

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Teknologi membawa dampak bagi kehidupan salah satunya mempengaruhi akhlak pada anak. Pengaruh yang diberikan berupa pengaruh baik dan buruk pada akhlak anak. Menurut Alvin Toffler empat aspek yang dapat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi diantaranya lingkungan teknologi, perilaku sosial penyebaran informasi, dan suasana kejiwaan. Laju informasi yang semakin cepat terutama yang dipublikasikan di sosial media menjadi semacam *two-edged sword* (pedang bermata dua).¹ Di satu sisi masyarakat dimudahkan dalam mengakses informasi namun di sisi lain masyarakat kesulitan membedakan mana informasi yang benar dan mana informasi *hoax*.

Zaman modern ini bukan hanya orang dewasa yang dapat terkena dampak oleh perkembangan teknologi ini namun, anak-anak juga dapat terkena dampaknya. Sekarang ini anak-anak sudah diberi kebebasan untuk menggunakan *handphone* oleh orang tua dan sudah bisa mengakses internet sendiri. Dari 30 siswa diketahui 10 siswa kelas lima dan enam di MDTA Hikmatul Jawari Kabupaten Bandung dengan rentang usia antara 10 sampai 12 tahun sudah memiliki *handphone* android dan sudah paham bagaimana mengakses internet dan menggunakan sosial media diantaranya google,

¹ Aep Wahyudin, dkk. *Moderasi Dakwah di Era Keterbukaan Informasi (Studi Ujaran Kebencian terhadap Agama di Media Sosial)*, LP2M UIN SGD Bandung, 2020

Youtube, Facebook, Whatsapp, Tiktok dan Instagram. Enam anak mengaku sering menonton video di sosial media Tiktok konten *dance* dan hampir semua tahu konten apa saja yang sedang viral baik lagu maupun *dance*. Dua orang suka menonton tayangan di Youtube, keduanya mengaku sering menonton animasi spongebob, *tom and jerry* dan tayo. Dua anak mengaku sudah memiliki sosial media instagram dan facebook. Dari 10 siswa semuanya sudah bisa menggunakan whatsapp dengan alasan karena terbiasa, karena whatsapp ini sering digunakan oleh guru dalam memberikan materi pembelajaran. Fenomena ini memiliki sisi positif dan negatifnya masing-masing. Sisi positifnya ialah memberikan ruang untuk mencari informasi, menambah wawasan, memberikan hiburan dan menghilangkan jenuh bagi anak-anak. Namun, tidak sedikit anak yang terpengaruh hal negatif dari internet. Salah satunya adalah mempengaruhi kegiatan belajar anak-anak. Anak-anak tidak betah berlama-lama di sekolah karena ingin cepat pulang ke rumah dan bermain games, membuka sosial media dan hiburan-hiburan yang ada di gadget, sehingga akhirnya anak-anak tidak konsentrasi saat kegiatan belajar. Hal ini jelas bahwa hiburan yang disajikan di internet lebih menarik dibanding menghabiskan waktu belajar di sekolah. Dalam buku Profil Anak Indonesia dari Kemenppa disebutkan sosial media dan konten hiburan menjadi konten paling banyak

yang diakses oleh anak-anak, masing-masing persentasenya adalah 75% dan 74%.²

Pengaruh yang dapat dirasakan selanjutnya dari perkembangan teknologi yaitu terhadap media dakwah yang dapat digunakan pada saat ini. Awalnya media dakwah hanya dapat diakses melalui media cetak meliputi koran, buku tabloid, selebaran, buku majalah serta lain sebagainya. Kemudian berkembang menggunakan media elektronik seperti televisi, radio, sosial media seperti Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, dan blog. Bukan hanya itu penggunaan media dakwah kini juga dilakukan melalui film.

Film merupakan media yang disajikan berupa audio visual yang mengisahkan suatu cerita. Film merupakan karya seni budaya yang merupakan Lembaga sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kode etik sinematografi baik itu memiliki atau tanpa memiliki suara serta dapat dipertunjukan, definisi tersebut terdapat dalam Undang-undang mengenai perfilman. Ricky dan Ahmad membagi film dalam beberapa jenis diantaranya (1) film *Action* (2) film horor (3) film komedi (4) film petualangan (5) film dokumenter (6) film kriminal (7) film roman (8) film fantasy (9) film fiksi, (10) film nonfiksi dan (11) film animasi.³

² Wasudin, *75,8 Persen Anak-Anak Menggunakan Gadget untuk Hiburan dan Media Sosial! Bagaimana Orang Tua Mengawasinya?*, dalam <https://www.kompasiana.com/wasudin/610e6d0a06310e725729fae3/75-8-anak-anak-menggunakan-gadget-untuk-hiburan-dan-media-sosial-bagaimana-orangtua-mengawasinya>, (diakses pada 26 Desember 2022, jam 309:30).

³ Ricky W. Putra dan Ahmad Tahabathaba'i, *"Pengantar Dasar Perencanaan dan Pembuatan Film Animasi"* (Yogyakarta; Penerbit Andi, 2022), h.1.

