

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Khitobah ta'tsiriyah merupakan salah satu kegiatan penting dalam tradisi pendidikan agama Islam di pondok pesantren. Istilah "khitobah" berasal dari bahasa Arab yang memiliki arti "ceramah" atau "pengajaran", sedangkan "ta'tsiriyah" merujuk pada aktivitas menafsirkan atau mengkaji makna ayat-ayat Al-Quran dan hadis secara mendalam.

Dalam konteks pondok pesantren, khitobah ta'tsiriyah seringkali dilakukan oleh para ustadz atau kyai kepada para santri. Kegiatan ini biasanya berlangsung dalam bentuk diskusi kelompok kecil atau besar yang dipimpin oleh seorang pemimpin pengajian. Peserta khitobah ta'tsiriyah akan membahas dan mengkaji ayat-ayat Al-Quran serta hadis-hadis Nabi Muhammad SAW secara bersama-sama dengan panduan dari pengajar. Adapun beberapa contoh khitobah ta'tsiriyah itu selain dari diskusi kelompok ada juga pengajian seperti pengajian langsung yang di ikuti oleh santri di lingkungan pondok pesantren, ada juga pengajian umum seperti dalam kegiatan Khitobah Ta'tsiriyah mingguan maupun bulanan, selain itu ada pula kegiatan khitobah ta'tsiriyah diluar lingkungan pondok pesantren yakni seperti pengajian di madrasah maupun pengajian tabligh akbar.

Dalam era digital saat ini banyak sekali media media dakwah yang semakin berkembang. Media sosial dan platform streaming telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Hal ini telah membuka peluang baru untuk menyebarkan ajaran islam dan menjadi lahan dakwah baru untuk

menjangkau kepada khalayak yang lebih luas. Salah satu inovasi terbaru dalam hal ini adalah penggunaan OBS Studio dalam menyelenggarakan pengajian rutin secara daring atau melalui livestreaming.

Media dakwah merupakan bagian yang sangat penting dari kehidupan dan perkembangan umat Islam. Namun, dalam beberapa tahun terakhir, kebutuhan akan inovasi dalam media dakwah menjadi semakin mendesak. Perubahan perilaku dan preferensi masyarakat yang semakin canggih dalam menggunakan teknologi memerlukan penyesuaian dari para pendakwah dan pengelola media dakwah. Dalam konteks ini, penggunaan OBS Studio sebagai alat untuk menyebarkan pengajian rutin secara livestreaming menjadi sebuah inovasi yang sangat penting.

Observasi terhadap beberapa kegiatan Khitobah Ta'tsiriyyah yang disiarkan secara daring menunjukkan adanya potensi untuk meningkatkan kualitas livestreaming, baik dari segi visual maupun audio. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi yang sistematis dan efektif untuk meningkatkan kualitas livestreaming pada kegiatan Khitobah Ta'tsiriyyah. Open Broadcaster Software (OBS) Studio, sebagai perangkat lunak yang populer untuk livestreaming, aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang dapat dioptimalkan untuk membuat sebuah inovasi yang mencapai kualitas penyiaran yang lebih baik.

Inovasi ini bukan hanya sekadar menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi, namun juga merupakan langkah strategis untuk memperluas jangkauan penyampaian pesan-pesan dakwah. OBS Studio, dengan beragam fitur dan kemudahan penggunaannya, mampu memberikan pengalaman menonton yang lebih interaktif dan menarik bagi audiens. Melalui penggunaan OBS Studio, para

pendakwah dapat meningkatkan kualitas produksi, mengoptimalkan interaksi dengan audiens, serta memperluas cakupan dalam menyampaikan pesan-pesan dakwah kepada masyarakat yang lebih luas.

Dalam melakukan penyebaran sebuah informasi apalagi menyebarkan dalam konteks ajaran islam Allah Subhanahu Wata'ala telah menjelaskan bahwa dalam penggalan qur'an Surat Al- Maidah ayat 67 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الرَّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ فَمَا بَلَّغْتَ رِسَالَتَهُ وَاللَّهُ يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ  
 إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ ﴿٦٧﴾

Wahai Rasul! Sampaikanlah apa yang diturunkan Tuhanmu kepadamu. Jika tidak engkau lakukan (apa yang diperintahkan itu) berarti engkau tidak menyampaikan amanat-Nya. Dan Allah memelihara engkau dari (gangguan) manusia. Sungguh, Allah tidak memberi petunjuk kepada orang-orang kafir (Al-Qur'an Hadi, 2008) diakses pada tanggal 6 Maret 2024 pada laman web <https://alquranalhadi.com/interactive>.

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa perintah untuk menyebarkan ayat itu tertuju pada nabi Muhammad akan tetapi kita selaku umatnya diwajibkan untuk mengikuti Rasulullah maka ayat tersebut juga merupakan perintah terhadap kita untuk menyebarkan ayat maupun ajaran islam. Ayat tersebut dapat menjadi rujukan dalam menyebarkan siaran dakwah kedalam dunia digital.

Selain itu, Nabi Muhammad SAW telah memerintahkan untuk menyebarluaskan pesan terkait ajaran islam. Hadist tersebut termaktub dalam Hadist Riwayat Bukhori yang berbunyi “*Sampaikanlah apa yang kau terima dari aku walaupun satu ayat*” (HR. Bukhori).

