

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Living Qur'an merupakan salah satu bidang kajian Al-Qur'an yang isinya membahas tentang hubungan antara Al-Qur'an dan realitas kehidupan sosial masyarakat. Living Qur'an ini mengkaji bagaimana praktik masyarakat sejalan dengan ajaran-ajaran Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian tentang Living Qur'an ini merupakan respons terhadap tujuan mengintegrasikan pengetahuan ilmiah, karena Living Qur'an menekankan teks-teks aktif dalam masyarakat yang didukung oleh ilmu-ilmu sosial sehingga teks-teks ini tidak hanya dipandang sebagai elemen linguistik dalam studi bahasa, tetapi juga sebagai bagian dari budaya atau perkembangan sejarah.¹ Dalam konteks inilah, dakwah menjadi salah satu cara bagaimana ajara-ajaran Al-Qur'an itu dapat dihidupkan dan juga dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dakwah merupakan sebuah kegiatan baik yang dilakukan dalam menciptakan perbuatan maupun ucapan yang isinya mencakup ajaran-ajaran islam. Pada proses penyampaian dakwah sejatinya sebuah komunikasi, da'i sebagai pembicara kepada maudu' sebagai pendengar dengan berbagai macam cara salah satunya melalui ruang digital.² Dakwah juga dikatakan sebagai proses perubahan sosial sebagai perubahan nilai pada tingkat orang sebagai akibat dari interaksi sosial antara anggota individu dapat memasuki tingkat masyarakat seperti Da'i dan Mad'u. Oleh karena itu, keberadaan Internet sebagai media yang baru dapat memungkinkan dakwah lebih modern karena memiliki lebih banyak perkembangan yang konvergen saat ini, berbeda dari pola tradisional dakwah yang terbatas lebih murah dan terbuka.

¹ Wahyudin Darmalaksana et al., "Analisis Perkembangan Penelitian Living Al-Qur'an Dan Hadis," *Jurnal Perspektif* 3, no. 2 (2019): 134–44.

² Efa Rubawati, "Tantangan Dan Peluang Dakwah," *Jurnal Studi Komunikasi* 2 (2020): 128–29.

Belakangan ini, penyebaran ajaran Islam semakin intensif dilakukan melalui *platform-platform* di media sosial. Berbagai komunitas penggerak dakwah Islam menciptakan konten tertentu yang disesuaikan dengan strategi juga kelompok yang sudah direncanakan. Selain mudah dijangkau dan fleksibel bagi berbagai segmen umat muslim, konten dakwah pada *platform* media sosial itu dianggap sebagai wadah untuk mengekspresikan identitas diri.³ Pentingnya mewujudkan Al-Qur'an pada kehidupan sehari-hari bagi umat Islam agar pemahaman terhadap Al-Qur'an tidak seharusnya terfokus pada kelompok tertentu seperti para lembaga dakwah atau mejelis ta'lim, tetapi dapat dinikmati oleh anak-anak. Tentu saja, ini merupakan sebuah tantangan di zaman sekarang, di tengah kemudahan mengakses beragam informasi, sumber pendidikan ajaran-ajaran Islam masih sangat terbatas. Hal ini memberikan kesempatan bagi industri hiburan untuk menyajikan konten berisi unsur pendidikan yang dapat memperluas wawasan.

Kehadiran budaya digital (*cyberculture*) membuka ruang baru bagi praktik Living Qur'an sehingga dapat menjangkau lebih banyak audiens atau penonton. Ahmad Rafiq menjelaskan bahwa Living Qur'an itu merujuk pada bagaimana masyarakat merespons dan bagaimana Al Qur'an dihidupkan dalam praktik sosial masyarakat⁴ hal ini diperkuat oleh tanggapan Robert Kozinets bahwa ruang digital adalah bagian dari budaya dan praktik sosial manusia modern. Oleh karena itu, Living Qur'an secara digital ini merupakan salah satu wujud resepsi ayat-ayat Al-Qur'an.⁵

Di samping itu, metode pengajaran dalam dunia pendidikan akan terus berevolusi seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi, yang berdampak pada kebutuhan pendidikan melalui penggunaan media massa. Hadirnya media massa dan teknologi dalam sistem pendidikan telah mengubah posisi guru dan

³ Suci Wahyu Fajriani and Yogi Suprayogi Sugandi, "Hijrah Islami Milenial Berdasarkan Paradigma Berorientasi Identitas," *Sosioglobal: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Sosiologi* 3, no. 2 (2019): 76–88.