Film animasi salah satu media komunikasi yang dapat mempengaruhi anak-anak turut ikut terbawa suasana yang digambarkan dan mampu mempengaruhi secara emosional. Film animasi yang kebanyakan di targetkan sasaran pentingnya ialah anak-anak, namun tidak menutup kemungkinan remaja hingga orang tua juga menyukainya. Tidak hanya sebagai hiburan, film animasi juga dapat dijadikan sebagai media dakwah dan belajar untuk anak, film sebagai salah satu media komunikasi merupakan medium untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Film bukan hanya menjadi media untuk menyampaikan pesan kepada satu atau dua orang, melainkan khalayak luas yang bersifat heterogen baik dari tempat tinggal, jenis kelamin, maupun segi usia.

Pesan yang disampaikan dalam film animasi dapat menimbulkan efek tertentu. Pesan-pesan yang terdapat dalam film beragam bentuknya, salah satunya adalah pesan dakwah.

Pesan dakwah yang disampaikan dalam film animasi dapat memberikan wawasan bagi anak-anak khususnya pengetahuan tentang agama. Pesan yang disampaikan bukan hanya dalam muatan materi namun anak-anak dapat melihat langsung secara praktik melalui adegan yang dibuat. Pesan yang divisualkan film dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran serta mampu membantu pengajar dan pelajar membangun komunikasi serta menjembatani jalinan yang lebih hidup. Isi pesan yang disampaikan bisa menjadi pelajaran serta pengetahuan yang bermanfaat

sehingga nantinya dapat diimplementasikan dalam aktivitas sehari-hari oleh anak-anak.

Film animasi dengan muatan pesan yang positif dan dikemas secara menarik akan memberikan pengaruh yang baik bagi anak. Penggunaan film animasi sebagai media dakwah diharapkan pesan yang ingin disampaikan dapat mudah diolah dan dicerna oleh anak. Kemudian anak mampu membedakan informasi mana saja yang sesuai dengan fakta serta realitasnya dalam kehidupan sehari-hari, selain itu anak bisa mengoptimalkan cara berpikirnya, maka dari itu penggunaan film sebagai media komunikasi memiliki keunggulan yaitu melatih anak untuk mengembangkan kemampuan mengolah informasi.⁴

Film animasi yang diproduksi oleh *house production* di Indonesia kini sudah banyak bermunculan, salah satunya adalah film animasi islami Nussa Series. Film animasi Nussa Series ini merupakan film animasi yang memuat nilai-nilai dakwah Islam dalam setiap episode nya. Film ini menceritakan kehidupan sehari-hari kakak beradik yaitu “Nussa” dan “Rara” dengan tingkah kedua nya yang menggemaskan. Visual yang disajikan sudah lebih baik yaitu dikemas dengan bentuk 3D membuat penonton suka dengan setiap adegan yang ditampilkan.

⁴Lusiana Widiani Surya dkk, “Penerapan Media Film Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah, Sejarah dan Pendidikan Sejarah, (Vol.7 No. 1, 2018), h.126.

Episode-episode terbaru yang diproduksi dalam series islami ini banyak menyorot karakter Rara dalam setiap aktivitasnya. Tingkah laku Rara yang menggemaskan akan membuat anak-anak tidak bosan menontonnya. Penonton diajak menyelesaikan masalah yang dialami Rara dalam kehidupannya. Episode terbaru memberi warna yang lebih menarik, dimana setiap episodenya tidak jarang karakter Rara membuat kreasi sederhana yang dekat dengan anak-anak. Tentu dalam hal ini selain hiburan, menambah wawasan keislaman, film animasi ini dapat mengasah kreativitas anak-anak.

Karakter Nussa dan Rara lahir dari kecemasan yang dialami keluarga muda yang menganggap animasi untuk anak-anak yang ada pada zaman sekarang jarang menawarkan kebaikan, apalagi kebaikan Islam.⁵ Oleh karenanya animasi Nussa hadir membawa solusi terbaik bagi orang tua yang merasa tontonan di televisi, dan sosial media kurang cocok bagi anak-anak. Melalui karakter yang digambarkan, Nussa dan Rara akan mampu menstimulus anak-anak untuk dapat melakukan hal-hal baik dalam kehidupan sehar-harinya. Nilai-nilai agama yang disampaikan pada film animasi Nussa menjadikan animasi ini bukan hanya sekedar hiburan namun sebagai pembelajaran bagi anak, apalagi anak-anak mudah meniru apa yang dia dengar atau yang dilihatnya. Munculnya series Nussa dan rara ini merupakan salah satu bentuk positif dari pemanfaatan teknologi.