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi inovasi dalam meningkatkan kualitas livestreaming menggunakan OBS Studio pada kegiatan Khitobah Ta'tsiriyyah. Dengan merinci aspek-aspek teknis dan kreatif yang dapat ditingkatkan, diharapkan penelitian ini dapat memberikan panduan praktis bagi penyelenggara acara dan operator livestreaming untuk meningkatkan pengalaman audiens dalam menyaksikan dan mengikuti acara keagamaan secara daring dalam sesi live streaming.

Dalam konteks ini, penelitian ini mencoba menjembatani kesenjangan antara tradisi keagamaan dan kemajuan teknologi dengan mengusulkan inovasi dalam penyelenggaraan kegiatan Khitobah Ta'tsiriyyah melalui livestreaming menggunakan OBS Studio. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berusaha meningkatkan partisipasi jamaah yang hadir secara fisik, tetapi juga memanfaatkan potensi teknologi untuk mencapai audiens yang lebih luas, termasuk mereka yang terbatas dalam kemampuan atau kesempatan untuk hadir langsung.

Penelitian ini memiliki korelasi dengan prodi komunikasi dan penyiaran islam, karena penelitian ini membahas mengenai inovasi dalam salah satu bentuk penyiaran agama islam yakni Khitobah Ta'tsiriyyah yang disandingkan dengan teknologi untuk menjangkau mad'u yang lebih banyak lagi, selain itu kajian ini memiliki hubungan erat dengan mata kuliah Teori KPI yang mempelajari penggunaan OBS Studio untuk inovasi tampilan dalam seminar maupun live streaming.

Melalui penerapan live streaming menggunakan software OBS Studio dalam kegiatan Khitobah Ta'tsiriyyah, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode penyiaran keagamaan dan memberikan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh kegiatan dakwah dan Khitobah Ta'tsiriyyah di era digital ini.

## **2.1. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan peneliti tadi, penulis akan memfokuskan permasalahan yang akan dikaji, yaitu :

- 2.1.1. Apa saja atribut persepsi dalam inovasi media dakwah live streaming dalam aktivitas khitobah ta'tsiriyyah pengajian rutin di Pondok Pesantren Islam Internasional Asy-Syifa Wal Mahmudiyyah Sumedang?
- 2.1.2. Bagaimana keputusan inovasi media dakwah live streaming dalam aktivitas khitobah ta'tsiriyyah pengajian rutin di Pondok Pesantren Islam Internasional Asy-Syifa Wal Mahmudiyyah Sumedang?
- 2.1.3. Bagaimana tingkat adopsi inovasi media dakwah live streaming dalam aktivitas khitobah ta'tsiriyyah pengajian rutin di Pondok Pesantren Islam Internasional Asy-Syifa Wal Mahmudiyyah Sumedang?

## **3.1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang serta rumusan masalah di atas, di dapatkanlah tujuan dalam penelitian karya ilmiah ini yakni sebagai berikut :

- 3.1.1. Untuk mengetahui dan menemukan atribut persepsi yang digunakan dalam mendukung dan membuat sebuah inovasi media live streaming untuk kegiatan

khitobah tatsiriyah di Pondok Pesantren Islam Internasional Asy-Syifa Wal Mahmudiyyah Sumedang.

3.1.2. Untuk mengetahui keputusan inovasi ini di ambil dalam menerapkan sebuah inovasi live streaming di Pondok Pesantren Islam Internasional Asy-Syifa Wal Mahmudiyyah Sumedang.

3.1.3. Untuk mengetahui tingkatan adopsi dalam usaha penerapan sebuah inovasi live streaming di Pondok Pesantren Islam Internasional Asy-Syifa Wal Mahmudiyyah Sumedang.

#### **4.1. Kegunaan Penelitian**

##### **4.1.1. Kegunaan Secara Akademis**

Dalam penelitian yang dilakukan ini, secara Akademis, skripsi ini memiliki beberapa kegunaan antara lain sebagai berikut:

1. Kontribusi Terhadap Literatur Akademis: Memberikan pemahaman serta pengetahuan yang baru terkait optimalisasi livestreaming pada kegiatan Khitobah Ta'tsiriyah maupun Khitobah Ta'tsiriyah, yang dapat menjadi sumbangan berharga pada literatur ilmiah di bidang media penyiaran dakwah atau I'lam.
2. Pengembangan Metode Penyiaran Keagamaan: Dengan adanya inovasi dalam livestreaming dari kegiatan Khitobah Ta'tsiriyah, penelitian ini diharapkan memberikan wawasan baru mengenai metode penyiaran agama dalam memenuhi perkembangan zaman.

3. Pengetahuan Teknis Bagi Tim Media: Hasil penelitian ini akan memberikan pedoman bagi tim media penyiaran terutama dalam dakwah, agar sesi live streaming menjadi lebih optimal dalam penyampaian pesan dakwah.
4. Peningkatan Literasi Digital dan Religiusitas: Melalui penggunaan OBS Studio, penelitian ini dapat turut berkontribusi pada peningkatan literasi digital di kalangan komunitas keagamaan. Peningkatan kemampuan menggunakan teknologi digital dapat membantu memperluas akses dan partisipasi dalam kegiatan keagamaan, sekaligus meningkatkan relasi antara teknologi dan praktik keagamaan.

