

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar belakang penelitian

Media baru merupakan alat untuk menyampaikan pesan pada orang-orang dengan menggunakan teknologi digital atau bisa disebut dengan teknologi komunikasi dan informasi, salah satu media baru adalah internet. Internet merupakan hasil dari perkembangan media baru layaknya website (Vera, Komunikasi Massa, 2016). Teknologi mulai berkembang sangat pesat mengakibatkan nilai budaya manusia kearah rasional dan fungsional. Media harus digunakan secara bijak untuk para *da'i* agar kredibilitas terjaga, serta mempunyai strategi dalam menyampaikan pesan dakwah dalam media yang akan dipakainya, pesan dakwah yang cukup untuk digemari oleh para *mad'u* untuk saat ini adalah *short video* (video pendek).

Video pendek adalah bentuk adaptasi dari sebuah film, untuk durasi yang diberikan video pendek cukup singkat dari film, video pendek sama seperti film yaitu media komunikasi audio visual yang selalu disajikan di media digital atau televisi untuk dijadikan hiburan bagi penonton atau pemahaman baru. Penonton suka saja terpengaruh oleh yang ditontonnya, seperti memperagakan karakter yang disukainya, mengikuti intonasi suara, sampai mengubah gaya berpakaian sampai mirip dengan karakter tersebut.

Oleh sebab itu video singkat menjadi peluang untuk memberikan pesan dakwah kepada *mad'u* melalui sebuah karya seni cahaya yang bisa dinikmati, dan pesan dakwah yang baik secara tidak langsung akan tersampaikan melalui karakter atau alur cerita pada video singkat yang di tonton *mad'u*. Pada tahun ini pengguna sosial media yang aktif di Indonesia telah mencapai 191,4 juta atau sebanyak 68,9% dari populasi masyarakat Indonesia, tidak diragukan lagi masyarakat mendapatkan informasi melalui sosial media (Riyanto, 2022).

Salah satu media yang banyak pengguna aktif dipegang oleh aplikasi *Tiktok*, peluncuran aplikasi ini pada tahun 2016, dan sampai saat ini pengguna aplikasi *Tiktok* semakin banyak. Aplikasi ini bukan hanya membuat video saja, akan tetapi aplikasi ini mudah digunakan karena banyak fitur-fitur yang penggunaanya kreatif dan berimajinasi dalam pembuatan karya video.

@bagussuhar salah satu konten kreator *Tiktok* memanfaatkan aplikasi tersebut sebagai media dakwahnya. @bagussuhar dalam akun *Tiktok*nya aktif mengunggah karya video yang sebagian besar video tersebut adalah video tentang dakwah. @bagussuhar mengemas videonya dengan membuat animasi seorang kakek yang sangat bijak sehingga tak heran jika banyak yang menonton karya video dakwah yang sangat menariknya.

@bagussuhar sudah mengunggah video tentang Kakek Animasi sebanyak 113 video dalam akunnya, dengan jumlah pengikut sebanyak 274.900 pengguna aktif *Tiktok*, dan disukai oleh pengguna *Tiktok* sebanyak 4,9 juta. Bagus suhar cukup aktif dalam buatan konten video *Tiktok*, dalam profil *Tiktok*nya bisa dilihat video unggahan bagus suhar rata rata mengunggah satu video selama satu hari.

Media digital saat ini video singkat sangat dibutuhkan karena padatnya aktivitas mad'u, maka dari itulah aplikasi *Tiktok* merupakan salah satu media untuk memberikan pesan dakwah secara singkat dan menarik perhatian mad'u, Kakek *Tiktok* Animator Amatir dalam memberikan pesan dakwah dikemas secara menarik berupa animasi dan memberikan kata-kata bijak.