⁵ Jeko.I.R, "Suguhkan animasi 3D, Serial Nussa dan Rara Curi perhatian Warganet," dalam <https://www.liputan6.com/teknoread/3865570/suguhkan-animasi-3d-serial-nussa-dan-rarra-curi-perhatian-warganet> (diakses pada 26 Desember, jam 11:25)

Sebagai salah satu bentuk komunikasi massa tentu film harus mampu dengan efektif menyampaikan isi pesan kepada penontonnya, penyampaian pesan kepada penonton dapat melalui cara bertutur, dialog antar tokoh atau tindakan yang dilakukan tokoh yang pada akhirnya bisa mengkomunikasikan sebuah pesan. Pesan yang disampaikan dalam film animasi dapat ditangkap dengan mudah oleh sebagian anak, namun masih banyak juga yang mengalami kesulitan untuk memahami pesan yang diberikan dalam film. Oleh karena itu, film animasi dengan sasaran utama anak-anak haruslah mampu mengemas tayangannya secara efektif dalam menyampaikan isi pesannya agar mudah dipahami oleh anak-anak. Menurut Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss komunikasi dikatakan efektif setidaknya memunculkan lima hal yaitu pengertian, kesenangan, mempengaruhi sikap, terciptanya perhatian, dan munculnya tindakan.⁶

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk menganalisis Implementasi Komunikasi efektif melalui tayangan film animasi Nussa Series, maka peneliti mengambil judul **“Implementasi Komunikasi Efektif Pada Anak Melalui Tayangan Film Animasi Islami Nussa Series Episode Inshaallah dan Episode Hadiah dari Rara (Studi pada Siswa MDTA Hikmatul Jawari Kabupaten Bandung).”**

⁶ Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), h.13

B. Fokus Penelitian

Untuk pemusatan kajian yang akan diteliti hingga tergambar secara jelas maka perlu adanya batasan penelitian agar menjadi fokus pada penelitian ini. Adapun yang menjadi fokus penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana pengertian anak terhadap tayangan film animasi Islami Nussa series?
2. Bagaimana Kesenangan yang didapatkan anak setelah menonton film animasi Islami Nussa series?
3. Apakah tercipta perhatian saat menonton tayangan film Animasi Islami Nussa series?
4. Apakah terdapat perubahan sikap anak-anak setelah menonton film Animasi Nussa series?
5. Bagaimana tindakan anak setelah menonton tayangan film animasi Islami Nussa series?



C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang akan diteliti, maka tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengertian anak terhadap tayangan film animasi Islami Nussa Series
2. Untuk mengetahui kesenangan yang didapatkan anak setelah menonton tayangan film animasi Nussa series

3. Untuk mengetahui perhatian anak terhadap tayangan film animasi Islami Nussa series
4. Untuk mengetahui perubahan sikap anak setelah menonton tayangan film animasi Islami Nussa series.
5. Untuk mengetahui tindakan anak setelah menonton tayangan film animasi Nussa series.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Akademis

Penelitian “Implementasi Komunikasi Efektif Pada Anak Melalui Tayangan Film Animasi Islami Nussa Series Episode Inshaallah dan Episode Hadiah dari Rara (Studi pada Siswa MDTA Hikmatul Jawari Kabupaten Bandung)” diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya, terutama bagi penelitian yang ada kaitannya dengan komunikasi efektif yang terdapat dalam film. Melalui penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan pengetahuan bagi jurusan komunikasi penyiaran islam mengenai pemanfaatan media film sebagai penyampaian dakwah bagi-anak-anak agar pesan yang dikomunikasikan dapat tersampaikan secara efektif. Kemudian diharapkan dapat membuka wawasan masyarakat bahwa film dapat dijadikan sebagai media menambah khazanah keislaman bukan hanya sekedar media hiburan.

2. Secara Praktis

Penelitian “Implementasi Komunikasi Efektif Pada Anak Melalui Tayangan Film Animasi Islami Nussa Series Episode Inshaallah dan Episode Hadiah dari Rara (Studi pada Siswa MDTA Hikmatul Jawari Kabupaten Bandung)” diharapkan mampu memberikan nuansa baru untuk menyampaikan pesan-pesan keislaman dalam kegiatan belajar mengajar di MDTA Hikmatul Jawari Kabupaten Bandung. Laporan penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan informasi serta rujukan dalam bidang keilmuan komunikasi dan penyiaran islam.

E. Kajian Penelitian Yang Relevan

Telaah pustaka atau melihat penelitian sebelumnya menjadi faktor untuk mendukung peneliti melakukan penelitian ini. Berlandaskan hasil telaah yang dilakukan, diperoleh beberapa skripsi yang meneliti tentang:

Pertama, Skripsi yang telah ditulis oleh Muthia al-Qiftiah dengan judul “Analisis Semiotika Isi Pesan Dakwah Pada Film Ada Surga di Rumahmu,” tahun 2021. penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif deskriptif. Dalam penelitian diatas Muthia sebagai peneliti ingin mengetahui bagaimana makna denotasi, konotasi dan mitos yang terkandung dalam film “Ada Surga di Rumahmu”. Skripsi ini memiliki persamaan dengan penulis, yaitu sama-sama ingin mengetahui pesan dakwah yang terkandung dalam film. Perbedaannya terletak pada objek yang diteliti, peneliti menggunakan

objek film animasi Islami Nussa Series sedangkan pada skripsi tersebut menggunakan film Ada Surga Dirumahmu.