#### 4.1.2. Kegunaan Secara Praktis

Dalam penelitian ini adapula beberapa kegunaan secara praktisnya yaitu sebagai berikut :

1. Peningkatan Kualitas Penyiaran: Memberikan panduan kepada penyelenggara kegiatan Khitobah Ta'tsiriyyah khususnya tim media untuk meningkatkan kualitas penyiaran mereka melalui inovasi livestreaming menggunakan OBS Studio, menciptakan pengalaman visual dan audio yang lebih menarik bagi audiens.
2. Efisiensi dan Efektivitas: Mengoptimalkan penggunaan teknologi livestreaming dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas penyelenggaraan acara keagamaan, mengakomodasi audiens yang tidak dapat hadir fisik, dan memperluas jangkauan pesan dakwah.
3. Inovasi Dalam Penyampaian Pesan Dakwah: Mendorong inovasi dalam cara pesan dakwah disampaikan, menggabungkan aspek teknologi modern

dengan nilai-nilai keagamaan untuk mencapai audiens yang lebih luas dan beragam.

4. Peningkatan Pengalaman Pengguna: Memperbaiki pengalaman audiens selama live streaming kegiatan Khitobah Ta'tsiriyyah dengan mengeksplorasi solusi untuk masalah umum terkait livestreaming, seperti buffering rendah, penundaan, atau penurunan kualitas visual.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat signifikan secara akademis dan praktis, menciptakan landasan teoritis yang kuat dan memberikan solusi nyata bagi penyelenggara acara keagamaan dalam menyampaikan pesan dakwah secara efektif melalui platform daring menggunakan aplikasi OBS Studio.

### 5.1 Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam mengembangkan serta memperkuat penelitian ini, penulis melihat berbagai penelitian terdahulu dan menjadikannya sebagai sumber rujukan yang relevan, diantaranya:

- 5.1.1. Penelitian yang dilakukan oleh Nida Arafat, dalam karya tulis ilmiah yang berbentuk skripsi dengan judul “*Difusi Inovasi Penggunaan Aplikasi Dakwah (Studi Fenomenologi pada Pengguna Aplikasi Yaumi di Pesantren Luhur Sabilussalam Ciputat)*”. Menurut Penulis Inovasi dalam kegiatan berdakwah akan terus berkembang mengikuti perkembangan zaman, hal ini dibuktikan dengan adanya aplikasi yaumi untuk menyebarkan pesan dakwah mengenai nilai-nilai Islam dalam bentuk aplikasi smartphone. Penelitian tersebut memiliki relevansi dengan bentuk inovasi dalam cara dakwah, yang tadinya secara



konvensional kini merambah ke dunia digital, selain itu teori difusi inovasi yang digunakan dapat membantu mengupas permasalahan yang penulis angkat.

5.1.2. Penelitian yang dilakukan oleh Taufik Nur Rohman, dalam karya tulis ilmiah yang berbentuk skripsi dengan judul “*Analisis Isi Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkia Pada Konten Live Streaming Game Mobile Legends Dalam Aplikasi Tiktok*”, Menurut Penulis para da’I memiliki banyak cara dalam menyampaikan dan menyebarkan pesan dakwah, perkembangan dakwah ini kini mulai berkembang ke dunia digital, yang awalnya menggunakan mimbar masjid, kini dakwah dapat dilakukan melalui “mimbar” media sosial salah satunya ialah menggunakan cara livestreaming. Penelitian ini memiliki relevansi dalam cara berdakwah melalui sesi live streaming, dampak dari penggunaan streaming ini memiliki daya Tarik tersendiri dibuktikan dengan banyaknya viewers yang menonton live streamingnya, hal ini dapat menjadi salah satu acuan bahwa dakwah menggunakan sesi live streaming ini dapat menjangkau mad’u atau pendengar dengan jumlah yang lebih banyak.

5.1.3. Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Azzahra, dalam karya tulis ilmiah yang berbentuk skripsi dengan judul “*Pemanfaatan Media Sosial di Pondok Pesantren Al-Kahfi Somalangu Kebumen Jawa Tengah Dalam Membangun Pesantren Menghadapi Tantangan Milenial*”, Menurut Penulis sudah cukup banyak pondok pesantren di Indonesia yang memanfaatkan media sosial untuk penyebaran informasi. Hal ini relevan dengan penggunaan teknologi di pondok pesantren hal ini mengindikasikan bahwa pondok pesantren juga telah mengikuti perkembangan zaman dengan menerapkan teknologi terkini salah

satu contohnya ialah menjadikan media sosial menjadi salah satu tempat untuk menyebarkan informasi, hal ini dapat dimodifikasi menjadi penyebaran pesan dakwah untuk menjangkau audiens yang lebih banyak lagi.

5.1.4. Penelitian yang dilakukan oleh Sarli Amri Teguh Pribadi dan Adi Fahrudin dalam jurnal yang berjudul “Strategi Dakwah Pengajian Islam Dalam Suasana Pandemi Covid-19”. Menurut penulis metode dakwah yang paling cocok dikondisi pandemic covid-19 itu ialah dakwah bil internet, hal ini dikarenakan adanya peraturan untuk mengurangi keramaian dan tatap muka secara langsung hasilnya itu dakwah bertransformasi ke dunia digital seperti youtube, Instagram, facebook, dan media sosial lainnya. Hal ini lah yang menjadi titik awal perkembangan yang lebih pesat ke dunia pesantren khususnya untuk tim multimedia pesantren dalam pengembangan dakwah ke media digital (Pribadi dan Fahrudin 2021: 39-46).