Untuk penelitian ini berfokus pada pesan dakwah yang disampaikan oleh Kakek*Tiktok* | AnimatorAmatir dalam karya video *Tiktok*nya. Konten video tersebut sebagai media dakwah dan isi pesan dakwahnya. Untuk menyesuaikan teori tersebut peneliti akan meneliti dengan teori Ferdinand De Saussure pada konten video akun *Tiktok* Kakek *Tiktok* Animator Amatir sebagai pesan dakwah.

## **B. Fokus Permasalahan**

1. Bagaimana penanda nilai akhlak dalam konten video @bagussuhar?
2. Bagaimana petanda nilai akhlak dalam konten video @bagussuhar?

### C. Tujuan penelitian

1. Untuk mengetahui penanda pesan dakwah dalam konten video @bagussuhar
2. Untuk mengetahui petanda pesan dakwah dalam konten video @bagussuhar

### D. Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Media baru mempunyai manfaat yang besar bagi menyampaikan dakwah, agar dakwah bisa menyebar dengan cepat dan luas, media baru diharapkan memberikan pengetahuan baru bahwa dakwah tidak hanya dilakukan diatas mimbar saja, atau di tempat yang sama saja, pada zaman ini teknologi semakin canggih para *da'i* akan lebih mudah memberikan pesan dakwah karena media dakwah tersebut sudah canggih. Animasi merupakan sebuah karya yang bisa dinikmati oleh kalangan umur, sebuah inovasi yang bagus untuk memberikan pesan dakwah dalam penyampaian dakwah tersebut akan disisipi pesan nasihat yang baik untuk *mad'u*.

2. Manfaat praktis

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan manfaat bagi pembaca dan generasi muda selanjutnya, khususnya para *da'i* yang memiliki focus berdakwah menggunakan sosial media. Penelitian ini bisa menjadi referensi bagi mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) dalam berdakwah menyampaikan pesan pesan baik dengan menggunakan media sosial dalam keberhasilan dakwah tersebut.

### E. Hasil penelitian yang relevan

Penelitian terdahulu sangat berguna karena dapat menjadi perbandingan untuk penelitian sekarang ini sehingga diketahui kelebihan dan kekurangannya.

No	Judul Penelitian	Peneliti dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Pesan dakwah melalui media sosial <i>Tiktok</i> : Analisis isi pesan dakwah pada konten <i>Tiktok</i> Husain Basyaiban.	Adella Widyanti Putri, tahun 2021, UIN Sunan Gunung Djati Bandung	memiliki kesamaan dalam media yang digunakan dan meneliti tentang pesan dakwah.	Memiliki perbedaan dalam teori, dan objek yang diteliti.
2.	Pesan Dakwah Pada Akun Instagram @Hijabalila.	Shera Maulidia Gusniati, Tahun 2020, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta	Memiliki kesamaan dalam media massa, dan meneliti tentang pesan dakwah.	Memiliki perbedaan dalam teori, dan objek yang diteliti
3.	Dakwah Melalui Novel Kun Fayakun Karya Andi Bombang.	Muhammad Syarif Hidayatullah, Tahun 2021, IAIN Bengkulu	Memiliki kesamaan dalam teori semiotika, dan meneliti tentang pesan dakwah.	Memiliki perbedaan dalam objek yang akan diteliti.

Tabel 1.1

### Hasil Penelitian Relevan

#### F. Landasan Pemikiran

##### 1. Landasan Teoritis

Ferdinand de Saussure, seorang ilmuwan bahasa Swiss, memperkenalkan teori semiotika bahasanya dalam bukunya yang terkenal, "Course in General Linguistics", yang diterbitkan secara eksklusif pada tahun 1916. Teori ini memengaruhi kemajuan berbagai bidang ilmu humaniora, termasuk komunikasi,

sastra, dan antropologi. Selain itu, merupakan landasan penting untuk studi semiotika dan linguistik struktural.