⁴ Ahmad Rafiq, "The Living Qur'an: Its Text and Practice in the Function of the Scripture," *Jurnal Studi Ilmu-Ilmu Al-Qur'an Dan Hadis* 22, no. 2 (2021): 469–84.

⁵ Robert V Kozinets, *Netnography: Redefined* (sage, 2015):. 1-30

peserta didik dalam proses pembelajaran di ruang kelas. Oleh sebab itu, masyarakat dapat memanfaatkan teknologi yang sedang mengalami kemajuan pesat. Mereka bisa memanfaatkan internet seperti televisi, yang banyak diminati oleh orang-orang, serta mengambil manfaat dari *platform* seperti *YouTube*. Aplikasi *YouTube* menawarkan informasi yang disampaikan dalam bentuk audio dan visual secara bersamaan, yaitu melalui gambar bergerak atau yang dikenal sebagai *moving image*. Ini semua dapat mendukung perkembangan dan pertumbuhan anak. Selain itu, program-program yang ditayangkan memiliki sifat nyata, sehingga apa yang ditampilkan bisa bertransformasi menjadi panduan. Popularitas *platform YouTube* di Indonesia itu sudah banyak yang mendukung konten-konten tentang keagamaan dalam format yang mudah diakses oleh masyarakat. Menurut data yang telah dikumpulkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) yang bekerja sama dengan *platform* seperti *We Are Social And Hootsuite*, *YouTube* itu termasuk *platform* yang paling banyak diakses oleh pengguna masyarakat Indonesia. Pada awal tahun 2025 ini, tercatat jumlah pengguna *YouTube* di Indonesia hingga sekitar 143 juta, menjadikannya salah satu negara dengan jumlah pengguna terbanyak keempat secara global. Hal ini mendukung pernyataan bahwa masyarakat pun sangat memanfaatkan *platform YouTube* sebagai sumber atau media informasi yang bisa dijangkau secara luas dan juga mudah diakses.⁶ Setiap pengguna bersaing dalam menciptakan konten hiburan untuk menarik minat pemirsa. Selain itu, platform ini juga memiliki potensi besar untuk menghasilkan pendapatan bagi para penggunanya. Tidak mengherankan jika banyak selebriti di Indonesia memanfaatkan akun media sosial mereka untuk meraih keuntungan, terutama melalui *platform YouTube*.

Hadirnya film-film kartun itu dimulai sejak tahun 2008 menunjukkan adanya kesesuaian dengan semakin populernya internet. Hal ini tidak hanya berkontribusi terhadap pertumbuhan internet saja, tetapi juga menjadi tahun yang signifikan dalam perkembangan film di Indonesia baik dalam produksi

⁶ M Faris, N T Pratikto, and B P Statistik, "Building A Statistics Society through Youtube," *JurnUNESCAP, Bangkok*, no. June (2020): 1–6.

lokal, maupun dalam hal kerja sama dengan sineas dari negara lain. Misalnya, setelah sukses di Malaysia pada tahun 2007, kartun Upin dan Ipin kembali hadir di Indonesia. Keberhasilan film ini telah memacu motivasi para animator Indonesia untuk memproduksi film nasional.⁷ Dalam perkembangannya, animasi sendiri merupakan sebuah ilusi visual, yang berasal dari perkembangan sejak pemahaman dasar mengenai cara pandang, dikenal sebagai *persistence of vision* (pola penglihatan tetap). Ini berarti kemampuan mata manusia untuk menginterpretasikan rangkaian gambar dalam jangka waktu tertentu sebagai suatu kesatuan. Berdasarkan perkembangannya, animasi dapat dibagi menjadi tiga jenis berdasarkan metode produksinya, yaitu; animasi *stop-motion*, animasi tradisional, dan animasi komputer. Penyajian film animasi dalam kehidupan sehari-hari anak memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan mereka. Oleh karena itu, film animasi memiliki berbagai peran dalam pendidikan, memberikan informasi, hiburan, serta mendukung kemunculan industri kreatif lainnya, khususnya di kalangan anak-anak. Animasi ini terbukti sangat efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk menanamkan pesan moral, nilai-nilai mulia, aspek pembelajaran, dan hal-hal lainnya.

