



Motion graphic sebagai Media Dakwah

Nurbaiti Dwi Damayanti^{1*}, Enjang Muhaemin², Rojudin¹

¹Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi,
UIN Sunan Gunung Djati, Bandung

²Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi,
UIN Sunan Gunung Djati, Bandung

*Email : nurbaitidwi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan *motion graphic* sebagai media dakwah, elemen *motion graphic* dan pesan dakwah yang terkandung dalam video di kanal YouTube 'Bener Gitu?'. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *motion graphic* merupakan media ilmiah yang dapat digunakan sebagai media dakwah. Terdapat dua elemen yang digunakan pada proses pembuatannya, yakni elemen audio dan elemen visual. Transformasi objek yang digunakan dalam pembuatan video terdapat transformasi *position*, *rotation*, *scale*, dan *opacity*. Pesan yang terkandung pada video adalah terkait Syariah dan akhlak, serta pentingnya menjaga toleransi satu sama lain.

Kata Kunci : *Media Dakwah; Motion graphic; Media Baru; Audio Visual; Kanal YouTube.*

ABSTRACT

This paper aims to know how the role of motion graphics in the process of delivering da'wah, to find out about how to use motion graphics as a medium of da'wah, elements of motion graphics that are applied, and the message of da'wah on videos in 'Bener Gitu?' YouTube channel. The method used is a qualitative research method with descriptive analysis. The results of this study indicate that motion graphic is a scientific media that can be used as a da'wah medium. There are two elements used in the video making process, there are audio elements and visual elements. The object transformations used in making videos include position, rotation, scale, and opacity transformations. The message contained in the video is about sharia and akhlaq and the importance of tolerance between other religions and other Muslims.

Keywords : *Da'wah Medium; Motion graphic; New Media; Audio Visual; Youtube Channel.*

PENDAHULUAN

Sebagai khalifah atau pemimpin di bumi, manusia ditugaskan untuk senantiasa mengajak satu sama lain agar berbuat sesuai ajaran Rasulullah Saw. dengan mengikuti segala perintah maupun menghindari segala larangan yang tertuang didalam Al-Qur'an dan *As Sunnah*. Maka dari itu berdakwah adalah wajib dan harus dilaksanakan oleh manusia, terutama oleh seorang muslim.

Dakwah adalah suatu bagian yang sangat penting dan tak dapat terpisahkan dari kehidupan seorang muslim, dakwah sendiri mengajak dan menaruh motivasi, memberikan pengaruh sertaupaya untuk membimbing orang lain (Amin, 2009: 1). Dalam prosesnya, dakwah memiliki unsur-unsur yang harus terpenuhi karena memiliki hubungan satu sama lain. Ada lima unsur dakwah menurut kajian ilmu dakwah, yaitu : (1) *Da'i* (Subjek dakwah) sebagai penyampai dakwah; (2) *Mawdu'* atau pesan dakwah; (3) *Wasilah* atau media dakwah; (4) *Ushub* atau metode dakwah; dan (5) *Mad'u* (objek dakwah) sebagai penerima pesan dakwah.

Berdasarkan kelima unsur di atas, *wasilah* atau media yang digunakan dalam berdakwah merupakan salah satu bagian terpenting dalam keberhasilan dakwah. Dakwah tidak akan dapat tersampaikan jika tidak ada perantara (dalam hal ini media) untuk menyampaikannya. Media dakwah sendiri dapat diartikan sebagai sarana yang digunakan sebagai penghubung dalam kegiatan dakwah. Beberapa contohnya dapat berupa : lisan, tulisan, audio, visual, audio & visual, keteladanan, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, agar keberhasilan dakwah bisa tercapai, diperlukan adanya suatu inovasi dalam mengemas sebuah dakwah agar terlihat lebih menarik. Elemen-elemen dakwah tersebut dituntut untuk selalu mengikuti perkembangan di era modern ini. Hal tersebut ditujukan agar kegiatan dakwah dapat dengan mudah diterima masyarakat sebagai bagian tak terpisahkan dari modernisasi.

Di zaman perkembangan teknologi informasi digital yang serba cepat seperti sekarang ini, hampir semua kalangan beralih ke media baru (*new media*) yang berbasis internet. Dari sekian banyaknya media baru yang berkembang, YouTube menjadi salah satu alternatif yang banyak dipilih untuk menyebarkan sebuah informasi. Bila dimanfaatkan dengan baik, YouTube dapat menjadi salah satu media yang dapat digunakan untuk menyebarkan dakwah.