**Tabel Kajian Penelitian yang Relevan**

No	Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Nida Arafat	Difusi Inovasi Penggunaan Aplikasi Dakwah (Studi Fenomenologi pada Pengguna Aplikasi Yaumi di Pesantren	Kesamaan mengenai inovasi dalam mengembangkan metode dakwah di lingkungan pondok pesantren.	Perbedaannya terletak dalam obyek yakni disini menggunakan aplikasi smartphome sedangkan dalam penelitian ini itu lebih menyebarluaskan pesan dakwah melalui

		Luhur Sabilussalam Ciputat)		livestreaming untuk menyebarkan nilai nilai islam,
2	Taufik Nur Rohman,	Analisis Isi Pesan Dakwah Ustadz Abi Azkia Pada Konten Live Streaming Game Mobile Legends Dalam Aplikasi Tiktok	Persamaan itu terletak pada proses penyiaran yakni melalui live streaming, dan juga penyebaran nilai islam ke dunia digital khususnya platform youtube melalui pendekatan game online.	Perbedaanya itu terletak dalam cara siaran yang dilakukan, abi azkia itu menggunakan game online untuk menarik peminat khususnya anak muda, dalam penelitian ini ialah pengembangan Khitobah Ta'tsiriyyah untuk menjangkau lebih banyak audiens melalui platform youtube yang memberikan peningkatan kualitas audio visual melalui obs studio.

3	Aisyah Azzahra,	Pemanfaatan Media Sosial di Pondok Pesantren Al-Kahfi Somalangu Kebumen Jawa Tengah Dalam Membangun Pesantren Menghadapi Tantangan Milenial	Persamaannya itu terletak pada pemanfaatan media sosial pondok, hal ini dilakukan untuk menjangkau audiens milenial dan juga pondok pesantren memanfaatkan media digital untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman.	Perbedaannya terletak pada proses pemanfaatan media di lingkungan pondok pesantren, dalam penelitian ini digunakan untuk menyebarkan dan mengekspose kegiatan Khitobah Ta'tsiriyyah ke media sosial.
4	Sarli Amri Teguh Pribadi dan Adi Fahrudin	Strategi Dakwah Pengajian Islam Dalam Suasana Pandemi Covid- 19	Persamaannya itu ada di strategi yang digunakan untuk mengembangkan pengajian terhadap media digital, hal ini didorong oleh adanya pandemi Covid-19	Perbedaannya itu berada pada hasil dari strategi yang diterapkan dari pada saat pandemi covid-19, hal itu membuahkan bentuk konsep media siaran digital terhadap Khitobah Ta'tsiriyyah.

*Tabel 1.1 Tabel Kajian Penelitian yang Relevan*

## 6.1.Landasan Pemikiran

### 6.1.1. Landasan Teoritis

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa teori untuk mencangkup beberapa aspek penelitian yaitu:

#### 1. Diffusion of Innovations Theory

Penggunaan Obs Studio ini merupakan sebuah inovasi baru yang diterapkan untuk livestreaming pengajian Khitbah Ta'tsiriyyah atau acara acara besar islam. Dalam teori inovasi (Rogers, 1995) ini menjadi tolak ukur dalam adanya sebuah inovasi, tolak ukurnya ada dalam Teori Atribut Persepsi, suatu inovasi itu harus memiliki sejumlah atribut yakni:

- 1) Inovasi diharuskan memiliki keuntungan yang tingkatannya lebih tinggi dari inovasi yang telah ada.
- 2) Inovasi diharuskan memiliki nilai nilai yang kompatibel dengan praktik yang ada.
- 3) Inovasi memiliki tingkat kerumitan yang tidak terlalu tinggi.
- 4) Inovasi memiliki kesempatan dalam hal percobaan tanpa batasan waktu.
- 5) Inovasi memiliki sebuah hasil yang dapat diteliti (Rogers, 1995).

Atribut tersebut dapat sangat membantu dalam menjadikan tolak ukur bahwa inovasi ini layak untuk dikembangkan dan dimanfaatkan dalam penyiaran sebuah acara keagamaan untuk menjangkau mad'u yang lebih banyak.

Lalu ada beberapa elemen yang terdapat dalam proses difusi inovasi tersebut, unsur pokok tersebut adalah :

1) The Innovation (Inovasi)

Dalam bukunya E.M. Rogers menjelaskan bahwa *An idea, or object perceived as new by the individual* (adalah ide atau sebuah objek itu ialah yang di anggap baru oleh seseorang maupun unit adopsi lainnya). Dengan begitu tumpuan utamanya itu terdapat dalam kata *perceived* yakni sebuah inovasi itu dapat diakui jika memiliki unsur tersebut yakni dianggap baru dari yang dirasakan atau digunakan sebelumnya.

2) Communication Channel (Komunikasi dalam siaran tertentu)

Komunikasi merupakan sebuah proses dimana pesan disampaikan dari komunikator kepada komunikan definisi sederhananya itu seperti itu, akan tetapi proses komunikasi dapat dianggap sempurna jika memiliki unsur *channel* atau artinya saluran, jadi komunikasi yang terjadi dalam penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan dengan disertai adanya *channel* atau sebuah media maka komunikasi tersebut dapat dianggap sempurna dan hal tersebut juga berlaku pada difusi inovasi.

3) Time (Waktu)

Waktu adalah sebuah proses yang berlaku disetiap aspek kehidupan, hal tersebut berlaku pula terhadap komunikasi. Waktu juga adalah salah satu unsur dalam terjadinya proses difusi, yang mana dalam proses pengambilan keputusan yang terjadi dalam komunikasi itu dipengaruhi

oleh waktu, dan juga proses dalam menentukan komunikator atau adopter sebuah inovasi itu di pengaruhi juga dengan waktu.