Teori semiotika Saussure digunakan dalam penelitian ini. Menurut semiotika adalah kajian tentang tanda dalam kehidupan sosial manusia, yang mencakup pada apa saja tanda tersebut dan hukum apa yang mengatur bagaimana tanda tersebut terbentuk, yang berarti tanda membentuk persepsi masyarakat lebih dari sekedar mempertimbangkan kenyataan yang ada. Menurut semiotika adalah pandangan dan persepsi seseorang tentang kenyataan yang dibangun oleh kata-kata dan tanda-tanda lain yang digunakan dalam situasi sosial (Mudjiyanto & Emilisyah Nur, 2013).

Ferdinand mengatakan bahwa *langue* dan *parole* adalah dua komponen penting dari bahasa. *Langue* adalah sistem abstrak yang sama-sama diketahui oleh suatu masyarakat dan berfungsi sebagai pedoman untuk menggunakan bahasa. *Parole* adalah cara orang menggunakan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Kedua komponen ini berhubungan satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. De Saussure berpendapat bahwa tanda terdiri dari dua komponen: signifiant dan signifie. Kedua komponen ini tidak dapat terpisah satu sama lain. Signifiant atau Signifier, juga disebut sebagai penanda, adalah hal-hal yang dapat ditangkap oleh pikiran maknanya, seperti figur, gambar, coretan, dan sebagainya. Sementara itu, signified atau signified, juga disebut sebagai penanda, adalah gambaran mental, konsep, pikiran, makna, atau kesan yang muncul dalam pikiran tentang apa yang tertangkap.

Saussure menganggap semiotika sebagai penelitian tentang proses tanda dan tanda-tanda. Dalam teorinya, tanda linguistik terdiri dari dua bagian utama: "*signifier*" (penanda) dan "*signified*" (petanda). Penanda adalah bagian fisik atau bunyi yang membentuk tanda, sedangkan petanda adalah ide-ide mental yang terkait dengan penanda. Sebuah contoh ini adalah kata "cat" dalam bahasa Inggris sebagai penanda (bunyi) dan petanda (konsep).

Saussure membedakan antara "*synchronic*" (*synchronique*) dan "*diachronic*" (*diachronique*), yang masing-masing berfokus pada analisis bahasa dalam dua dimensi. *Synchronic* menganalisis suatu bahasa pada titik waktu tertentu tanpa memperhatikan perkembangan bahasa dari waktu ke waktu, sementara *diachronic* menganalisis suatu bahasa dari waktu ke waktu. Konsep paradigma dan sintagma dalam kaitannya dengan hubungan antar unit bahasa juga dimasukkan ke dalam teori Saussure. Sementara sintagma mengacu pada hubungan linier antara tanda-tanda dalam rangkaian linguistik (misalnya, susunan kata dalam kalimat), paradigma mengacu pada pilihan semantik yang tersedia saat memilih suatu tanda tertentu.

Secara keseluruhan, ide-ide yang dikemukakan dalam semiotika Saussure membentuk fondasi penting untuk memahami bagaimana bahasa berfungsi sebagai sistem tanda dan bagaimana hubungan antara tanda menghasilkan arti. Banyak bidang penelitian telah dipengaruhi oleh teori ini. Selain itu, ia masih merupakan referensi penting dalam kajian linguistik dan analisis teks.

## 2. Kerangka Konseptual

Nilai, yang berasal dari kata "nilai", berarti sesuatu yang berharga, memiliki kualitas, menunjukkan kualitas, dan memberikan manfaat dalam kehidupan sehari-hari manusia. Nilai umumnya mencakup segala aspek perilaku manusia yang dianggap baik atau buruk, dan penilaian ini dipengaruhi oleh hal-hal seperti agama, tradisi, etika, moral, dan budaya yang berlaku di masyarakat. Nilai adalah sesuatu yang dianggap berharga dan ingin dicapai. Dalam kehidupan sehari-hari, nilai adalah hal-hal yang baik dan berguna. Dalam filosofi, nilai sangat terkait dengan masalah etika; filsafat nilai mempelajari nilai-nilai moral sebagai standar untuk perilaku manusia dalam berbagai aspek kehidupan.