Riko the Series termasuk dalam kategori animasi komputer yang memanfaatkan perangkat lunak tiga dimensi, di mana perangkat lunak ini lebih canggih dan kompleks dengan berbagai fitur penting seperti pembuatan objek 3D, pengaturan pergerakan kamera, penambahan efek, pengimporan, suara, dan lain-lain. Hal ini mengharuskan para pembuatnya memiliki keterampilan dan penguasaan yang tinggi dalam proses produksinya. Di tengah kebutuhan akan pendidikan agama sejak dini, animasi ini hadir menjadi media yang cocok untuk menyampaikan ajaran-ajaran islam dengan cara yang menarik perhatian khususnya pada anak-anak. Kepopuleran Riko the Series menerima banyak tanggapan baik karena isinya, tercermin dari jumlah penonton yang mengikuti seri ini hingga kajian akademis yang menunjukkan ketertarikan untuk menganalisis

⁷ Fathayatul Husna, "Riko the Series: Kombinasi Media Pembelajaran Islam, Negosiasi Identitas Muslim Dan Praktik Dakwah Kekinian," *Jurnal Sosiologi Reflektif* 15, no. 2 (2021): 360–79

konten tersebut secara ilmiah. Video Riko The Series secara langsung memperlihatkan interaksi antara ayat-ayat dalam alur cerita yang terdapat di setiap konten yang ditawarkan. Itulah yang menjadikannya istimewa karena berfungsi dalam tiga peran sekaligus, yaitu sebagai sarana hiburan, sumber edukasi, dan objek penelitian ilmiah. Riko the Series telah menunjukkan betapa pentingnya pendidikan untuk anak-anak guna memperkenalkan mereka sejak awal mengenai pemahaman tentang agama dan ilmu pengetahuan lainnya. Film animasi Riko The Series tergolong sebagai film kartun belajar yang mengisahkan bagaimana cara menjalani kehidupan sehari-hari mengikuti pedoman dan ajaran agama Islam yang berlandaskan al-Qur'an.

Serial animasi ini merupakan ciptaan anak bangsa Indonesia, yang tentu saja menggunakan bahasa yang mudah dimengerti. Pesan-pesan dalam film ini dapat dipahami bahkan oleh anak-anak yang belum bisa membaca. Kartun Riko The Series pertama kali diluncurkan pada 9 Februari 2020, dan diproduksi oleh Garis Sepuluh Corporation oleh tiga pendiri: Yuda Wirafianto, Teuku Wisnu, dan Arie Untung. Pada acara *Grand Launching* Serial Animasi Riko The Series, Arie Untung mengungkapkan keinginannya untuk melihat animasi film tersebut “*Kami bertujuan untuk mendidik anak-anak Indonesia melalui media serial animasi agar mereka dapat memahami pentingnya ilmu dan ilmu agama. Riko The Series tidak hanya berfungsi sebagai hiburan bagi anak-anak, tetapi juga memberikan pembelajaran tentang agama Islam kepada mereka melalui konsep film yang mencerminkan nuansa Islami yang modern.*”⁸

Film animasi Riko The Series dapat berperan dalam menyampaikan nilai moral dan etika kepada para pelajar, sehingga mereka bisa melihat, memahami, dan menerapkan prinsip-prinsip moral yang terdapat dalam Riko The Series. Film animasi ini yang disiarkan di *YouTube*, dengan konsep *Edutainment*. Ini berarti film tersebut menggabungkan dua ide sekaligus, yaitu edukasi dan