#### 4) A social system (hubungan system sosial)

Hubungan sosial ini dapat berupa wadah atau suatu tempat dimana terjadinya saling bertukar informasi dan berusaha dalam memecahkan masalah hal ini bertujuan untuk mencapai tujuan Bersama khususnya dalam membuat sebuah inovasi (Rogers, 2003:10-22).

Kaitan teori ini dengan penelitian ini adanya inovasi pada sesi livestreaming pada kegiatan Khitobah Ta'tsiriyah yang mana dulunya itu livestreaming dengan hanya menggunakan kamera secara langsung akan tetapi sekarang banyak tim multimedia yang mengembangkan dan akhirnya meningkatkan baik secara visual meupun audio dengan menggunakan software Obs Studio.

#### 6.1.2. Kerangka Konseptual

Dalam meningkatkan kualitas live stream dalam kegiatan Khitobah Ta'tsiriyah perlu adanya banyak komponen diantaranya yang terkait dengan pokok bahasannya yaitu antarlain :

##### 1. Pondok Pesantren

Pondok pesantren menurut KBBI adalah sebuah Lembaga keagamaan yang memberikan Pendidikan dan juga pembelajaran beserta pengembangan dan penyebaran nilai nilai agama islam (Indonesia, 2018: 66). Secara umum, pondok pesantren itu merupakan Lembaga Pendidikan yang berbasis agama, rata rata pondok pesantren itu terlihat tradisional akan tetapi untuk saat ini banyak pondok pesantren yang

mulai melek terhadap teknologi. Teknologi di pesantren itu banyak digunakan mulai dari administrasi, pembelajaran, bahkan kegiatan kegiatan di pesantrenpun berinovasi kearah teknologi.

Pondok pesantren itu memiliki bentuk Lembaga Pendidikan yang memiliki asrama, asrama tersebut itu digunakan untuk santri maupun pengurus pondok pesantren. Santri merupakan sebutan bagi orang yang menuntut ilmu dan belajar dibawah bimbingan seorang ustadz, kyai, maupun ulama yang biasanya tinggal dan menetap di pondok pesantrennya tersebut, selain asrama ada juga ruang kelas, dan juga masjid untuk beribadah dan juga aula yang biasa digunakan untuk melakukan pengajian umum maupun mengumpulkan semua santri untuk pembelajaran secara langsung dan berkumpul di satu tempat (Dhofier, 2011: 79). Pada umumnya pasti memiliki Khitobah Ta'tsiriyyah untuk umum, entah itu setiap minggu atau setiap bulan, nah pengajian tersebut biasa dilaksanakan dalam rangka menyebarkan nilai nilai Islam dan untuk menjangkau mad'u yang bukan hanya santri akan tetapi warga sekitar juga.

## 2. Khitobah Ta'tsiriyyah

Khitobah ta'tsiriyyah merupakan salah satu kegiatan rutin dalam lingkungan pondok pesantren yang memiliki peran penting dalam mendalami pemahaman terhadap ajaran Islam. Kegiatan ini biasanya dilakukan secara berkala, di mana para santri berkumpul bersama-sama dengan seorang ustadz atau kyai untuk mendiskusikan dan mengkaji



ayat-ayat Al-Quran serta hadis-hadis Nabi Muhammad SAW secara mendalam.

Proses khitobah ta'tsiriyah dimulai dengan pemilihan materi atau topik yang akan dibahas. Materi tersebut dapat berupa ayat-ayat Al-Quran yang spesifik, hadis-hadis Nabi, atau topik keagamaan tertentu yang dianggap relevan. Setelah materi dipilih, para peserta khitobah ta'tsiriyah, yang biasanya terdiri dari para santri, diajak untuk terlibat dalam diskusi dan pembahasan.

Selama diskusi, ustadz atau kyai memimpin proses pengajaran atau diskusi kelompok, di mana peserta diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat, bertanya, dan berdiskusi tentang makna serta aplikasi praktis dari materi yang dibahas. Sumber-sumber referensi seperti kitab tafsir Al-Quran, hadis, dan kitab-kitab keagamaan lainnya seringkali digunakan untuk mendukung pembahasan.

Para peserta diajak untuk melakukan analisis terhadap materi yang dibahas, menerapkan pemahaman mereka, dan mencapai kesimpulan yang bermanfaat bagi pemahaman keagamaan mereka. Diskusi yang terbuka dan interaktif menjadi ciri khas dari khitobah ta'tsiriyah, di mana para peserta didorong untuk aktif berpartisipasi dan berkontribusi dalam proses pembelajaran.

Selain menjadi sarana untuk mendalami pemahaman agama, khitobah ta'tsiriyah juga menjadi wadah untuk memperluas wawasan keagamaan para peserta. Diskusi dan analisis yang dilakukan membantu

para peserta untuk memahami lebih dalam ajaran Islam serta menerapkan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, khitobah ta'tsiriyah memiliki peran yang penting dalam menjaga dan mengembangkan tradisi pendidikan agama Islam di pondok pesantren. Melalui kegiatan ini, para santri tidak hanya mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang ajaran Islam, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan memperdalam hubungan spiritual dengan Allah SWT.

### 3. Inovasi

Inovasi dapat diartikan sebagai pengenalan dan implementasi ide, metode, atau teknologi baru yang memberikan nilai tambah dan memperbaharui suatu proses atau produk. Dalam konteks keagamaan, inovasi bisa mencakup penerapan teknologi baru untuk meningkatkan efektivitas dan meraih audiens yang lebih luas.