Nilai, menurut Muhaimin dan Abdul Mujib, adalah suatu kualitas yang berhubungan dengan apresiasi atau minat tertentu. Mereka dapat didefinisikan sebagai konsep-konsep abstrak yang dimiliki oleh individu atau masyarakat yang mencakup penilaian tentang apa yang baik, benar, buruk, atau salah. Nilai juga

dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang membantu seseorang memahami maknanya, digunakan sebagai panduan dalam pengambilan keputusan, dan mencerminkan perilaku dan tindakan seseorang. Dari pemahaman yang telah diberikan, dapat disimpulkan bahwa nilai adalah sesuatu yang dianggap penting karena berkaitan dengan perilaku manusia dan berkaitan dengan gagasan tentang apa yang dianggap baik, benar, buruk, dan salah. Nilai-nilai ini juga berfungsi sebagai tolak ukur dalam interaksi sosial dan masyarakat, dan juga berfungsi sebagai pesan penting yang membantu seseorang menjalani kehidupan mereka. Pandangan dunia orang dan tindakan mereka dalam kehidupan sehari-hari sangat dipengaruhi oleh nilai-nilai ini.

Akhlik disebut dengan “*akhlaqul*” dalam bahasa arab jamak secara etimologis, meskipun dalam leksikon Munjid, “*khuluq*” memiliki pengertian budi pekerti atau budi pekerti. Sedangkan kata majemuk dari kata *mind and character to character* dalam bahasa Indonesia, akhlak dinyatakan dalam bahasa latin sebagai “*ethos* (etika) dan *mores* (moral). "Pikiran" berarti sadar dalam bahasa Sansekerta, sedangkan "pekerti" diterjemahkan sebagai tingkah laku dalam bahasa Indonesia. Islam memiliki dua kategori moral yang berbeda, termasuk moralitas. Menurut hukum Islam, *al-karimah* (akhlak terpuji) adalah yang benar dan baik, sedangkan *al-madzmumah* (akhlak yang tercela) adalah yang salah dan buruk. Konsep akhlak *al-karimah* adalah pandangan hidup yang mengedepankan komunikasi antara manusia dengan Allah SWT, serta antara manusia dengan lingkungan sekitarnya.

Prinsip-prinsip keseluruhan akhlak dibahas dalam ruang lingkup akhlak tertentu. Sama halnya dengan ibadah dan muamalah, Islam juga menekankan pada akhlak, yaitu akhlak manusia terhadap Allah SWT, akhlak manusia terhadap sesama manusia, dan akhlak manusia terhadap lingkungan.

Animasi mengacu pada proses menciptakan ilusi gerakan dengan menyusun rangkaian gambar, objek, atau model secara berurutan secara berurutan. Ini dapat dilakukan di berbagai media, termasuk film, televisi, video game, dan grafik komputer.

Dalam animasi tradisional, setiap bingkai atau gambar dibuat secara manual atau digital, dan kemudian ditempatkan secara bertahap untuk memberikan gerakan halus saat ditampilkan secara berurutan. Teknologi komputer digunakan untuk membuat dan mengatur gambar-gambar dalam animasi kontemporer.

Animasi dapat dibuat dengan berbagai cara, seperti 2D (dua dimensi), yang menggunakan visual datar dalam area dua dimensi, dan 3D (tiga dimensi), yang memanfaatkan objek dan lingkungan tiga dimensi yang telah dibuat, dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak khusus. Selain itu, ada teknik animasi *stop motion* yang melibatkan gerakan perlahan dan merekam objek nyata untuk memberikan kesan bergerak.