Kedua, Skripsi yang disusun oleh Badiatul Mardiyah dengan judul “Pesan Dakwah dalam Film Insyallah SAH (Analisis Semiotik *Charles Sanders Peirce*)”, Tahun 2019. Karya Skripsi ini termasuk dalam penelitian kualitatif deskriptif. Dalam penelitian tersebut peneliti ingin mengetahui pesan dakwah yang terdapat pada film InsyAllah SAH. Persamaan yang ada antara skripsi diatas dengan penelitian penulis ialah sama-sama ingin mengkaji pesan dakwah yang terdapat pada film. Namun, terdapat perbedaan pada teori yang digunakan, peneliti menggunakan teori Komunikasi efektif Tubbs dan Moss sedangkan skripsi di atas menggunakan Analisis Semiotik dari Charles Sanders Peirce.

Ketiga, Skripsi berjudul “Pesan Akhlak dalam Film Animasi Nussa dan Rara di Youtube”. Yang disusun oleh Iftakhul Kamalia pada tahun 2019. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Persamaan pada skripsi ini dengan peneliti yaitu pada objek yang digunakan film animasi Nussa dan Rara. Namun terdapat perbedaan pada teori yang digunakan, peneliti menggunakan teori Komunikasi Efektif Tubbs dan Moss, sedangkan skripsi di atas menggunakan teori Analisis Isi dari Krippendorff.

Keempat, Skripsi yang ditulis oleh Indah Wulansari dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Film Untuk Menyampaikan Pesan Dakwah Pada Anak (Analisis Film Animasi Nusa dan Rara)”, Tahun 2021. Skripsi

tersebut termasuk dalam penelitian kualitatif. Terdapat persamaan pada skripsi di atas dengan penulis yaitu sama-sama ingin mengetahui efektifitas komunikasi pada Film animasi Nussa. Namun memiliki perbedaan diantaranya lokasi yang dipilih dan teori yang digunakan. Skripsi di atas meneliti di TPQ Miftahul Huda Kota Ponorogo, sedangkan peneliti memilih lokasi di TPA Hikmatul Jawari Kabupaten Bandung.

Kelima, Skripsi dengan judul “Implementasi Komunikasi Efektif Rasulullah Dalam Pelaksanaan Dakwah”, Yang ditulis oleh Dindin Saepudin pada tahun 2018. Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi Komunikasi Efektif Rasulullah dalam berdakwah. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif. Persamaan skripsi di atas dengan peneliti yaitu sama-sama ingin mengetahui Implementasi Komunikasi Efektif dalam kegiatan dakwah. Terdapat perbedaan yaitu objek yang diteliti. Peneliti menggunakan film animasi Nussa Series sebagai objek penelitian, sedangkan skripsi di atas meneliti Dakwah Rasulullah sebagai objek penelitian.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu Yang Relevan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
1	Muthia Al-Qiftiah	Analisis Semiotika Isi Pesan Dakwah pada Film Ada Surga di Rumahmu	Kualitatif	Pesan yang terkandung yaitu hormat pada orang tua, tolong menolong, dan ridho orang tua.	Perbedaannya terletak pada objek yang diteliti, peneliti menggunakan objek film animasi Islami Nussa Series sedangkan pada skripsi tersebut menggunakan film Ada Surga Dirumahmu.
2	Badiatul Mardiyah	Pesan Dakwah dalam Film Inshaallah SAH (Analisis Semiotik Charles Sanders Peirce)	Kualitatif	Terdapat pesan dakwah dalam film inshaallah SAH yaitu keutamaan doa saat sulit, istifgar, menolong sesama, sedekah pada yang membutuhkan, bertaubat atas kesalahan kita, dan kewajiban menutup aurat.	Terdapat perbedaan pada teori yang digunakan, peneliti menggunakan teori Komunikasi efektif Tubbs dan Moss sedangkan skripsi di atas menggunakan Analisis Semiotik dari Charles Sanders Peirce.
3	Iftakhul Kamalia	Pesan Akhlak dalam Film Animasi Nussa dan Rara di Youtube	Kualitatif	Terdapat 16 pesan akhlak yang diukur sesuai indikator-indikator akhlak yang terdapat dalam film animasi "Nussa dan Rara" di Youtube. Meliputi akhlak terhadap keluarga,	Perbedaan pada teori yang digunakan, peneliti menggunakan teori Komunikasi Efektif Tubbs dan Moss, sedangkan skripsi di atas menggunakan teori Analisis Isi dari Krippendorff

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
				masyarakat, dan akhlak pada Allah.	
4	Indah Wulansari	Efektivitas Penggunaan Media Film Untuk Menyampaikan Pesan Dakwah Pada Anak (Analisis Film Animasi Nusa dan Rara)	Kualitatif	Strategi penyampaian dakwah dilakukan melalui dialog tokoh. Efektivitas penyampaian dakwah dilihat dari penampilan visualisasi animasi yang ditayangkan dan daya tampung atau IQ anak	Perbedaan penelitian ini terdapat pada lokasi yang dipilih dan teori yang digunakan. Skripsi di atas meneliti di TPQ Miftahul Huda Kota Ponorogo, sedangkan peneliti memilih lokasi di TPA Hikmatul Jawari Kabupaten Bandung.
5	Dindin Saepudin	Implementasi Komunikasi Efektif Rasulullah Dalam Pelaksanaan Dakwah	Kualitatif	Penyesuaian materi dakwah dengan tingkat kecerdasan mad'u, dakwah disampaikan secara jelas tidak samar dan tidak terburu-buru, tidak menimbulkan rasa jenuh pada mad'u, materi disampaikan dengan perkataan yang lemah lembut serta tidak menyinggung.	Terdapat perbedaan yaitu objek yang diteliti. Peneliti menggunakan film animasi Nussa Series sebagai objek penelitian, sedangkan skripsi di atas meneliti Dakwah Rasulullah sebagai objek penelitian.

