. Ini merupakan bentuk dakwah yang adaptif dan relevan dengan kebutuhan masyarakat modern. Dalam hal ini, serial animasi "Tekotok" menjadi salah satu contoh konkret bagaimana media baru dapat digunakan untuk tujuan dakwah dengan pendekatan yang kreatif dan inovatif. Serial Episode "Kenapa?" menjadi salah satu bentuk animasi yang di dalamnya juga terkandung pesan-pesan dakwah yang penting, menunjukkan bahwa dakwah dapat disampaikan melalui berbagai cara, termasuk melalui wacana kritis yang dibalut dalam animasi.

Penelitian ini akan menggunakan episode "Kenapa?" dari Serial Animasi Tekotok sebagai obyek analisis dengan menggunakan pendekatan Analisis Wacana Kritis (AWK). Wacana dalam video ini menggambarkan pesan-pesan dakwah yang disampaikan melalui cara yang kritis, relevan, dan sistematis. Teori wacana Foucault yang menyatakan bahwa setiap komunikasi adalah bagian dari wacana karena melibatkan penyampaian pesan, penerimaan pesan, dan makna yang ingin disampaikan, menjadi kerangka teoritis yang relevan untuk memahami bagaimana pesan-pesan dakwah disampaikan dalam konteks media digital ini (Foucault, 1972: 48). Wacana yang ditampilkan dalam video animasi Tekotok ini mencerminkan

peran media sebagai alat komunikasi yang mampu menyampaikan pesan dengan cara yang interaktif dan mudah dipahami oleh audiens.

Metode Analisis Wacana Kritis melibatkan pengamatan terhadap tindakan, konteks, sejarah, kekuasaan, dan ideologi yang terdapat dalam wacana tersebut. Salah satu teori yang menjadi landasan dalam *AWK* adalah teori wacana kritis yang dikemukakan oleh Teun A. van Dijk. Menurut van Dijk, wacana terdiri dari tiga dimensi utama, yaitu teks, kognisi sosial, dan konteks sosial (Van Dijk, 2015: 468). Ketiga dimensi ini saling berkaitan dan membentuk struktur wacana yang utuh. Pendekatan Teun A. van Dijk ini sangat relevan dalam menganalisis wacana kritis karena membantu memahami bagaimana pesan dakwah dalam Animasi Tekotok dikonstruksi dan disampaikan melalui teks animasi, serta bagaimana audiens dapat menginterpretasi pesan tersebut berdasarkan konteks sosial yang ada.

Melalui analisis episode "Kenapa?" dari channel Tekotok, penelitian ini akan mengungkap bagaimana penggunaan bahasa dan visualisasi dalam animasi tersebut dapat menyampaikan pesan-pesan teologis yang kompleks secara sederhana dan mudah dipahami. Selain itu, penelitian ini unik karena menggunakan model analisis wacana kritis van Dijk untuk mengkaji dimensi teks, kognisi sosial, dan konteks sosial yang mempengaruhi konstruksi dan penerimaan pesan dakwah dalam animasi. Tidak banyak penelitian yang mengaplikasikan analisis wacana kritis pada konten animasi dakwah di Indonesia, sehingga penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi signifikan terhadap studi dakwah Islam di era digital. Pendekatan ini juga relevan dalam memahami peran media baru sebagai alat dakwah yang efektif dan adaptif di era globalisasi.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun Fokus Penelitian ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana struktur Teks pada animasi Tekotok pada Episode “Kenapa?”?
2. Bagaimana kognisi sosial pada animasi Tekotok pada Episode “Kenapa?”?
3. Bagaimana konteks sosial dalam animasi Tekotok pada Episode “Kenapa?”?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Fokus Penelitian tersebut, maka Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Menganalisis struktur teks dalam animasi Tekotok episode “Kenapa?”.
2. Menganalisis kognisi sosial dalam animasi Tekotok episode “Kenapa?”.
3. Menganalisis konteks sosial dalam animasi Tekotok episode “Kenapa?”.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki Kegunaan yang dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu akademis dan praktis.