Tujuan dari inovasi ini adalah meningkatkan aksesibilitas, keterlibatan, dan dampak kegiatan Khitobah Ta'tsiriyah dengan memanfaatkan potensi teknologi livestreaming. Inovasi diharapkan dapat menciptakan pengalaman keagamaan yang lebih inklusif, terjangkau, dan relevan dengan tuntutan zaman.

Inovasi akan terjadi pada setiap aspek kehidupan, hal ini tidak menutup kemungkinan inovasi terjadi pada kegiatan berdakwah dalam menjangkau mad'u lebih banyak.

#### 4. Live Streaming

Livestreaming adalah proses penyiaran secara langsung melalui internet, livestreaming ini merupakan salah satu jenis siaran yang sering digunakan diberbagai platfrom seperti Instagram, facebook, tiktok, youtube, dan juga media yang menyediakan fitur live streaming lainnya.

Dalam siaran langsung seringkali tampilannya biasa saja atau digunakan dalam satu kamera saja, dalam siaran langsung seperti yang biasa dilakukan oleh televisi itu siaran langsung tersebut dapat memperlihatkan dari berbagai sudut pandang secara langsung. Dalam kemudahan bermedia ini, ada salah satu aplikasi gratis yang dapat digunakan untuk menampilkan visual seperti yang ada di tv, yakni menggunakan aplikasi OBS Studio.

Proses live streaming atau siaran langsung ini merupakan salah satu bentuk dari proses penyiaran, yang mana penyiaran adalah sebuah kegiatan dimana kegiatan siaran radio maupun televisi ataupun siaran digital yang dilakukan oleh tim maupun Perusahaan yang bergerak dalam media penyiaran.

Secara *terminology* penyiaran adalah sebuah proses komunikasi terhadap audiens yakni proses pengiriman informasi atau pesan dari seseorang atau komunikator kepada pendengar atau komunikan melalui proses pemancaran gelombang elektromagnetik (Rachman, 2009: 15).

Dalam penyebaran informasi melalui media memiliki banyak bentuk yang dapat digunakan seperti melalui visual grafis, konten video

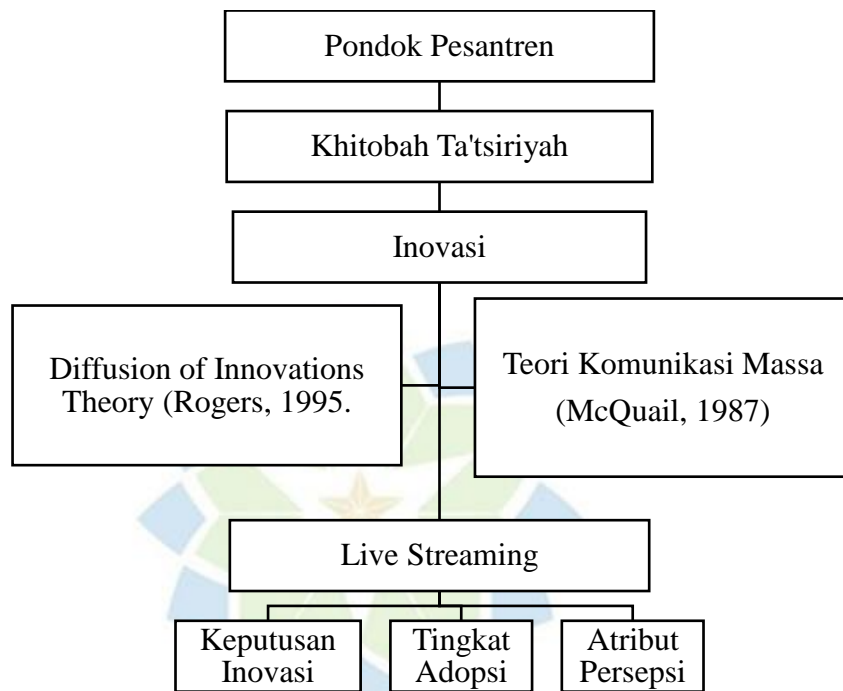
maupun livestreaming. Dalam penelitian ini memilih livestreaming karena penyebaran informasi melalui livestreaming ini memiliki sektor pendengar tersendiri, selain itu proses penyampaian informasi bisa disebarkan secara langsung untuk menangkap lebih banyak melalui konten digital.

Aplikasi atau software itu dapat diartikan dalam Bahasa Indonesia yang diartikan sebagai perangkat lunak. Melihat pengertiannya software atau perangkat lunak ini berarti sebuah perangkat yang tidak berbentuk fisik, akan tetapi berbentuk aplikasi atau sebuah system computer yang dapat dioperasikan oleh user atau pengguna.

Dalam bentuknya software ini dapat berupa aplikasi yang dapat dioperasikan oleh pengguna atau seseorang. Menurut Roger, perangkat lunak atau software adalah perintah program dalam sebuah *computer* yang disaat diberi perintah oleh pengguna maka akan memberikan sebuah fungsi untuk bekerja sesuai apa yang diminta oleh penggunanya. Pernyataan tersebut berarti software ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk memberi sebuah perintah kepada komputer yang nantinya diolah dan ditampilkan oleh komputer sesuai dengan apa yang diperintahkan oleh pengguna (Roger & Pressman, 2012: 8).

Salah satu bentuk software yang diteliti dalam penelitian ini yaitu OBS Studio, OBS Studio dipilih karena menjadi alat inovatif karena keunggulannya dalam memberikan kontrol penuh terhadap produksi

siaran langsung, termasuk pengaturan kualitas video, pengaturan audio, dan kemampuan untuk berinteraksi dengan audiens melalui fitur chat.