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil	Perbedaan
6	Dian Ramadhan	Implementasi Komunikasi Efektif pada Anak Melalui Tayangan Film Animasi Islami <i>Nussa Series</i> Episode <i>Inshaallah</i> dan Episode <i>Hadiah dari Rara</i> (Studi pada Siswa MDTA Hikmatul Jawari Kabupaten Bandung)	Kualitatif	-	-

Dengan demikian mengacu pada beberapa penelitian terdahulu di atas bahwa penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti belum pernah diteliti sebelumnya



F. Landasan Pemikiran

1. Landasan Teoritis

Kata implementasi dalam kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti pelaksanaan dan penerapan. Istilah implementasi berkaitan dengan bentuk kegiatan yang dilaksanakan dalam upaya mencapai tujuan tertentu.⁷ Implementasi berasal dari Bahasa Inggris yaitu to implement yang mempunyai arti mengimplementasikan. Implementasi berarti penyediaan sarana guna melaksanakan kegiatan yang menimbulkan dampak.

Komunikasi dikatakan efektif menurut Stewart L. Tubbs dan Sylvia Moss setidaknya menimbulkan lima indikator yang saling berkaitan diantaranya munculnya pengertian, munculnya kesenangan, mempengaruhi sikap, tercipta perhatian, dan munculnya tindakan.⁸

Komunikasi yang efektif menekankan pada muatan pesan yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan cepat dan baik, kemudian dapat menimbulkan efek atau perubahan pada perilaku.

William I. Gorden menjelaskan bahwa kata komunikasi dalam Bahasa Inggris *communication*, berasal dari kata latin *communis* yang berarti sama.⁹ Secara sederhana komunikasi dapat diartikan sebagai tahapan

⁷ Nakhila Hunafa Al Qudsy, Skripsi: *Implementasi Manajemen Layanan Haji Di Masa Pandemi Covid-19*, (Bandung: UIN SGD, 2021)

⁸ Rakhmat, Jalaluddin, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013) h.13

⁹ Yasir, *Pengantar Ilmu Komunikasi sebuah Pendekatan Kritis dan Komprehensif*, (Yogyakarta: Deepublish Publisher, 2020), h. 4

menyampaikan pesan oleh seseorang kepada pihak lain dengan perantara media yang memberikan akibat tertentu.

Komunikasi tercipta apabila memiliki poin yang ada dalam komunikasi seperti komunikator, terdapat pesan yang disampaikan, komunikan, sarana yang mendukung apabila keberadaan komunikan jauh atau jumlahnya banyak (media), dan menimbulkan efek.¹⁰ Komunikasi juga dapat ditimbulkan dari perilaku manusia, komunikasi tersebut terjadi apabila perilaku seseorang memberikan makna pada perilaku orang lain maupun pada perilaku dirinya sendiri.

Kata efektif berasal dari Bahasa Inggris yakni *effective* yang mempunyai arti berhasil atau kegiatan yang dilakukan berhasil. Dikatakan efektif jika sesuatu yang menjadi tujuan dapat tercapai. *Peter F. Drucker* mendefinisikan efektif sebagai kegiatan mengerjakan pekerjaan yang benar.¹¹ Dengan kata lain efektif adalah satu keadaan dimana terdapat kecocokan antara tujuan yang telah ditentukan sebelumnya dengan hasil yang telah berhasil diraih. Asumsi dasar dari model ini adalah media massa menimbulkan efek yang terarah, segera dan langsung terhadap komunikan.

Film merupakan media yang disajikan berupa audio visual yang mengisahkan cerita tertentu. Undang-undang dalam perfilman menjelaskan bahwa film merupakan karya seni budaya yang merupakan Lembaga sosial

¹⁰ Wahyu Ilahi, *Komunikasi Dakwah* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya , 2010) h.4

¹¹Sule, Ernie Tisnawati dan Saefullah Kurniawan, *Pengantar Manajemen*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 7

dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kode etik sinematografi baik dengan atau tanpa suara serta dapat dipertunjukkan.

Animasi merupakan serangkaian gambar yang bergerak secara cepat dan saling berkaitan. Munir menjelaskan bahwa animasi merupakan tampilan yang tersusun dengan menggabungkan teks, grafis, serta suara dalam aktivitas gerakannya.¹² Sajian animasi dapat memberikan visualisasi konsep dan penjelasan yang akan disampaikan melalui media sehingga dapat memberikan pemahaman yang baik oleh siapa saja yang menontonnya.