1. Kegunaan Akademis

Secara akademik, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya kajian tentang penggunaan media baru dalam dakwah Islam, khususnya dalam konteks animasi sebagai medium penyebaran pesan keagamaan. Menggunakan pendekatan Analisis Wacana Kritis (AWK), penelitian ini akan menambah wawasan tentang bagaimana elemen-elemen bahasa, visual, serta struktur naratif dalam animasi dapat membentuk dan menyampaikan pesan dakwah secara efektif. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi akademisi dalam mengembangkan studi terkait komunikasi Islam, media

digital, dan dampaknya terhadap pemahaman keagamaan masyarakat, khususnya anak-anak dan remaja.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi bagi para pembuat konten dakwah digital, khususnya yang berbasis animasi, dalam merancang strategi komunikasi yang lebih efektif dan menarik bagi audiens muda, dengan memahami bagaimana animasi dapat digunakan sebagai media dakwah, para da'i dan kreator konten dapat mengoptimalkan pesan-pesan keislaman agar lebih mudah dipahami dan diterima oleh generasi digital. Selain itu, penelitian ini juga dapat membantu orang tua dan pendidik dalam memilih serta memanfaatkan media yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai Islam pada anak-anak dan remaja di era digital.

E. Tinjauan Pustaka

1. Landasan Teoritis

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Analisis Wacana Kritis (AWK) model Teun A. Van Dijk. Analisis Wacana Kritis (AWK) mempelajari bagaimana kekuasaan, ideologi, dan ketidaksetaraan sosial direproduksi melalui wacana dalam teks atau percakapan. AWK bertujuan mengungkap ketidakadilan dalam struktur wacana dengan memperhatikan konteks sosial, politik, dan historis. Menurut Eriyanto (2001: 7), analisis wacana kritis bertujuan menjelaskan teks dalam konteks fenomena sosial untuk mengungkap kepentingan di baliknya. Wacana sebagai praktik sosial dianalisis guna memahami hubungan antara wacana dan perkembangan sosial budaya dalam berbagai domain sosial dari sisi linguistik.

Menurut Darma (2013: 49), analisis wacana kritis adalah proses menguraikan teks untuk mengungkap kepentingan tersembunyi yang dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu, di mana kelompok dominan berusaha mencapai tujuan tertentu. Analisis ini menyadari adanya makna dan kepentingan di balik wacana. Analisis Wacana Kritis (AWK) adalah metode yang digunakan untuk mengungkap bagaimana kekuasaan, ideologi, dan ketidaksetaraan sosial direproduksi dalam wacana melalui teks atau percakapan. Memperhatikan konteks sosial, politik, dan historis, AWK bertujuan untuk mengidentifikasi kepentingan tersembunyi dari kelompok dominan serta memahami hubungan antara wacana dan perkembangan sosial budaya.

Analisis Wacana Kritis terdiri dari tiga dimensi utama yang saling terkait, yaitu teks, kognisi sosial, dan konteks sosial. Dimensi teks mencakup semua unsur linguistik dalam wacana, baik lisan maupun tulisan. Van Dijk (dalam Anggrianto, 2022: 18) membagi dimensi teks menjadi tiga aspek: Makro, Superstruktur, dan Mikro. Makro merujuk pada makna secara keseluruhan, Superstruktur menggambarkan kerangka atau bentuk umum dari teks, sedangkan Mikro mencakup empat elemen, yaitu semantik (makna dan referensi), sintaksis (struktur kalimat), stilistik (pilihan kata), dan retorik (cara penyampaian wacana) (anggrianto, 2022: 20-29).

Dimensi kedua, yaitu kognisi sosial, mengacu pada bagaimana teks diproduksi dan dipengaruhi oleh kondisi mental komunikator (Anggrianto, 2022: 31-32). Proses ini melibatkan persepsi, pemikiran, serta interpretasi individu terhadap realitas sosial di sekitarnya. Proses kognisi sosial ini tidak

hanya bersifat individual, tetapi juga kolektif, karena audiens dalam masyarakat tertentu sering kali berbagi skema berpikir yang serupa akibat paparan terhadap norma-norma dan nilai-nilai sosial yang sama.

Menurut Eriyanto (2001: 260), terdapat empat skema yang menjadi landasan dalam membangun wacana, yaitu skema tentang individu (*person*), diri (*self*), peran (*role*), dan peristiwa (*event*). Skema ini menggambarkan bagaimana pemahaman dan pengalaman seseorang memengaruhi cara ia menyusun wacana. Dimensi ketiga, yaitu konteks sosial, memainkan peran sentral dalam pembentukan wacana karena setiap teks atau percakapan tidak berdiri sendiri, melainkan dibentuk oleh faktor-faktor sosial yang ada di sekitarnya. Van Dijk menegaskan bahwa penting untuk memahami bagaimana situasi sosial, relasi kekuasaan, dan ideologi mempengaruhi pembuatan serta penyebaran wacana.