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Konseptual

## 7.1. Langkah-langkah Penelitian

### 7.1.1. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini, obyek penelitiannya itu ialah tim media yang menggunakan aplikasi Obs Studio untuk livestreaming di platform online. Adapun lokasi penelitiannya itu di Ponpes Islam Internasional Asy-Syifaa Wal Mahmuddiyyah yang beralamatkan di Haurngombong, Kec. Pamulihan, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45365

### 7.1.2. Paradigma dan Pendekatan

Paradigma pada penelitian ini memilih paradigma interpretif yakni paradigma yang berhubungan dengan reaksi terhadap paradigma positivistic yang dalam penjabarannya itu kurang mendukung untuk sebuah realitas. Menurut Creswell itu ada lima pendekatan dalam sebuah penelitian berjenis kualitatif, yaitu Narrative, Grounded Theory, Phenomenology, Case Studie, dan Ethnography. lalu pada pendekatan kualitatif ini menggunakan metode explore atau bisa disebut dengan pemahaman makna dari suatu peristiwa maupun fenomena oleh individu atau kelompok yang berasal dari sebuah masalah social atau kemanusiaan (Creswell, 2018: 8-10).

Paradigma Interpretif juga memiliki kaitan dengan penelitian ini, hal itu dikarenakan paradigam ini menjadi sebuah kerangka berfikir yang digunakan untuk mewadahi sudut pandang maupun pemahaman dari Tim Media dalam melakukan produksi live streaming dalam meningkatkan kualitas baik secara audio maupun visual.

Dengan paradigma interpretif ini peneliti menginginkan hasil pemahaman mengenai proses produksi livestreaming baik dari pra produksi, produksi, sampai pasca produksi melalui pengamatan secara langsung meupun tidak langsung.

### 7.1.3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Tujuannya itu dikarenakan dalam penelitian ini belum ada kerangka teoritis untuk menjelaskannya. Oleh karena itu, penulis

melakukan metode penelitian dengan cara menggambarkan serta memaparkan bagaimana proses Live Streaming dalam kegiatan Khitobah Ta'tsiriyyah menggunakan Obs Studio sebagai aplikasi yang meningkatkan kualitas baik secara audio maupun visual.

#### 7.1.4. Jenis Data dan Sumber Data

Jenis data ini mengacu terhadap perumusan masalah, yaitu ingin mengetahui bagaimana cara maupun proses meningkatkan kualitas live streaming menggunakan bantuan aplikasi obs studio baik peningkatan secara visual maupun audio.

#### 7.1.5. Informan atau Unit Analisis

Dalam penelitian ini Informannya itu berupa obyek penelitian yakni tim media yang menggunakan Obs Studio dalam melakukan live streaming pada kegiatan Khitobah Ta'tsiriyyah. Lalu untuk Unit analisisnya yaitu berupa produk hasil streaming dengan menggunakan software Obs Studio.

Unit analisis nya yaitu salah satu Video dari channel youtube Asyifa Tv dalam kolom Live streaming dan juga settingan OBS Studio nya yang berupa profile yang dipakai, scene, source, dan juga outline yang digunakan untuk menyiarkan livestreaming. Selain itu ada juga pendataan hardware atau alat yang digunakan guna mendukung proses siaran yang terjadi.

### 5.1.5. Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Observasi

Observasi merupakan salah satu dari Teknik pengumpulan data dengan proses pengamatan serta mencatat apa yang diperlukan secara sistematis terhadap obyek maupun subyek yang diteliti. Observasi digunakan untuk menemukan bagaimana proses untuk meningkatkan kualitas live streaming menggunakan Obs Studio seperti bagaimana cara penggunaannya dalam sebuah kegiatan Khitobah Ta'tsiriyyah, bagaimana proses persiapan sehingga nantinya akan terungkap beberapa fenomena yang akan diteliti secara langsung maupun tidak langsung. Maka data yang dibutuhkan oleh penulis dalam penelitian ini ialah data yang berhubungan dengan metode, teknis, dan media apa saja yang digunakan oleh tim media tersebut dalam proses livestreamingnya.

Metode pemantauan ini merupakan proses pengumpulan data dengan melihat dan memonitor secara langsung bagaimana pengaturan teknis Obs Studio selama siaran langsung dan mengumpulkan data secara teknis seperti tampilan dashboard, lalu bagaimana set multicam, mode studio, dan Adapun teknis lain seperti resolusi, bitrate, dan framerate. Teknik analisis ini digunakan penulis agar mendapatkan informasi tentang aspek teknis yang dapat mempengaruhi kualitas livestreaming.

Dalam Teknik observasi ini juga merupakan proses pengumpulan data dengan melihat dan memonitor secara langsung bagaimana pengaturan teknis Obs Studio selama siaran langsung dan mengumpulkan data secara



teknis seperti tampilan dashboard, lalu bagaimana set multicam, mode studio, dan Adapun teknis lain seperti resolusi, bitrate, dan framerate. Teknik analisis ini digunakan penulis agar mendapatkan informasi tentang aspek teknis yang dapat mempengaruhi kualitas livestreaming.

Adapun dalam Teknik observasi ini ada juga aspek yang diperhatikan dengan cara menganalisis dan mengamati konten hasil live streaming menggunakan Obs Studio, analisis konten ini digunakan untuk menganalisa bagaimana visual maupun secara audio apakah lebih baik jika dibandingkan dengan konten yang tidak menggunakan obs studio.