Animasi dapat digunakan untuk berbagai hal, termasuk hiburan murni, pengajaran, simulasi, dan efek visual dalam film dan video game. Dalam bentuk iklan, presentasi, dan cerita naratif, animasi juga dapat digunakan sebagai alat komunikasi dan komunikasi yang ampuh.

Animasi adalah, secara keseluruhan, seni dan keterampilan memberikan tampilan gerakan melalui serangkaian gambar yang dirancang dengan hati-hati yang dieksekusi dengan cepat untuk memberikan pengalaman visual yang dinamis dan mengasyikkan kepada pemirsa.

Platform online yang memungkinkan orang dan kelompok berkomunikasi, berbagi materi, dan terhubung satu sama lain disebut sebagai media sosial. Pengguna dapat membuat profil atau halaman pribadi di media sosial, bertukar pesan, gambar, video, dan konten lainnya, serta ikut serta dalam percakapan grup dan acara lainnya.

*Facebook, Instagram, Twitter, LinkedIn, YouTube, Snapchat, Tiktok*, dan banyak platform lainnya adalah contoh media sosial. Meskipun setiap platform memiliki fitur dan kemampuannya sendiri, semuanya berfungsi sebagai platform untuk komunikasi, berbagi informasi, dan interaksi pengguna.



Media sosial telah mengubah cara individu terlibat, berkomunikasi, dan mendapatkan informasi. Mereka memberi orang kesempatan untuk berinteraksi dengan teman, keluarga, dan rekan kerja di seluruh dunia serta tetap mengikuti berita, hiburan, dan minat khusus mereka.

Namun, media sosial juga memiliki efek yang rumit. Mereka dapat menjadi sumber daya yang efektif untuk menyebarkan kabar baik, memupuk dukungan dan keterlibatan dalam isu-isu sosial, dan memperluas jangkauan komersial dan pemasaran. Namun, mereka juga dapat menimbulkan kesulitan, seperti penyebaran informasi palsu, pelanggaran privasi, intimidasi dunia maya, dan efek merugikan pada kesehatan mental.

Secara keseluruhan, media sosial adalah platform yang menghubungkan, melibatkan, dan berbagi konten di tingkat dunia antara orang dan kelompok. Mereka memiliki potensi yang sangat besar sebagai pengaruh sosial dan alat komunikasi, tetapi penggunaannya disertai dengan risiko dan tanggung jawab yang harus dipahami.

Menurut catatan Kominfo, perusahaan menerima 500.000 pengaduan tentang konten media sosial negatif pada 2019. Kominfo mencatat, pada 2018, secara khusus disebutkan bahwa Facebook dan Instagram paling banyak menerima pengaduan (8.903), diikuti oleh *Twitter* dengan 4.985 laporan, *Google*, dan *YouTube* dengan 1.683. *Instagram* bahkan dikreditkan dengan melampaui *Facebook* dan *Snapchat* dalam hal pengguna aktif bulanan per Juni 2018.

Pembuat konten dakwah menggunakan berbagai teknik di media sosial mereka tidak hanya mengajarkan *bil kitabah* atau *bil kalam* sebaliknya, mereka menggunakan konten audiovisual dan video yang ditawarkan oleh berbagai *platform* media sosial. Mereka yang menggunakan suara atau bahkan animasi untuk menyebarkan dakwahnya di media sosial adalah pilihan lain. Ide ini tentu saja menggelitik agar jumlah pengikutnya cepat bertambah dan materinya disebarluaskan ke semua kalangan usia, baik anak-anak, remaja, maupun dewasa. Dalam bahasa Inggris, kata "*message*" mengacu pada berita, kata, atau bentuk

komunikasi apa pun yang dikirim dari satu orang ke orang lain. Setiap proses komunikasi terorganisir berputar di sekitar pesan.