Van Dijk (dalam Eriyanto, 2001: 271) menjelaskan bahwa konteks sosial dipengaruhi oleh dua aspek utama, yaitu kekuasaan dan akses. Kekuasaan merujuk pada bagaimana kelompok atau individu dengan posisi dominan dapat mengendalikan wacana, sementara akses mengacu pada kemampuan atau kesempatan yang dimiliki seseorang atau kelompok untuk terlibat dalam proses produksi dan distribusi wacana.

Salah satu asumsi utama dari AWK adalah bahwa wacana tidak netral dan selalu terhubung dengan relasi kekuasaan. Bahasa bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga alat untuk mempengaruhi, mengendalikan, dan membentuk realitas sosial. AWK melihat bagaimana struktur bahasa, narasi, dan elemen visual berfungsi untuk menyampaikan ideologi atau pesan tertentu.

Saat produksi media seperti animasi, pesan-pesan tersebut dapat dimanipulasi untuk mereproduksi nilai-nilai atau ideologi dominan yang ada dalam masyarakat.

2. Kerangka Konseptual

a. Dakwah

Secara etimologis, dakwah berasal dari kata Arab *yad'u* (*fi'il mudhari'*) dan *da'a* (*fi'il madli*), yang berarti memanggil, mengundang, menyeru, mendorong, atau memohon. Selain istilah dakwah, Al-Qur'an juga menggunakan kata yang bermakna serupa, seperti *tabligh* yang berarti penyampaian, dan *bayan* yang berarti penjelasan (Pimay, 2006: 2). Definisi ini menekankan bahwa dakwah bukan sekadar ajakan atau seruan, tetapi juga mencakup unsur penyampaian dan penjelasan secara rinci mengenai ajaran Islam. Dakwah memiliki tujuan untuk mengajak orang kepada kebenaran dan iman kepada Allah SWT. Menurut Ibn Taimiyah, dakwah adalah ajakan untuk beriman kepada Allah, percaya kepada ajaran para nabi-Nya, dan mematuhi semua perintah-Nya (Tata Sukayat, 2009: 2).

Dakwah dapat dilakukan melalui berbagai media dan metode. Saat ini, perkembangan teknologi membuka ruang baru bagi dakwah, di mana media digital seperti platform sosial dan video streaming dapat digunakan untuk menjangkau khalayak yang lebih luas. Penggunaan media tersebut semakin memperluas cakupan dakwah, terutama di kalangan generasi muda yang aktif di dunia digital. Selain itu, dakwah juga berperan penting dalam menyampaikan nilai-nilai Islam, tidak hanya dalam aspek teologis

tetapi juga dalam praktik sosial dan kehidupan sehari-hari, seperti dalam bidang pendidikan, keadilan sosial, dan pemberdayaan ekonomi umat. Dakwah yang efektif adalah dakwah yang mampu menghubungkan nilai-nilai keislaman dengan konteks kehidupan modern secara relevan dan menarik.

b. Animasi

Animasi berasal dari kata "*animation*" yang secara etimologis bermakna "*to animate*" atau menggerakkan sesuatu. Dalam konteks visual, animasi berarti memberi kehidupan atau gerakan pada objek-objek yang sebelumnya diam, seperti gambar atau model (Hendri, 2014: 1). Definisi ini mencerminkan bahwa animasi adalah proses teknis dan artistik yang menghasilkan ilusi gerakan dari elemen-elemen statis.

Animasi dapat diartikan sebagai serangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan dengan kecepatan tertentu, sehingga memberikan kesan gerakan yang kontinu. Setiap gambar (*frame*) memiliki perubahan kecil dibandingkan gambar sebelumnya, sehingga saat dilihat secara cepat, gambar-gambar ini tampak bergerak. Pada dasarnya, animasi adalah seni menciptakan gerakan melalui pengaturan gambar-gambar yang berhubungan satu sama lain (Adinda & Adjie, 2011: 6).

Konsep dasar animasi terletak pada pengaturan frame atau gambar yang berkelanjutan, di mana setiap frame merupakan bagian dari alur gerakan yang lebih besar. Dengan kata lain, keberhasilan animasi bergantung pada hubungan antara gambar-gambar tersebut untuk menciptakan efek gerakan yang halus dan alami.

c. Media Sosial

Media sosial merupakan gabungan dari dua kata, yaitu "media" dan "sosial". "Media" merujuk pada alat atau sarana komunikasi, sedangkan "sosial" menunjukkan fakta bahwa setiap individu berinteraksi dan berkontribusi dalam masyarakat. Hal ini menegaskan bahwa media, beserta perangkat lunak yang menyertainya, adalah bagian dari produk sosial yang lahir dari interaksi antarindividu dalam masyarakat (Mulawarman, 2017: 33).