⁸ Haiva Satriana Zahrah Siregar, Subi Nur Isnaini, and A Muh Azka Fazaka Rif'ah, “Resepsi Al-Qur'an Dalam Animasi Riko the Series Di YouTube: Kajian Living Qur'an Di Media Sosial,” *Living Islam: Journal of Islamic Discourses* 6, no. 1 (2023): 101–22.

hiburan yang mendidik. Dalam setiap episode, terdapat berbagai cerita yang mampu menarik perhatian pemirsa untuk mengikuti alur kisahnya. Narasi yang menarik dan menyenangkan membuat audiens terlibat dalam kehidupan sehari-hari Riko. Hal ini sangat signifikan dalam menerapkan teori pendidikan karakter melalui film Riko.⁹ Berbeda dengan banyak kartun lain yang umumnya mengusung tema fantasi, seperti Kiko, si Huma, petualangan Hachi, Kuku Rock You dan lainnya. Riko The Series diperkenalkan sebagai tayangan singkat yang menawarkan hiburan untuk anak-anak hingga orang dewasa serta mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan. Tayangan Riko The Series juga menyajikan pembelajaran yang terkait dengan sains dan didukung oleh ajaran Islam. Hal ini dapat terlihat di akhir video yang menampilkan ayat-ayat Al-Quran dan hadist dari Nabi Muhammad SAW.

Menceritakan kehidupan sehari-hari seorang bocah bernama Riko yang berusia delapan tahun. Riko The Series adalah sebuah program hiburan yang juga memiliki nilai edukatif. Selain memberikan kesenangan, setiap episodenya menyajikan konten ilmiah yang diambil dari Al-Qur'an. Riko digambarkan sebagai anak yang aktif, bersemangat, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar. Hingga saat ini, Film Animasi Riko The Series telah disiarkan sampai musim kelima dengan 67 episode. Animasi Riko The Series ini disebarluaskan melalui media sosial *YouTube* dengan nama yang sama, 3,22 juta subscriber, dan 838.000.000 kali, berdasarkan 579 video yang sudah diunggah (diakses 11 Mei 2025). Animasi Riko The Series tayang perdana pada tanggal 9 November 2019, dengan episode pertama bertajuk "berani sama besi" tayang pada tanggal 9 Februari 2020.

Dengan adanya media digital, ajaran Al-Qur'an dapat disebarluaskan dengan cara yang lebih inovatif dan menjangkau penonton yang lebih luas, termasuk anak-anak. Animasi Riko The Series merupakan salah satu contoh

⁹ Rizki Pebrina Rina and Sari Fitra, "Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Dalam Film Animasi Riko the Series Karya Garis Sepuluh," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan Dan Agama* 1, no. 2 (2023): 64–72.

nyata dari usaha untuk menyampaikan nilai-nilai Islam dalam format yang menarik dan mudah dicerna. Animasi ini tidak hanya menampilkan kisah yang kaya dengan nilai-nilai moral dan spiritual, tetapi juga menyisipkan ayat-ayat Al-Qur'an yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Fenomena ini menjadi cermin dari bentuk baru Living Qur'an, di mana pesan-pesan Qur'ani dihidupkan melalui media hiburan yang populer dan dinikmati dalam kegiatan sehari-hari masyarakat, khususnya lewat *platform YouTube*.

Perkembangan penelitian mengenai living Qur'an di ruang digital menunjukkan bahwa tema ini telah banyak mendapatkan perhatian para akademisi. Beberapa penelitian terdahulu mengangkat berbagai praksis Qur'an di ruang digital, mulai dari praktik Qur'an *journaling* di Instagram¹⁰, strategi dakwah di TikTok¹¹, hingga resepsi ayat Al-Qur'an dalam animasi Riko The Series¹². Akan tetapi, kajian-kajian tersebut belum ada penelitian yang secara spesifik menyoroti fenomena living Qur'an dalam animasi Riko The Series dengan menggunakan metode netnografi untuk memahami bagaimana pesan-pesan Al-Qur'an direpresentasikan, dipraktikkan, juga diterima audiens di ruang digital khususnya pada *platform YouTube*.