Menurut etimologinya, kata "dakwah" adalah kata Arab yang berarti menyerukan, menyambut, atau mendesak sesuatu yang positif sesuai dengan syariat Islam yang disyariatkan oleh Allah SWT. Fardu kifayah adalah hukum dakwah bagi umat Islam, namun alangkah baiknya bisa berdakwah kepada umat Islam lainnya tentang hal yang paling sederhana sekalipun. Mengajak berbuat kebaikan dengan mengikuti semua petunjuk Allah SWT dan menjauhi larangan-Nya.

Sedangkan dakwah secara terminologi para ahli atau beberapa ulama telah berpendapat, yaitu :

- a. Definisi dakwah yang menitikberatkan pada proses pemberian inspirasi untuk menyebarkan prinsip-prinsip Islam. Syekh Ali Mahfudz adalah pendirinya, dan dia menyatakan bahwa tujuan dakwah adalah untuk "mendorong orang menuju kebaikan dan petunjuk, memerintahkan mereka untuk mengetahui kebenaran, dan melarang tindakan yang merugikan orang dan individu agar mereka bahagia di dalamnya. Dunia ini dan dunia yang akan datang."
- b. Proses penyampaian pesan dakwah dengan tetap memperhatikan penggunaan cara, media, dan pesan sesuai dengan keadaan dan keadaan *mad'u* (penerima dakwah) ditekankan dalam pengertian dakwah. Adalah Ghalwusy yang mengemukakan definisi dakwah sebagai "menyampaikan risalah Islam kepada manusia pada setiap waktu dan tempat dengan berbagai cara dan media sesuai dengan situasi dan kondisi penerima pesan dakwah (audience dakwah)".
- c. Sistem menjelaskan kebenaran, kebaikan, menyebarkan ilmu, dan menggali masalah kemungkaran melalui berbagai

pendekatan, teknik, dan media dalam rangka mewujudkan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat adalah yang dimaksud dengan dakwah. Al-Mursyid mengajukan definisi sebagai berikut: “sistem dalam menegakkan kebenaran, kebaikan, petunjuk ajaran, memerintahkan perbuatan ma'ruf, mengungkap kemungkaran media dan metodenya dengan berbagai pendekatan dan metode, dan media dakwah.”

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pesan dakwah adalah suatu proses pemberitahuan atau penyampaian isi ajaran Islam yang dilakukan oleh *Da'i* kepada *Mad'u* untuk mengajak mereka melakukan amar ma'ruf nahi munkar di berupa perbuatan lisan dan tulisan yang dilakukan secara sukarela dan terencana sesuai dengan Al-Qur'an dan As-Sunnah untuk keamanan dan kebahagiaannya di dunia maupun di akhirat.

Menurut studi ilmu dakwah yang dikutip oleh Tata Sukayat (2015) dalam buku Ilmu Dakwah, dakwah terdiri dari lima bagian: pertama, *Da'i* atau pemberi pesan sebagai penyampai dakwah; kedua, *Maudhu al-Dakwah* atau pesan dakwah; ketiga, *Wasilah al-Dakwah* atau media dakwah; dan keempat, *Mad'u* atau orang yang menerima dakwah. Materi dakwah, juga dikenal sebagai pesan dakwah, adalah isi dari ajaran Islam atau segala sesuatu yang diberikan oleh *Da'i* kepada *Mad'u*. Materi dakwah termasuk semua keilmuan islam yang ditemukan dalam Al-Quran dan Sunnah Nabi Muhammad SAW.