Selain itu, Van Dijk (dalam Nasrullah, 2017: 11) menjelaskan bahwa media sosial adalah platform yang berfokus pada keberadaan pengguna dan dirancang untuk memfasilitasi interaksi serta kolaborasi di antara mereka. Berdasarkan hal tersebut, media sosial dapat dipahami sebagai media online yang berperan sebagai penghubung, memperkuat hubungan sosial antar pengguna. Berdasarkan dua pengertian di atas, media sosial dapat disimpulkan sebagai sebuah sarana komunikasi berbasis teknologi yang tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyebarkan informasi, tetapi juga sebagai produk sosial yang lahir dari interaksi antarindividu.

Media sosial memiliki sejumlah karakteristik yang membedakannya dari media lain, baik dari segi fungsi maupun pengaruhnya dalam masyarakat. Salah satu karakteristik utama adalah kemampuannya dalam mensimulasikan realitas sosial, yang sering disebut sebagai *Simulation of Society* (Nasrullah, 2017: 16). Dalam konteks ini, media sosial menciptakan ruang di mana interaksi sosial di dunia nyata dapat direplikasecara digital. Pengguna dapat berkomunikasi, berbagi

informasi, dan bahkan membentuk komunitas virtual yang menyerupai hubungan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, media sosial didasarkan pada jaringan (*Network*), yang memungkinkan penggunanya untuk terhubung satu sama lain secara global (Nasrullah, 2017: 16). Melalui jaringan ini, informasi dapat menyebar dengan cepat dan efisien dari satu individu ke individu lainnya, menciptakan keterkaitan yang kuat di antara pengguna yang tersebar di berbagai lokasi geografis. Jaringan tersebut tidak hanya menghubungkan orang secara personal, tetapi juga memungkinkan terbentuknya jejaring profesional, politik, dan budaya yang semakin meluas.

Karakteristik lainnya yang menonjol adalah konten yang dihasilkan oleh pengguna atau *User Generated Content* (Nasrullah, 2017: 16). Media sosial memberikan kebebasan kepada penggunanya untuk memproduksi, mendistribusikan, dan mengonsumsi konten tanpa harus melalui proses seleksi atau penyaringan yang ketat seperti pada media tradisional. Konten ini bisa berupa teks, gambar, video, ataupun bentuk ekspresi kreatif lainnya, yang pada gilirannya memunculkan bentuk partisipasi yang lebih aktif dibandingkan dengan media lain.

Penyebaran atau *sharing* adalah karakteristik tambahan yang memperkuat pengaruh media sosial (Nasrullah, 2017: 16). Kemampuan pengguna untuk membagikan informasi secara langsung dan luas meningkatkan laju distribusi konten, baik dalam skala kecil seperti di antara teman-teman, maupun secara global. Penyebaran ini memungkinkan pesan atau informasi menyebar dengan sangat cepat,

menciptakan fenomena viral yang tidak dapat ditemui dalam media konvensional.