Melansir dari *datareportal.com*, pada 2021 pengguna aplikasi YouTube dari rentang usia 15 hingga 64 tahun ada sebanyak 93,8 persen dari total pengguna internet di Indonesia. Angka tersebut bila dikalkulasikan setara dengan 190 juta orang (www.tekno.tempo.co). Untuk mengunggah sebuah konten dakwah di YouTube, diperlukan Teknik yang tepat dalam proses pembuatan videonya. Teknik pembuatan video tersebut merupakan *motion graphic*. Dimana *motion graphic*

sendiri berarti grafis yang bergerak. *Motion graphic* merubah desain statis menjadi grafik yang bergerak.

Seperti halnya Kanal YouTube ‘Bener Gitu?’ yang memanfaatkan teknik *motion graphic* dalam membuat konten dakwah untuk diunggah di platform yang paling banyak diminati, yakni YouTube. Kanal Yotutube ‘Bener Gitu?’ merupakan sebuah kanal yang berisikan pesan dakwah yang dikemas secara menarik dan kemudian dipublikasikan melalui media sosial YouTube. Pada setiap konten yang diunggah, Kanal ‘Bener Gitu?’ memanfaatkan media audio-visual berupa *motion graphic* yang dikemas secara menarik dan kekinian.

Selain itu, kanal YouTube ‘Bener Gitu?’ memiliki konsep unik yang berbeda dengan kanal YouTube dakwah lainnya. Selain penerapan teknik *motion graphic*, kanal YouTube bener gitu juga mengajak para penontonnya untuk mengkaji sesuatu yang berasal dari keraguan. Hal tersebut terdapat pada moto dari kanal ini, yakni “Karena keyakinan berawal dari keraguan. Maka di *channel* ini, semua yang udah kamu yakinin kami benergituin.”.

Berdasarkan hal-hal yang sudah dipaparkan di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian terhadap media *motion graphic* yang digunakan kanal YouTube ‘Bener Gitu?’ untuk menyebarkan dakwah. Ketertarikan tersebut bertujuan untuk membagikan pemahaman secara lebih luas terhadap ruang lingkup dalam proses penyebaran dakwah itu sendiri. Dengan kata lain, harus adanya desentralisasi pelaksanaan kewajiban dakwah di era informasi.

Penelitian ini dilandaskan kepada beberapa penelitian terdahulu sebagai bahan referensi. Di antaranya adalah penelitian oleh Mariska (2020) mengenai Webtoon sebagai Media Dakwah dalam Budaya Populer. Penelitian ini menunjukkan bahwa *webtoon* dapat dijadikan sebagai media dakwah dengan berbagai macam pesan dakwah. Kedua, penelitian oleh Adilah (2017) yang berjudul Komik Sebagai Media Dakwah (Studi Deskriptif pada Komik Strip Akun Instagram @BlackmetalistiQomah Karya Achmad Deptian). Penelitian ini menunjukkan media komik yang dimanfaatkan sebagai media dakwah; dan terakhir Penelitian oleh Putra dkk (2018) yang berjudul “Gadget Freak (Smartphone)” Animasi *Motion graphic* Iklan Layanan Masyarakat. Penelitian tersebut menghasilkan karya *motion graphic* yang mengadung berisi tentang pengaruh *smartphone* terhadap para remaja.

Objek dari penelitian ini merupakan tiga buah video yang diunggah oleh kanal YouTube ‘Bener Gitu?’ yang berjudul “*Hukum Menggambar itu Haram! Bener Gitu?*”, “*Hukum Musik itu Haram?! Bener Gitu?*”, dan “*Hukum Mengucapkan Selamat Natal itu Haram?! Bener Gitu?*”. Dari latar belakang masalah tersebut, dapat dirumuskan beberapa masalah mengenai penggunaan *motion graphic* sebagai media dakwah yang diterapkan kanal YouTube ‘Bener Gitu?’, kemudian mengenai

elemen *motion graphic* serta pesan dakwan yang terkandung dalam video di kanal YouTube 'Bener Gitu?'.

Metode penelitian yang akan digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif. Metode ini adalah metode yang mengkaji potret situasi sosial yang diteliti secara utuh dan menyeluruh dengan ruang lingkup yang luas. Metode ini bertujuan untuk mengkaji, mengklarifikasi, dan mendeskripsikan hasil penelitian secara sistematis mengenai kenyataan sosial, menurut fakta yang terlihat pada suatu bidang secara faktual dan cermat.