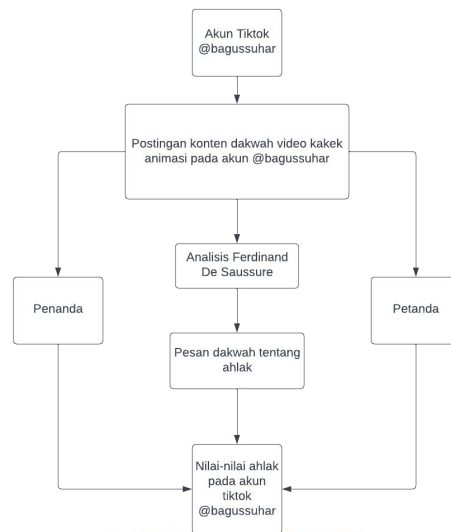
Wasiat berasal dari bahasa Arab, dari kata *Washa-Washisya-Washiatan*, yang berarti "amanat berharga yang berkaitan dengan masa depan." (M.Munir, 2009) Wasiat terdiri dari dua jenis: yang pertama ditujukan kepada orang yang masih hidup, seperti ucapan, pelajaran, atau petunjuk. Yang kedua ditujukan kepada orang yang telah meninggal, yaitu kepada orang yang masih hidup, berupa ucapan atau harta benda atau warisan (M.Munir, 2009).

Dalam diskusi tentang wasiat, dapat disimpulkan bahwa wasiat termasuk materi dakwah; misalnya, akun @bagussuhar menunjukkan seorang kakek tua

yang memberi tahu anak-anak tentang masalah moral yang ada di media sosial. Masalah akhlak berasal dari bahasa Arab, jamak dari kata "*khuluqin*", yang berarti budi pekerti, perangai, dan tingkah laku. Menurut Al-Farabi, ilmu akhlak adalah studi tentang keutamaan-keutamaan yang dapat membawa manusia ke tujuan tertinggi dalam hidup, yaitu kebahagiaan (Sukayat, 2015).

Media baru, yang juga dikenal sebagai jaringan teknologi komunikasi dan informasi, adalah alat untuk menyampaikan pesan ke khalayak luas melalui penggunaan teknologi digital. Menurut McQuail, yang dikutip oleh Nawiroh Vera dalam buku *Komunikasi Massa*, elemen media baru terdiri dari dua komponen: digitalisasi. Digitalisasi mencakup pesan yang dibuat dalam bentuk teks yang kemudian diubah menjadi set kode digital yang memungkinkan mereka untuk dibuat, dikirim, atau disimpan. Konvergensi adalah kombinasi dari semua jenis dan fungsi media yang sebelumnya berdiri sendiri, baik dalam distribusi, penerimaan, peraturan, maupun sebagai sumber hiburan dan informasi (Vera, *Komunikasi Massa*, 2016).

*Tiktok*, yang diberi nama asli *Douyin* dari *Tiktok*, adalah aplikasi buatan China yang sangat digemari oleh anak muda yang ingin membuat video dengan kreativitas dan inovasi dalam pembuatan konten. *Tiktok* tersedia di Google Playstore dan App Store, dan pengguna iPhone dan smartphone dapat mengakses video mereka di dalamnya.



Gambar 1.1  
Kerangka Penelitian

## G. Langkah-langkah penelitian

### 1. Objek penelitian

Objek penelitian ini adalah pesan dakwah yang berada pada konten video *Tiktok* akun @bagussuhar.

### 2. Metode penelitian

Filsafat postpositivisme adalah landasan metodologi kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini. Peneliti berfungsi sebagai alat utama dalam penelitian ini, yang dilakukan dalam kondisi obyek yang alamiah. Sumber data diambil sampel secara *purposive* dan *snowball*. *Purposive* sampling adalah metode sampling di mana peneliti memilih sampel berdasarkan pengetahuan penelitian tentang sampel yang akan dipilih. Sedangkan *Snowball* sampling adalah teknik rekrutmen di mana partisipan penelitian diminta untuk membantu peneliti dalam mengidentifikasi subyek potensial lainnya. Teknik pengumpulan data adalah triangulasi (gabungan); dan analisis data adalah induktif atau kualitatif. Menurut Sugiyono (2017)

### 3. Jenis data

Penelitian ini menggunakan data kualitatif yang telah diproses melalui analisis semiotika. Penelitian ini menggunakan pendekatan visual untuk menyampaikan pesan dakwah tentang nilai sosial yang penting. Semua tanda dan makna yang mengatur pembentukan hukum tanda juga termasuk dalam jenis data yang digunakan. Fokusnya adalah konten yang menggabungkan pesan dakwah tentang akhlak dari akun @bagussuhar di *Tiktok*.