Dengan mengadopsi pendekatan teori netnografi, penelitian ini berupaya memahami sejauh mana animasi Riko the series, berdampak dalam menghidupkan pesan pesan Al-Qur'an di ruang digital sebagai bagian dari dinamika living Qur'an masa kini. Penelitian ini digunakan untuk menelusuri bagaimana audiens menerima, merespons, serta menghubungkan pesan pesan Al-Qur'an yang disampaikan dalam animasi tersebut, dengan pengalaman dan pemaknaan mereka di ruang digital. Selain itu, penelitian ini juga menerapkan pendekatan analisis *framing* untuk mengkaji bagaimana pesan pesan Al-Qur'an

¹⁰ Agna Fikri Al Rifai et al., "Living Qur'an Melalui Praktik Quran Journaling: Studi Netnografi Pada Akun Instagram@ Helmpaperco," *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu* 4, no. 1 (2025): 3125–44.

¹¹ Irkham Farid Aldar, "Strategi Dakwahtainment Melalui Aplikasi TikTok (Studi Netnografi Akun TikTok)" (2023): 1-50

¹² Haiva Satriana Zahrah Siregar, Subi Nur Isnaini, and A. Muh. Azka Fazaka Rif'ah, "Resepsi Al-Qur'an Dalam Animasi Riko the Series Di You Tobe: Kajian Living Qur'an Di Media Sosial," *Journal of Islamic Discourses* 6, no. 1 (2023): 101–22

dibingkai, divisualisasikan, dan dikonstruksi secara visual serta naratif dalam setiap episode animasi tersebut. Melalui analisis tersebut, digunakan untuk menelaah bagaimana tim produksi menyusun alur cerita, menentukan penekanan pesan, serta mengarahkan pemaknaan tertentu kepada audiens. Dengan demikian, dapat diketahui apakah konstruksi pesan yang dibangun oleh tim produksi animasi Riko The Series telah selaras dengan tujuan penyampaian pesan-pesan Al-Qur'an yang diharapkan.

Lebih lanjut, penelitian ini juga berupaya menemukan moral atau pesan tertinggi yang ingin disampaikan dalam animasi tersebut. Moral tertinggi ini dipahami sebagai inti nilai atau pesan utama yang menjadi landasan edukatif dari setiap episode. Keterkaitan antara analisis *framing* dan netnografi menjadi penting dalam penelitian ini. Jika analisis *framing*, berfungsi untuk membaca bagaimana pesan di konstruksi oleh tim produksi, maka netnografi berfungsi untuk melihat bagaimana pesan tersebut benar-benar diterima, dan dipahami oleh audiens pada ruang digital. Dengan kata lain, penelitian ini tidak hanya menganalisis apa yang ingin disampaikan oleh pembuat konten, tetapi juga menelusuri apakah pesan dan moral tertinggi dari setiap episode tersebut sampai dan tercermin dalam respon penonton.

Melalui kombinasi kedua pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman secara mendalam mengenai arti dari ayat ayat Al-Qur'an ditafsirkan, divisualisasikan dalam media animasi, serta diterima dan juga dihidupkan kembali melalui praktik interaksi di ruang digital. Oleh karena itu, penulis akan melakukan penelitian yang berjudul **“LIVING QUR’AN DI RUANG DIGITAL: STUDI NETNOGRAFI DALAM ANIMASI “RIKO THE SERIES” DI YOUTUBE DENGAN PENDEKATAN ANALISIS FRAMING”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah disampaikan sebelumnya, fokus dan subfokus masalah tersebut maka rumusan masalah yang akan diambil ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk pembingkai (*framing*) pesan-pesan Qur'ani dalam animasi Riko The Series di *YouTube*?
2. Bagaimana interaksi digital dari pengguna atau audiens terhadap representasi pesan-pesan Qur'ani dalam konten Riko The Series?
3. Apa pesan moral yang terdapat dalam animasi Riko The Series?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ialah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis bagaimana pesan-pesan Qur'ani dibingkai (*framed*) dan dikonstruksi secara visual maupun naratif dalam animasi Riko The Series di *YouTube*.
2. Untuk menganalisis bentuk-bentuk respons digital yang terbentuk melalui interaksi pengguna terhadap konten tersebut.
3. Untuk mengetahui pesan moral yang terdapat dalam animasi Riko The Series?

D. Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan dari tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dalam kehidupan, manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan pemahaman terhadap Living Qur'an, khususnya dalam konteks media digital. Dengan mengkaji Animasi Riko The Series sebagai representasi pesan-pesan Qur'ani di platform media sosial, penelitian ini memperluas cakupan kajian Living Qur'an dari pendekatan tradisional

menuju bentuk transmisi yang lebih visual dan modern. Selain itu, penelitian ini juga berkontribusi dalam memperkaya literatur pada bidang kajian Al-Qur'an dan tafsir, serta komunikasi dakwah berbasis media, dengan menyoroti bagaimana pesan-pesan Al-Qur'an dapat dikemas secara kreatif dan menarik untuk masyarakat.

2. Secara Praktis

Penelitian ini dapat menjadi panduan bagi orang tua, wali, dan kreator konten dalam memanfaatkan media animasi sebagai sarana pendidikan agama yang efektif bagi anak. Hasil penelitian ini juga dapat diadaptasi oleh lembaga media Islam dan lembaga dakwah untuk lebih memahami bagaimana ajaran Al-Qur'an dapat disajikan secara kontemporer dan sesuai dengan kebutuhan era digital. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti hubungan antara Al-Qur'an dan media sosial.

E. Kerangka Berpikir

Penelitian ini berangkat dari objek Animasi Riko The Series di *Youtube* yang menjadi ruang untuk melihat bagaimana Living Qur'an dihadirkan pada media digital. Untuk membaca fenomena tersebut, peneliti menggunakan teori Netnografi Robert Kozinets yang mencakup budaya, jejak digital, Interaksi, dan *Immersive Engagement*. Dengan menggabungkan konsep Living Qur'an di ruang digital dan teori netnografi Kozinets, penelitian ini menganalisis bagaimana pesan-pesan Al-Qur'an dipresentasikan, direspons, dan dihidupkan melalui animasi Riko The Series pada *platform YouTube*.

Selain itu, penelitian ini juga menerapkan pendekatan analisis *framing* Entman sebagai alat bantu untuk membaca bagaimana pesan-pesan Qur'ani dibingkai (*framed*) dan dikonstruksi secara visual maupun naratif oleh tim produksi dalam setiap episode animasi tersebut. Pendekatan ini membantu mengidentifikasi nilai, ideologi, dan tujuan dakwah yang ingin disampaikan melalui visual dan alur cerita. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kesimpulan mengenai praktik Living Qur'an dalam ruang digital,

serta menunjukkan peran media digital sebagai ruang baru dalam menghidupkan Al-Qur'an di era modern.

Adapun kerangka berpikir dari penelitian ini dapat digambarkan seperti berikut :



Gambar 1. 1 Mind Map

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini merupakan penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan tema dengan peneliti ini, diantaranya:

Pertama, artikel yang ditulis oleh Abdul Halim El Hakim dkk, dengan judul “Living Qur’an Melalui Praktik Qur’an Journaling di Media Sosial (Studi Netnografi pada Akun Instagram @helmpaperco)”. Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana praktik Al-Qur’an *Journaling* menjadi manifestasi Living Qur’an di ruang digital. Fokus kajian pada penelitian ini menganalisis Interaksi pengguna, refleksi spiritual, dan juga dinamika komunitas daring di media sosial terkhusus pada platform Instagram. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode netnografi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan *journaling* di media sosial menjadi wadah efektif dan spiritual dalam menghidupkan pesan-pesan Al-Qur’an secara relevan dan partisipatif.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada pendekatannya yaitu dengan metode netnografi. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan mendasar dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada objek kajiannya. Fokus utama penelitian ini adalah praktik Al-Qur'an *Journaling* pada *platform* Instagram dengan akun *@hempaperco*. Sementara itu, penelitian penulis pada animasi Riko The Series di *platform YouTube*.¹³