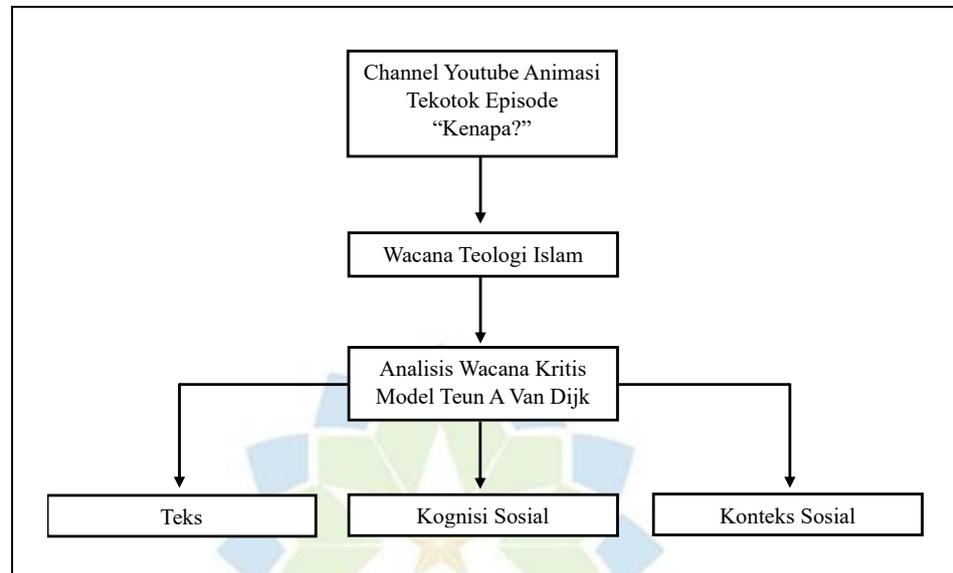
d. Teologi Islam

Teologi Islam, juga dikenal sebagai Ilmu Kalam, adalah cabang pemikiran Islam yang membahas tentang Tuhan (ketuhanan), hubungan Tuhan dengan manusia, dan kehidupan akhirat. Istilah "teologi" sendiri berasal dari bahasa Yunani, di mana "theos" berarti Tuhan dan "logos" berarti ilmu atau wacana. Teologi menjadi sebuah disiplin ilmu yang membahas tentang keyakinan ketuhanan, baik dari segi ajaran maupun praktiknya, dengan menggunakan dalil-dalil rasional dan naqli (Zulkarnain, 2023:1).

Menurut Ibnu Khaldun, Ilmu Kalam mencakup pembahasan mengenai keimanan yang mempertahankan kepercayaan Ahli Sunnah dan golongan Salaf. Di sini, teologi Islam diklasifikasikan sebagai ilmu yang mempertahankan ajaran Islam dengan pendekatan rasional melalui dalil-dalil yang bersumber dari Al-Qur'an dan Hadits (Zulkarnain, 2023:1-2).

Ruang lingkup teologi Islam mencakup tiga aspek utama. Yang pertama *Ma'rifat al-mabda'* (Pengenalan Tuhan), yang mencakup pembahasan tentang Zat Tuhan, sifat-sifat-Nya, serta hubungan antara Tuhan dan manusia. Yang Kedua, *Ma'rifat al-wasithah* (Pengenalan terhadap pembawa ajaran Tuhan), yang merujuk pada pembahasan tentang Nabi, Rasul, dan wahyu Tuhan. Dan yang ketiga adalah *Ma'rifat al-ma'ad* (Pengenalan tentang akhirat), yang mencakup pembahasan tentang eskatologi Islam, termasuk hari pembalasan, surga, neraka, dan lainnya

(Zulkarnain, 2023:2-3). Konsep Teologi Islam tidak hanya terbatas pada pemahaman terhadap Tuhan, tetapi juga mencakup berbagai aspek yang berkaitan dengan iman, seperti perbuatan manusia dan sifat-sifat Tuhan.



Bagan 1. 1 Kerangka Konseptual
Sumber : Peneliti, 2025

F. Langkah-Langkah Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan secara online melalui platform YouTube, di kanal Tekotok untuk analisis konten episode "Kenapa?". Selain itu, penelitian juga akan mencakup *field research* berupa wawancara langsung dengan Tim Tekotok untuk menggali Informasi lebih berkenaan dengan Penelitian yang dilakukan di sekitar daerah Bogor dan Jakarta Timur berdekatan dengan kediaman Animator Tekotok, ini dikarenakan Tim Tekotok sendiri belum memiliki kantor dan mengerjakan animasinya dirumah masing-masing.

2. Paradigma dan Pendekatan

Penelitian ini berlandaskan paradigma kritis yang dipadukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Paradigma kritis dipilih karena memberikan kerangka untuk mengkaji bagaimana pesan dakwah Islam disampaikan melalui wacana visual dan naratif dalam media animasi, khususnya pada serial *Tekotok* episode “*Kenapa?*”. Paradigma ini berpandangan bahwa realitas sosial merupakan hasil konstruksi kekuasaan dan ideologi, sehingga analisis tidak hanya berfokus pada isi pesan, tetapi juga pada upaya membongkar struktur dominasi yang tersembunyi dalam teks (Upe & Wahid, 2019: 64).

Penggunaan paradigma kritis memungkinkan pembacaan animasi sebagai ruang produksi makna yang sarat akan nilai dan kepentingan. Melalui animasi, pesan-pesan keislaman dikemas dalam simbol visual yang memiliki daya pengaruh terhadap kesadaran penonton. Analisis tidak berhenti pada aspek permukaan, tetapi menelusuri bagaimana wacana dalam animasi dapat mendorong audiens untuk berpikir kritis, memahami ketimpangan sosial, serta membangun kesadaran akan pentingnya perubahan yang berkeadilan.

Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk mengungkap makna-makna mendalam di balik representasi dakwah yang disajikan. Pendekatan ini memungkinkan pengumpulan data dalam bentuk narasi, observasi, dan deskripsi mendalam terhadap fenomena komunikasi dakwah yang muncul dalam konteks animasi. Setiap elemen—baik pesan, simbol, maupun konteks sosial—dianalisis secara holistik untuk memperoleh pemahaman utuh tentang cara dakwah Islam dikonstruksi dan dikomunikasikan dalam media tersebut (Tohirin, 2012: 3).

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Nasution (2023:22) menekankan bahwa penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna, yaitu data di balik yang tampak. penelitian kualitatif dilakukan dengan desain yang fleksibel dan berkembang seiring berjalannya proses penelitian. Ini memberikan ruang bagi peneliti untuk menyesuaikan fokus berdasarkan temuan-temuan awal yang diperoleh di lapangan (Nasution, 2023:24). Hal ini sangat penting dalam analisis wacana kritis karena tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk mengungkap makna tersembunyi atau ideologi yang tersirat dalam sebuah wacana. Argumen lain yang mendukung penggunaan pendekatan kualitatif adalah sifat data yang dikumpulkan, yang berupa kata-kata, gambar, dan narasi (Nasution, 2023:22).

Penelitian ini juga menggunakan analisis teks animasi, termasuk dialog, visual, dan simbol-simbol yang digunakan untuk menyampaikan Pesan. Data semacam ini lebih cocok dianalisis dengan metode kualitatif, yang tidak terbatas pada angka, tetapi lebih pada deskripsi mendalam dan analisis konteks. Nasution (2023:16) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif bersifat alamiah dan tidak membuat perlakuan, di mana pengumpulan data bersifat *emic*, yaitu berdasarkan pandangan sumber data, bukan dari sudut pandang peneliti. Hal ini selaras dengan tujuan penelitian ini untuk memahami perspektif audiens dalam menerima pesan dakwah yang disampaikan melalui media animasi.

4. Jenis Data dan Sumber Data

a. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini berupa data kualitatif. Data kualitatif merupakan jenis data yang tidak dinyatakan dalam bentuk angka, tetapi dalam bentuk deskripsi naratif yang menggambarkan makna, pengalaman, atau simbol yang muncul dalam fenomena tertentu. Jenis data ini tidak dapat diukur secara langsung, karena lebih menekankan pada proses penafsiran terhadap gejala sosial, budaya, atau komunikasi yang kompleks (Hadi, 2015: 91).

Data kualitatif memuat informasi yang bersifat mendalam dan kontekstual, seperti kutipan verbal, representasi visual, serta ekspresi simbolik yang muncul dalam teks atau media. Dalam penelitian ini, penggunaan data kualitatif bertujuan untuk mengungkap cara kerja wacana dakwah yang dibangun melalui elemen-elemen naratif dan visual pada animasi, termasuk makna yang tersembunyi dan pesan ideologis yang tersirat.

b. Sumber Data

Arikunto menyatakan bahwa sumber data merupakan subjek tempat data diperoleh sebagai bahan kajian ilmiah (Arikunto, 2010: 172). Penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder yang saling melengkapi untuk memperoleh gambaran yang utuh tentang wacana dakwah Islam dalam animasi *Tekotok*.

Data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap episode animasi *Tekotok* berjudul “*Kenapa?*” yang dianalisis secara mendalam

menggunakan pendekatan analisis wacana kritis. Proses observasi dilakukan secara berulang untuk mengungkap konstruksi visual dan naratif yang memuat pesan-pesan teologis Islam. Selain itu, data primer juga dikumpulkan melalui wawancara mendalam bersama tim produksi *Tekotok*, guna mendapatkan perspektif kreator mengenai pesan dakwah yang ingin disampaikan melalui animasi tersebut.

Data sekunder mencakup sumber-sumber tertulis seperti artikel ilmiah, buku-buku yang membahas teologi Islam, teori media, serta literatur mengenai analisis wacana kritis. Dokumen-dokumen tersebut mendukung analisis secara konseptual dan metodologis, serta memperkuat penafsiran terhadap temuan yang diperoleh dari data primer. Kombinasi antara kedua sumber data ini memberikan fondasi yang kuat dalam membangun pemahaman kritis terhadap bagaimana animasi menjadi medium dakwah yang memuat muatan teologis sekaligus reflektif terhadap kondisi sosial keagamaan.