### 4. Sumber data

Dalam penelitian kualitatif, kata-kata adalah sumber data utama, dan tindakan lainnya adalah sumber data tambahan, seperti dokumen dan lainnya, menurut Lofland dan Lofland (1984:47). Sumber data ditinjau dalam dua komponen, yaitu:

#### a. Sumber data Primer

Studi ini akan menyelidiki nilai-nilai akhlak dari 15 konten *Tiktok* Bagus Suhar yang mengandung elemen dakwah tentang akhlak di akun *Tiktok* @bagussuhar.

#### b. Sumber data Sekunder

Sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari buku, jurnal, artikel, dan sumber lain yang terkait dengan materi video.

### 5. Unit Analisis.

Unit analisis dalam penelitian ini adalah teks pada konten video *Tiktok* Kakek Animasi. Yang diperoleh dari kata-kata, teks, dan kalimat yang diucapkan oleh Kakek Animasi melalui konten video *Tiktok*nya yang mengandung pesan dakwah nasihat.

### 6. Teknik pengumpulan data

#### a. Observasi

Peneliti menggunakan semua pesan dakwah yang ada dalam konten *Tiktok* @bagussuhar sebagai objek observasi. Untuk melakukan ini, peneliti menggunakan teknik observasi partisipan, yang berarti mereka langsung menjadi pengikut akun *Tiktok* @bagussuhar tanpa melakukan apa pun. Tujuan dari teknik ini adalah agar mereka dapat mengamati secara bebas dengan orang lain.

#### b. Literatur

Seluruh data yang dikumpulkan akan digunakan sebagai bahan argumentasi bagi peneliti; ini akan mencakup segala hal yang berkaitan dengan penelitian ini, seperti buku, internet, kamus istilah, dan sebagainya.

#### c. Dokumentasi

Dalam penelitian kualitatif, dokumentasi apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan selama pengumpulan data dan refleksi terhadapnya didefinisikan sebagai "dokumentasi", menurut Bogdan & Biklen, dikutip oleh M Munir dalam buku Metodologi Penelitian Kualitatif. Menonton video di akun *Tiktok* @bagussuhar adalah cara untuk mengumpulkan data (M.Munir, 2009).

#### d. Kepustakaan

Mengumpulkan sumber data, topik, atau suatu kejadian yang berkaitan dengan fokus penelitian yang diperoleh dari buku, karangan dan berbagai bentuk tulisan lain.

### 7. Teknik Analisis

Analisis data adalah proses sistematis, tepat, dan mendalam untuk mengumpulkan dan mempresentasikan data secara kualitatif untuk mendapatkan tema dan hipotesis kerja yang disarankan.

a. Reduksi Data

Data yang direduksi digunakan untuk merangkum, memilih yang paling penting, dan menemukan tema pola. Ini dilakukan untuk membantu peneliti menemukan penelitian yang dapat dicari kapanpun diperlukan.

b. Penyajian Data

Dalam penyajian data, akan digunakan uraian yang singkat sehingga lebih mudah dipahami dan tidak bertele-tele dalam memahami makna kandungan pesan. Dengan melakukan penyajian data, peneliti dapat menjelaskan apa yang terjadi dengan memberikan penjelasan yang singkat dan jelas.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi Data

Tahap akhir dari proses penelitian adalah kesimpulan, di mana peneliti menjelaskan hasil dari semua data yang dikumpulkan selama proses pengumpulan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menemukan arti atau tujuan dari data yang telah dikumpulkan dengan tujuan menemukan hubungan, persamaan, dan perbedaan antara penelitian ini dan penelitian sebelumnya.