Pesan dalam pandangan komunikasi merupakan pernyataan. Seseorang yang menyampaikan pesan disebut komunikator, sedangkan orang yang menerima pesan disebut komunikan. Dakwah sendiri diartikan sebagai usaha yang dilakukan guna memberikan penawaran kepada pihak lain agar berperilaku condong dan termotivasi untuk melakukan dan menjalankan nilai-nilai dari ajaran islam.¹³ Dapat diartikan bahwa pesan dakwah merupakan materi dakwah yang bermuatan nilai islam dengan tujuan agar seseorang untuk berperilaku dan menjalankan ajaran Islam.

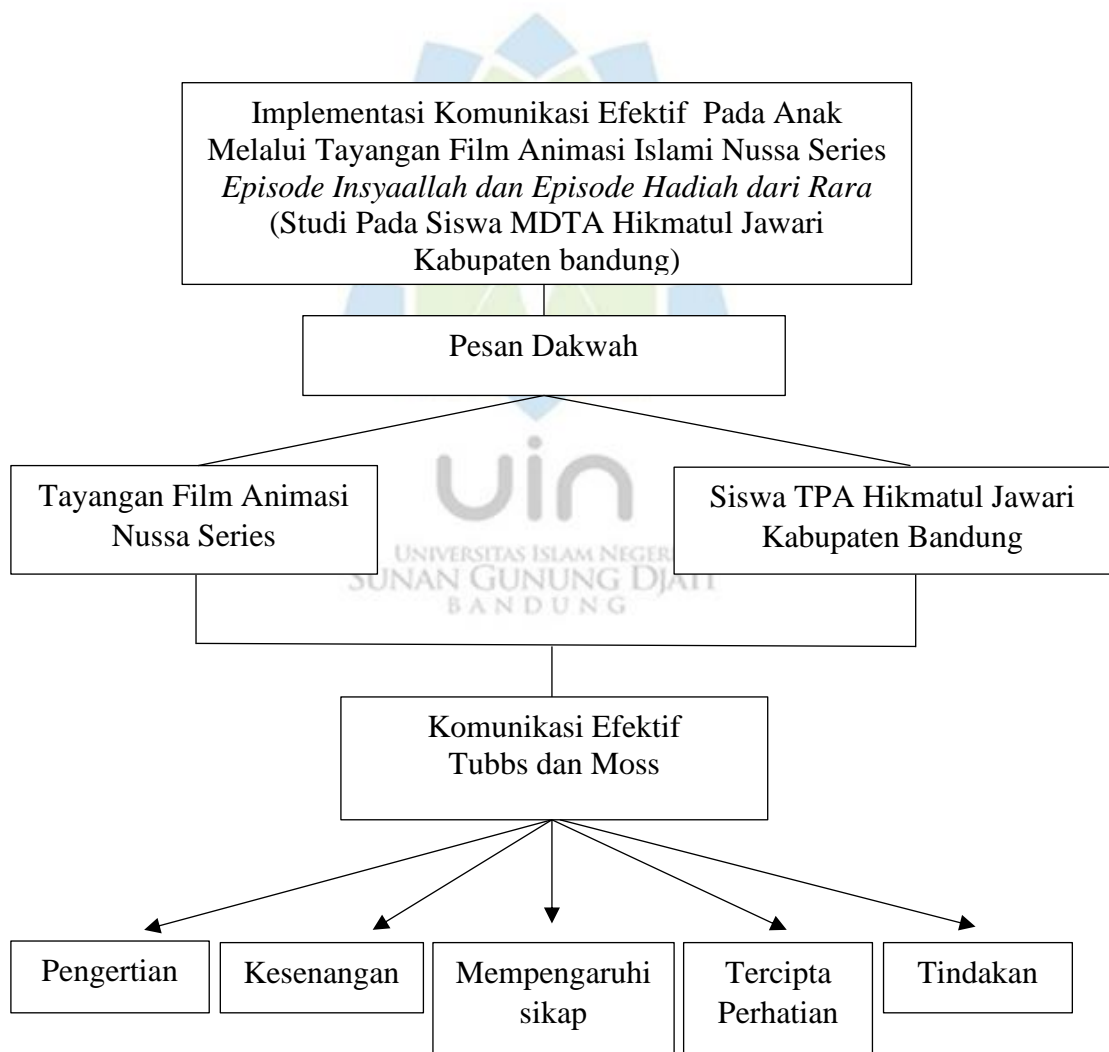
2. Kerangka Konseptual

Untuk memberikan gambaran tentang konsep implementasi komunikasi efektif pada anak melalui tayangan film animasi nussa series, maka penulis Menyusun sebuah kerangka konseptual yang terdiri dari teori Komunikasi

¹²Muhammad Al-Irsyad dkk, *Pengembangan Film Animasi* (Malang: Madza Media, 2020)h.50

¹³ Aang Ridwan, *Filsafat dan Etika Dakwah*, (Bandung: Simbiosia Rekatama Media, 2022)h.72