## 2. Wawancara

Metode wawancara adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan proses diskusi atau tanya jawab baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap obyek, dalam penelitian ini berarti tim media yang menggunakan Obs Studio sebagai alat untuk live streaming, hal ini diperlukan agar dalam penelitian ini mendapatkan data secara langsung dari sumbernya selain itu data yang didapatkan akan lebih jelas dan obyektif untuk proses penelitian ini.

Untuk pihak maupun tokoh terkait yang akan di wawancarai guna membantu penelitian ini yaitu pengurus dari tim multimedia Asyifa Tv karena merekalah yang bersinggungan langsung dan mengatur segala yang dimulai dari persiapan atau pra produksi, pada saat live streaming atau produksi, dan juga setelah melakukan sesi livestreaming atau pasca

produksi. Selain itu, pengurus pondok pesantren pun dapat menjadi bahan pendukung mengenai data pondok pesantren.

### 3. Dokumentasi

Metode ini merupakan pengambilan data secara langsung maupun arsip yang biasa dijadikan bukti oleh obyek dalam melakukan proses livestreaming nya. Pendokumentasian ini dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung baik berupa foto, hasil rekaman, ataupun, konten hasil dari livestreaming menggunakan Obs Studio.

#### 5.1.6. Teknik Penentuan Keabsahan Data

Keabsahan Transferabilitas yaitu Teknik Deskripsi Kasus dan Pemilihan Sampel yang Bermakna. Keabsahan transferabilitas adalah konsep yang berkaitan dengan sejauh mana hasil dari suatu penelitian atau temuan dapat diterapkan atau dipindahkan (ditransfer) ke situasi atau konteks lain yang berbeda dari konteks penelitiannya. Dalam konteks penelitian ilmiah, transferabilitas mengacu pada sejauh mana temuan atau hasil penelitian dapat digeneralisasi atau relevan untuk situasi atau populasi yang berbeda.

Keabsahan Konsistensi dalam Pengukuran Teknis yaitu Teknik: Pemantauan Teknis Langsung. Keabsahan konsistensi dalam pengukuran teknis, terutama dalam konteks teknik pemantauan teknis langsung, merujuk pada sejauh mana pengukuran teknis yang berulang-ulang pada waktu yang berbeda atau dalam situasi yang berbeda memberikan hasil yang konsisten atau stabil. Dalam teknik pemantauan teknis langsung, seperti dalam laboratorium atau lingkungan yang memerlukan pengukuran yang

presisi, keabsahan konsistensi sangat penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dapat diandalkan.

Keabsahan Member-Checking yaitu Teknik: Verifikasi dengan Pihak Terkait. Keabsahan "member-checking" adalah salah satu teknik yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk memverifikasi keabsahan temuan dan interpretasi peneliti. Teknik ini juga dikenal sebagai "verifikasi dengan pihak terkait."

#### 5.1.7. Teknik Analisis Data

Data yang diambil itu melalui beberapa proses yaitu diantaranya melalui observasi, wawancara, dan juga melalui studi Pustaka beberapa literatur publikasi yang setelah dikumpulkan dan dianalisis dengan indicator landasan teori yang telah diambil oleh penulis yang nantinya menjadi acuan bagi penulis dalam menganalisis data yang dikumpulkan. Hal ini merupakan penyedarhanaan dari proses dalam menganalisis data penelitian kualitatif yang dijabarkan oleh *Miles and Huberman*, yaitu Reduksi data , Pemaparan data, dan juga Penarikan kesimpulan dari apa yang telah dikumpulkan dan dianalisis. Secara lengkapnya yaitu :

##### 1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan sebuah proses analisis data yang mana prosesnya adalah memilih hal-hal yang pokok dan memfokuskan terhadap hal penting lalu mencari bagaimana tema dan pola tersebut dapat terjadi. Jadi, mereduksi adalah memperjelas bagaimana gambaran mengenai objek yang diteliti untuk memudahkan dalam proses pengumpulan data.

## 2. Pemaparan Data

Pemaparan data adalah tahap penting dalam penelitian di mana informasi yang telah dikumpulkan diorganisasikan dan dipilih dengan cermat. Proses ini tidak hanya melibatkan penataan data, tetapi juga seleksi data mana yang paling relevan dan bermanfaat untuk mendukung proses pengambilan keputusan serta penyusunan kesimpulan. Dengan pemaparan data yang baik, peneliti dapat lebih mudah mengidentifikasi pola, tren, atau temuan penting yang mungkin tidak terlihat pada pandangan pertama. Selain itu, pemaparan data juga membantu dalam memastikan bahwa hanya informasi yang paling signifikan yang digunakan untuk mendukung argumen atau hipotesis yang diajukan, sehingga hasil akhir dari penelitian menjadi lebih akurat dan dapat dipercaya. Pemilihan data yang tepat pada tahap ini sangat penting, karena akan mempengaruhi kualitas analisis dan validitas kesimpulan yang diambil.

## 3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dalam proses penelitian, di mana setelah semua data yang relevan berhasil dikumpulkan dan dianalisis secara mendalam, peneliti akan merumuskan kesimpulan. Dengan demikian, kesimpulan representasi dari keseluruhan proses penelitian, memberikan wawasan baru, dan seringkali menyarankan langkah-langkah atau penelitian lebih lanjut yang diperlukan untuk memperdalam pemahaman tentang topik yang dikaji.