5. Teknik Penentuan Keabsahan Data

Penjaminan keabsahan data menjadi bagian penting dalam penelitian kualitatif, bukan hanya untuk menegaskan validitas ilmiah sebuah kajian, tetapi juga sebagai bagian integral dari konstruksi pengetahuan yang dihasilkan. Keabsahan tersebut menjawab anggapan bahwa penelitian kualitatif bersifat subjektif atau tidak sistematis. Proses pemeriksaan keabsahan ini menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan dan diolah memang lahir dari proses ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis (Moleong, 2007: 320).

Verifikasi terhadap data mencakup sejumlah aspek yang menjadi tolok ukur utama dalam penelitian kualitatif, yaitu *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*. Aspek *credibility* menekankan pada ketepatan dan kebenaran data berdasarkan pengamatan dan pengalaman langsung di lapangan. *Transferability* menguji sejauh mana hasil penelitian dapat diterapkan dalam konteks lain yang sejenis. *Dependability* berkaitan dengan konsistensi data yang diperoleh, sedangkan *confirmability* menilai objektivitas data serta sejauh mana temuan didasarkan pada informasi yang benar-benar muncul dari lapangan, bukan dari kecenderungan subjektif peneliti (Moleong, 2007: 320).

Pengujian keempat aspek tersebut dilakukan secara paralel selama proses penelitian berlangsung. Teknik triangulasi, pengecekan anggota (member check), penyusunan deskripsi kontekstual yang rinci, serta audit trail menjadi langkah-langkah praktis yang digunakan untuk menjamin bahwa data yang terkumpul benar-benar sahih. Penerapan teknik ini memperkuat integritas penelitian serta memberikan legitimasi atas kesimpulan yang dihasilkan.

6. Penentuan Informan atau Unit Penelitian

Informan penelitian ini adalah anggota tim produksi animasi Tekotok, yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Pemilihan ini dilakukan secara selektif berdasarkan peran kunci mereka dalam proses produksi episode "Kenapa?". Teknik purposive sampling dipilih karena peneliti ingin fokus pada individu yang memiliki pengetahuan mendalam dan keterlibatan langsung dalam pembuatan konten animasi tersebut. Anggota tim produksi yang terlibat dalam pembuatan episode "Kenapa?" dianggap memiliki wawasan penting

yang berkaitan dengan bagaimana pesan dakwah disampaikan melalui animasi, serta bagaimana aspek teknis dan kreatif berkontribusi pada penyampaian pesan tersebut. Pemilihan informan ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam dan relevan dari mereka yang memiliki pemahaman lebih tentang tujuan dan proses produksi yang ada di balik animasi Tekotok.

Teknik purposive sampling ini dianggap efektif karena peneliti secara sadar memilih informan yang memiliki pengalaman dan pemahaman khusus yang relevan dengan tujuan penelitian. Menurut Nasution (2023: 85), purposive sampling digunakan ketika peneliti ingin menggali informasi dari individu yang dapat memberikan wawasan lebih dalam tentang topik yang sedang diteliti. Anggota tim produksi yang memiliki tanggung jawab langsung dalam pembuatan episode Kenapa? diyakini dapat memberikan perspektif yang lebih mendalam mengenai bagaimana pesan-pesan dakwah diprogram dan disampaikan kepada audiens.

Memilih informan yang memiliki peran strategis dalam produksi memungkinkan penelitian ini menggali lebih jauh mengenai proses kreatif dan pertimbangan teknis yang mendasari setiap elemen animasi, mulai dari penulisan naskah hingga desain visual dan pengolahan audio. Pendekatan ini juga memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi yang lebih kaya tentang bagaimana tujuan dakwah yang ingin disampaikan disesuaikan dengan karakteristik audiens muda yang menjadi target dari episode "Kenapa?". Dengan demikian, teknik purposive sampling memberikan keuntungan dalam memperoleh data yang relevan dan mendalam, yang sangat penting untuk mencapai tujuan penelitian yang lebih komprehensif.

7. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan berperan penting untuk menggali informasi mendalam mengenai ideologi, pesan sosial, serta proses kreatif di balik animasi *Tekotok*, khususnya dalam episode “Kenapa?”. Pendekatan yang digunakan mencakup observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, yang masing-masing memberikan sudut pandang berbeda namun saling melengkapi. Kombinasi dari ketiga teknik ini memungkinkan peneliti tidak hanya memahami konten animasi dari sudut pandang penonton, tetapi juga memperoleh wawasan dari para kreator mengenai motivasi dan tujuan pembuatan animasi tersebut. Data yang dikumpulkan melalui metode ini diharapkan mampu memberikan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana animasi ini membentuk dan menyampaikan wacana sosial serta dakwah. Berikut penjelasan mengenai masing-masing teknik pengumpulan data yang digunakan

a. Observasi

Peneliti menggunakan metode observasi partisipan untuk menganalisis episode “Kenapa?” dari animasi *Tekotok*. Observasi ini dilakukan secara berulang dengan tujuan memahami teks dan visual yang digunakan dalam animasi tersebut dengan menonton secara berulang, peneliti mencermati bagaimana visual dan bahasa yang ditampilkan menyampaikan ideologi dan pesan sosial, sehingga memberikan gambaran mengenai bagaimana diskursus sosial dibentuk dalam animasi ini. Proses observasi memungkinkan peneliti mendapatkan insight langsung dari konten yang dianalisis serta memahami pola-pola komunikasi yang

digunakan dalam menyampaikan pesan-pesan dakwah dan kritik sosial (Nasution, 2023: 96).

b. Wawancara

Wawancara mendalam atau in-depth interview dengan tim produksi animasi Tekotok menjadi teknik pengumpulan data utama. Wawancara ini dirancang untuk menggali pemahaman mengenai ideologi yang melandasi animasi serta proses kreatif di balik pembuatan episode tersebut. Melalui wawancara, peneliti mendapatkan informasi yang lebih personal dan mendalam mengenai perspektif para kreator, termasuk bagaimana mereka merespons isu-isu sosial dan agama yang diangkat dalam karya mereka. Teknik ini memberikan konteks mengenai tujuan dan misi dari pembuatan animasi, yang memperkaya analisis peneliti terhadap konten dan pesan yang disampaikan (Nasution, 2023: 96).

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber pendukung, seperti skrip, storyboard, artikel, dan publikasi terkait animasi Tekotok. Dokumentasi membantu melengkapi informasi yang diperoleh melalui observasi dan wawancara serta memberikan referensi tambahan mengenai tema dan konteks sosial dari animasi. Dengan data dokumentasi, peneliti dapat membandingkan hasil analisis teks dan visual dari episode "Kenapa?" dengan sumber tertulis atau dokumentasi lain yang relevan (Nasution, 2023: 96).

8. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana. Pendekatan ini digunakan karena mampu menjelaskan proses analisis data kualitatif secara sistematis dan mendalam. Data yang dianalisis berupa kata-kata atau narasi yang diperoleh melalui wawancara, pengamatan partisipatif, serta dokumentasi. Proses pengumpulan data menghasilkan teks yang memperluas makna, bukan sekadar angka, sehingga memungkinkan interpretasi yang kontekstual dan reflektif terhadap fenomena yang diteliti (Rahmat, 2020: 203).

Model Miles, Huberman, dan Saldana membagi proses analisis ke dalam empat tahapan yang berlangsung secara simultan. Tahapan pertama adalah pengumpulan data (*data collection*), yang berfokus pada pencatatan realitas empirik melalui berbagai teknik seperti observasi langsung dan wawancara mendalam (Rahmat, 2020: 203). Tahapan kedua adalah penyajian data (*data display*), yaitu mengorganisasi informasi ke dalam bentuk yang mudah dipahami seperti matriks, narasi, atau tabel untuk mempermudah proses penarikan kesimpulan (Rahmat, 2020: 205). Tahapan ketiga adalah kondensasi data (*data condensation*), yang dilakukan dengan memilih, menyederhanakan, dan mengabstraksikan data sehingga menjadi fokus analisis yang lebih tajam dan terarah (Rahmat, 2020: 206).

Tahapan terakhir adalah penarikan dan verifikasi kesimpulan (*conclusions: drawing/verifying*). Pada tahap ini, peneliti merumuskan pola makna, hubungan, dan kecenderungan yang muncul dari data untuk kemudian diuji kembali konsistensinya terhadap data lain. Kesimpulan tidak bersifat final

sebelum melalui proses konfirmasi terhadap keseluruhan konteks yang diteliti. Model analisis ini memberikan fleksibilitas bagi peneliti untuk terus merefleksi dan menguji interpretasi sepanjang proses penelitian berlangsung (Rahmat, 2020: 207).