Efektif model L.Tubbs dan Sylvia Moss yaitu terdiri dari pengertian, kesenangan, mempengaruhi sikap, tercipta hubungan sosial yang semakin baik, dan munculnya Tindakan. Teori ini kemudian ditelaah melalui film animasi Nussa Series yang ditayangkan pada siswa TPA Hikmatul Jawari sampai dapat diidentifikasi bagaimana pesan dakwah disampaikan melalui film animasi kepada anak. Adapun kerangka konseptual yang penulis buat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1.1 Kerangka Konseptual

G. Langkah-langkah Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlokasi di MDTA Hikmatul Jawari, Desa Jayagiri, Kecamatan Lembang, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Berdasarkan pertimbangan masalah yang akan diteliti. Peneliti menggagap lokasi ini memenuhi data yang diperlukan untuk mengungkap permasalahan penelitian. Kemudian sekolah MDTA dianggap cocok karena materi yang diterima anak bermuatan pengetahuan agama Islam.

2. Paradigma Pendekatan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan paradigma konstruktivisme/interpretatif. Paradigma ini berpandangan bahwa bentuk realitas sosial dapat dilihat sebagai hasil konstruksi sosial dan kebenaran ilmu pengetahuan atau kenyataan bersifat relatif. Paradigma ini nantinya akan menelaah bagaimana komunikasi efektif ini diterapkan dalam film animasi Islami Nussa Series. Paradigma ini juga berguna untuk menelaah bagaimana pemahaman serta opini anak-anak terhadap pengetahuan yang mereka dapat setelah menonton film animasi Nussa series ini.

3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan peneliti adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode ini nantinya berguna untuk mengetahui bagaimana komunikasi efektif diimplementasikan dalam tayangan film animasi Islami Nussa Series yang akan ditayangkan pada anak-anak. Nantinya penenliti akan menggambarkan bagaimana pengertian,

kesenangan, perhatian, sikap, dan tindakan yang terjadi pada anak-anak setelah menonton tayangan film animasi Nuss Series.

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha menggambarkan suatu peristiwa yang terjadi pada saat ini. Dimana peneliti berusaha memotret peristiwa tersebut untuk selanjutnya dideskripsikan sebagaimana adanya.¹⁴ Penelitian kualitatif merupakan proses mengumpulkan data dengan latar alamiah yang bertujuan untuk menerangkan fenomena yang terjadi dimana peneliti sebagai instrumen kunci, dimana teknik pengambilan data dilakukan secara gabungan, analisis data pada penelitian kualitatif bersifat induktif, dan hasil pada penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.¹⁵

4. Jenis Data dan Sumber Data

a. Jenis Data

Jenis data pada penelitian ini merupakan jenis data kualitatif, dimana data yang disajikan berupa kata-kata atau penjelasan tanpa terdapat data angka. Data pada penelitian ini disajikan dalam bentuk deskriptif mengenai pengertian, kesenangan, perhatian, pengaruh pada sikap, dan tindakan anak-anak setelah menonton film animasi Islami Nussa Series.

¹⁴ Shinta Margareta, Skripsi: *Hubungan pelaksanaan Sistem Kearsipan dengan Efektivitas Pengambilan Keputusan Pimpinan*, (UPI, 2013)

¹⁵ Albi Anggito, dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: Cv Jejak, 2018), h.8

b. Sumber Data

1) Data Primer

Data primer merupakan data yang berupa lisan atau kata-kata yang diucapkan secara verbal, tingkah serta tindakan yang dilakukan oleh subjek yang dipercaya, dalam hal ini adalah subjek penelitian (informan).¹⁶ Data primer dalam penelitian ini merupakan hasil wawancara dengan lima Siswa kelas 5 dan lima siswa kelas 6, orang tua siswa, dan guru.

2) Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini merupakan data tambahan yang diperoleh peneliti dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, skripsi, dan internet yang berkaitan dengan komunikasi efektif dan film animasi Islami Nussa series.

5. Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini berupa objek penelitian. Maka unit analisisnya adalah siswa kelas 5 dan 6, guru, dan orang tua siswa MDTA Hikmatul Jawari Kabupaten Bandung.

6. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan proses yang kompleks, tersusun dari proses-proses biologis dan psikologis. Dua diantara proses yang paling penting ialah ingatan dan pengamatan. Penggunaan teknik

¹⁶ Suharismi Arikinto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.22

pengumpulan data dengan observasi apabila penelitian berhubungan dengan tingkah laku manusia, cara kerja, berbagai fenomena alam serta jumlah responden yang diamati tidak berjumlah besar.¹⁷ Kegiatan observasi pada penelitian ini, peneliti menelaah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan siswa dan guru di sekolah.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode untuk mencari data terkait hal-hal atau variabel dengan berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Dalam menggunakan metode dokumentasi yang menjadi bahan pengamatan adalah merupakan benda mati bukan benda hidup.¹⁸ Bentuk dokumen yang bisa digunakan untuk mencari data pada penelitian ini adalah film animasi Islami Nussa Series.