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Ruli Aditya, dengan judul “Analisis Framing Akun Instagram *@Ganjar_Pranowo* Pasca Debat Calon Presiden 2024”. Penelitian ini menganalisis pembingkaiian (*framing*) melalui konten-konten pada *platform* Instagram. Fokus kajian pada penelitian ini menyoroti bagaimana akun Instagram *@Ganjar_Pranowo* mengkampanyekan konsep toleransi antar agama, suku, ras, dan antar bangsa demi kesatuan bangsa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode analisis *framing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *platform* media sosial digunakan secara strategis untuk membangun citra dan mendukung kampanye politik Ganjar Pranowo sebagai calon presiden 2024.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada pendekatannya yaitu dengan analisis *framing*. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan mendasar dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada objek kajiannya. Fokus utama penelitian ini adalah pasca debat calon presiden 2024 pada akun Instagram *@Ganjar_Pranowo*. Sementara itu, penelitian penulis pada animasi Riko The Series di *platform YouTube*.¹⁴

Ketiga, skripsi yang ditulis oleh Irkham Farid Aldar, dengan judul “Strategi Dakwahtainment Melalui Aplikasi TikTok (Studi Netnografi Akun TikTok *@okisetianadewi_official*)”. Penelitian ini menganalisis strategi dakwah

¹³ Abdul Halim El-hakim et al., “Living Qur ’ an Melalui Praktik Qur ’ an Journaling Di Media Sosial,” *Jurnal Melati Institute* 4, no. 1 (2025): 3125–44.

¹⁴ Ruli Aditya, “Analisis Framing Akun Instagram *@Ganjar_Pranowo* Pasca Debat Calon Presiden 2024,” *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)* (2024): 70-80

melalui konten-konten (dakwahtainment) pada *platform* TikTok. Fokus kajian pada penelitian ini menyoroti bagaimana Oki Setiana Dewi memanfaatkan media sosial TikTok sebagai sarana dakwah, dengan strategi menyentuh perasaan, logika, dan pancaindra. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode netnografi yang dianalisis menggunakan strategi dakwah Al-Bayunni. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa budaya yang terbentuk melalui dakwah Oki Setiana Dewi memiliki respon masyarakat cenderung positif, hal ini terbukti dari komentar yang mengapresiasi pesan-pesan positif dalam konten-konten dakwahnya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada pendekatannya dengan menggunakan metode netnografi. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan mendasar dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada objek kajiannya. Penelitian ini meneliti akun TikTok Oki Setiana Dewi, sedangkan penelitian penulis meneliti animasi Riko The Series di *Youtube*.¹⁵

Keempat, artikel yang ditulis oleh Haiva Satriana Zahrah S, Subi Nur Isnaini, dan A. Muh. Azka Fazaka Rif'ah, dengan judul "Resepsi Al-Qur'an dalam Animasi Riko The Series di YouTube: Kajian Living Qur'an di Media Sosial". Penelitian ini membahas cara ayat-ayat Al-Qur'an ditafsirkan dan disajikan dalam animasi Riko The Series sebagai contoh living Qur'an dalam dunia digital yang dikemas menjadi *story* islami dengan pesan-pesan religi menggunakan gaya sederhana yang mudah dipahami oleh anak-anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode resepsi Al-Qur'an yang dikembangkan oleh Ahmad Rafiq. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa konten Riko The Series menyajikan ayat-ayat Al-Qur'an dalam bentuk animasi yang dihubungkan dengan pendekatan ilmiah demi memudahkan pemahaman bagi anak-anak.

¹⁵ Irkham Farid Aldar, "Strategi Dakwahtainment Melalui Aplikasi Tiktok (Studi Netnografi Akun Tiktok@ Okisetianadewi_Official)" (UIN KH ABDURAHMAN WAHID, 2023): 1-50

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada objek kajiannya dengan mengidentifikasi Riko The Series sebagai gambaran Living Qur'an di era digital. Namun, penelitian ini memiliki perbedaan mendasar dengan penelitian penulis lakukan yang terletak pada metode penelitiannya. Penelitian ini lebih menekankan pada metode resepsi, sedangkan penelitian penulis menerapkan pendekatan Living Qur'an dengan metode netnografi untuk mengeksplorasi representasi nilai Qur'ani secara virtual dalam animasi.¹⁶

Kelima, skripsi yang ditulis oleh Cut Masyitah, dengan judul "Nilai-Nilai Al-Qur'an dalam Film Animasi Riko The Series". Penelitian ini membahas bagaimana berbagai ayat Al-Qur'an disajikan dalam beragam episode animasi Riko. Fokus kajian penelitian ini mencocokkan isi animasi dengan penafsiran dari para mufassir. Peneliti melakukan pemeriksaan mendalam terhadap konten audio-virtual dan menghubungkannya dengan pesan-pesan Al-Qur'an. Metode penelitian ini menggunakan tafsir tahlili untuk memverifikasi pesan-pesan Al-Qur'an yang tersirat pada konten Riko The Series. Hasil dari penelitian ini mengangkat banyak hal positif diantaranya, terdapat nilai- pesan-pesan nilai Al-Qur'an tentang peringatan dari Allah SWT untuk melestarikan lingkungan, Allah memerintahkan untuk memakan makanan yang baik dan halal, menampilkan karakter animasi yang memiliki karakter baik dibandingkan karakter buruk. Selain itu, ditemukan juga kesesuaian antara pesan ayat-ayat Al-Qur'an yang ditampilkan dalam film dengan hasil penafsiran para mufassir.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan terletak pada objek kajiannya, yaitu animasi Riko The Series, sebagai *platform* edukasi yang menyampaikan pesan-pesan Al-Qur'an yang tersirat pada konten animasi Riko The Series kepada anak-anak. Namun, penelitian ini tentu memiliki perbedaan mendasar dengan penelitian yang akan penulis lakukan

¹⁶ Siregar, Isnaini, and Rif'ah, "Resepsi Al-Qur'an Dalam Animasi Riko the Series Di YouTube: Kajian Living Qur'an Di Media Sosial." *Living Islam: Journal of Islamic Discourses* 2023: 102-122

yaitu terletak pada pendekatan teoritis serta fokus kajiannya. Penelitian ini mengadopsi pendekatan tafsir tahlili, sedangkan penelitian penulis menerapkan pendekatan Living Qur'an dan netnografi untuk mengeksplorasi bagaimana pesan-pesan Qur'ani diwujudkan dan divisualisasikan dalam konteks budaya digital.¹⁷

G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam menyusun skripsi ini, penulis telah mengkonsep pembahasan menjadi beberapa bab yang kemudian akan disusun dalam uraian berikut:

Pertama, Bab I Pendahuluan, berupa latar belakang permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kerangka pemikiran, tinjauan pustaka, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Kedua, Bab II Landasan Teori, yang berkaitan dengan penelitian, termasuk konsep living Qur'an, teori netnografi budaya digital Robert Kozinets, serta analisis *framing* Robert N. Entman pada *platform YouTube*.

Ketiga, Bab III Metodologi Penelitian, berisi pembahasan tentang pendekatan serta metode penelitian baik dari segi jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Dalam hal ini, penulis akan menjelaskan betapa pentingnya penelitian yang dilakukan mengenai living Qur'an dalam animasi Riko The Series.

Keempat, Bab IV Hasil dan Pembahasan, berupa hasil penelitian dan analisis mengenai Living Qur'an dalam ruang digital dalam bentuk animasi "Riko The Series" di *YouTube*, menggunakan teori etnografi untuk memahami cara animasi ini menyampaikan pesan religius dalam budaya digital, serta analisis *framing* untuk melihat bagaimana pesan Qur'ani dibingkai secara visual dan naratif oleh tim produksi.

¹⁷ Cut Masyitah, "Nilai-Nilai Al-Qur'an Dalam Film Animasi Riko The Series," *Jurnal Braz Dent J.* (2022): 1-12

Kelima, **BAB V Penutup**, berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan serta pemaparan saran dalam penelitian yang diteliti sehingga pembaca dapat memahami keberlanjutan dari penelitian tersebut.