c. Wawancara

Wawancara ialah pertemuan yang dilakukan secara langsung dan direncanakan antara pewawancara dan pihak yang akan diwawancarai guna memberikan/ menerima suatu informasi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh pendapat secara lisan dari seseorang yang disebut responden dengan berbicara secara tatap muka langsung. Namun seiring perkembangan zaman Teknik wawancara ini dapat dilakukan

¹⁷ Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: Cv Jejak, 2018), h.109

¹⁸ Sandu Siyoto & Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), h. 77-78.

dengan telepon maupun penggunaan internet.¹⁹ Wawancara yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data pada penelitian ini yaitu dengan mengadakan wawancara in depth interview, hal ini bertujuan untuk memberi kebebasan pada subjek wawancara untuk memberikan informasi yang mendalam dan detail hingga mendapatkan data jenuh. Wawancara dilakukan dengan tanya jawab secara langsung dengan siswa, orang tua, serta guru MDTA Hikmatul Jawari Kabupaten Bandung dengan tujuan untuk memperoleh jawaban terkait pengertian, kesenangan, perhatian, perubahan sikap, dan tindakan anak-anak

7. Teknik Pengumpulan Keabsahan Data

Tahapan penelitian harus melewati keabsahan data lebih dulu agar hasil penelitian yang diperoleh valid. Salah satu jenis Teknik penentuan keabsahan data ialah Teknik Triangulasi. Teknik Triangulasi merupakan proses pengumpulan data yang telah diperoleh kemudian dibandingkan serta dicari persamaan dan perbedaannya, kemudian ditarik benang merahnya, kemudian merumuskan makna yang terkandung di balik fenomena yang terjadi.²⁰ Oleh karena itu dalam penelitian ini teknik triangulasi digunakan untuk mengetahui implementasi komunikasi efektif yang ada di film Animasi Nussa Series melalui kegiatan wawancara untuk

¹⁹ Mamik, *Metodologi Kualitatif*, (Sidoarjo: Zifatama, 2015) h. 108-109

²⁰ I Wayan Suwendra, *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan, dan Keagamaan*, (Bal: Nilacakra Publishing House, 2018) h. 66

mengetahui pengertian, kesenangan, perhatian, perubahan sikap, dan tindakan anak setelah menonton film Animasi Islami Nussa Series.

8. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tahapan kegiatan penelaahan pengelompokan, merapikan, interpretasi serta verifikasi data agar sebuah fenomena dapat memiliki nilai sosial, akademis dan ilmiah. Tujuan Analisa data ini untuk menyederhanakan data agar mudah dibaca dan diinterpretasi.²¹ Tahapan dalam proses analisis data adalah sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Tahap reduksi ini merupakan tahap mengumpulkan data kemudian diringkas serta diseleksi membuang bagian yang tidak perlu dan mengambil bagian-bagian pokok melalui catatan terperinci. Dengan demikian data yang telah direduksi dapat memberikan gambaran lebih jelas dan dapat mempermudah peneliti dalam pengumpulan data selanjutnya serta mencarinya kembali bila diperlukan. Dalam tahap ini peneliti merangkum data-data yang berkaitan dengan episode Nussa series yang mengandung pesan dakwah sesuai data yang diperoleh sebelumnya.

b. Penyajian Data

Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk penguraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan selanjutnya. Yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif

²¹ Mamik, *Metodologi Kualitatif*, (Sidoarjo: Zifatama, 2015) h. 133-134

dalam menyajikan data adalah teks narrative. Dalam tahap penyajian data ini, peneliti akan menyajikan data mengenai bagaimana komunikasi efektif ini diimplementasikan dalam tayangan film animasi Nussa Series.

c. Kesimpulan

Tahap terakhir dalam Teknik analisis data adalah kesimpulan, dimana diharapkan hasil yang didapat merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ditemukan. Pada tahap ini seluruh data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan kalimat yang sederhana sehingga dapat mudah dipahami. Dari tahap ini peneliti akan memberikan kesimpulan bagaimana komunikasi efektif diimplementasikan dalam film animasi Islami Nussa Series serta bagaimana anak-anak memperoleh pemahamannya setelah menonton film animasi Nussa Series.

Tabel 1.2 Langkah-langkah Penelitian

No	Langkah-Langkah Penelitian	Keterangan
1	Lokasi Penelitian	MDTA Hikmatul Jawari Kabupaten Bandung
2	Paradigma Penelitian	Konstruktivisme
3	Metode Penelitian	Kualitatif
4	Sumber Data	<p>a. Data Primer Hasil wawancara dengan siswa, orang tua dan guru MDTA Hikmatul Jawari.</p> <p>b. Data Sekunder Website, skripsi, jurnal, dan buku yang berkaitan dengan komunikasi efektif.</p>
5	Unit Analisis	Anak-anak usia 10-12 tahun/siswa kelas 5&6 MDTA Hikmatul Jawari
6	Teknik Pengumpulan Data	Observasi Dokumentasi Wawancara
7	Teknik Pengumpulan Keabsahan Data	Teknik Triangulasi
	Teknik Analisis Data	Reduksi Data Penyajian Data Kesimpulan