LANDASAN TEORITIS

Teori yang menjadi landasan dalam penelitian ini adalah Teori Media Baru dan Teori Desain Gestalt. Teori media baru dapat dikatakan mewakili kemunculan terhadap hadirnya teknologi interaktif dan jaringan komunikasi, khususnya dunia maya yang berubah secara sosial. Pierre Levy (Littlejohn & Foss, 2014: 413-414) mengemukakan dua pandangan terhadap teori ini.

Pertama, merupakan pandangan interaksi sosial yang membedakan media berdasarkan kedekatannya dengan interaksi tatap muka. Pierre Levy menganggap fleksibilitas dan dinamisme memungkinkan orang mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru dan terlibat dalam dunia demokrasi. Sedangkan pandangan kedua adalah pandangan tentang integrasi sosial, yang merupakan gambaran media, bukan bentuk informasi, interaksi, atau penyebarannya, melainkan ritual atau bagaimana manusia menggunakan media sebagai cara untuk menciptakan kebiasaan masyarakat.

Teori Desain Gestalt merupakan teori yang menjelaskan proses persepsi melalui pengorganisasian suatu komponen-komponen yang memiliki hubungan, pola, dan juga kemiripan yang bersatu menjadi satu kesatuan. Teori yang dikemukakan oleh Max Wertheimer pada tahun 1920-an ini juga membahas mengenai prinsip-prinsip desain. Teori ini didasarkan pada pencarian pola perilaku manusia. Setiap bagian dari gambar dapat dianalisis dan dievaluasi sebagai komponen yang terpisah. Salah satu hukum persepsi dari teori ini membuktikan bahwa untuk mengenali atau membaca sebuah gambar, diperlukan kontras antara ruang positif yang disebut gambar dan ruang negatif yang disebut tanah (Sihombing, 2001: 12).

Dari segi etimologi, dakwah merupakan kata serapan yang diambil dari bahasa Arab, dengan kata dasar *da'a*, *yad'u*, *da'watan* yang memiliki makna memanggil, menyeru, mengajak, himbuan, atau undangan. Bila ditinjau dari konteks Al-Qur'an, pengertian di atas selaras dengan firman Allah pada Q.S Yunus ayat 25 yang berbunyi :

وَاللَّهُ يَدْعُوا إِلَى دَارِ السَّلَامِ وَيَهْدِي مَنْ يَشَاءُ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

“Allah menyeru (manusia) ke Dārussalām (surga) dan memberi petunjuk kepada siapa yang Dia kehendaki menuju jalan yang lurus (berdasarkan kesiapannya untuk menerima petunjuk).” (Kemenag, 2019)

Seperti yang telah disebutkan pada bagian pendahuluan, terdapat unsur-unsur dakwah dalam proses penyampaian dakwah. Salah satu unsur terpenting adalah *wasilah* atau media dakwah. Menurut Munir & Ilahi (dalam Sukayat, 2015 : 27) dalam segi dakwah, media yang berasal dari bahasa arab ‘*wasilah*’ memiliki arti sebagai segala sesuatu yang dapat membantu proses dalam mengantarkan tercapainya kepada sesuatu tujuan.

Dalam konteks dakwah, wasilah terbagi menjadi dua. Pertama, wasilah *maknawiyah* yang berarti media yang tidak berwujud, misalnya seperti perasaan kecintaan kita kepada Allah dan Rasul-Nya. Yang kedua adalah media yang bersifat material atau disebut wasilah *madiyah*, yakni media yang memiliki bentuk dan rupa yang bisa dijangkau oleh alat indra manusia.

Selanjutnya, terdapat tiga bagian dari media material, yaitu : a) Media yang sifatnya merupakan fitrah atau anugrah yang berupa keahlian yang dimiliki oleh da’i; b) Media ilmiah, seperti karya tulis, lukisan, speaker, kaset, telepon, radio, televisi, bioskop, teater, dll; dan c) Media praktis yang berupa kegiatan seperti memakmurkan masjid, pendirian organisasi, sekolah, dan lain-lain.

Sementara itu, media yang hadir dewasa ini sangatlah beragam. Dahulu, televisi dan radio menjadi media mainstream yang paling banyak digemari. Namun kini sudah telah hadir beragam media yang dapat menjadi alternatif pilihan. Salah satunya adalah media sosial yang berbasis internet.

YouTube menjadi salah satu situs paling populer yang dikenal oleh para pengguna internet bahkan menjadi situs web nomor 1 di dunia. YouTube menyediakan layanan berbagi video. Untuk memanfaatkan YouTube sebagai media dakwah, diperlukan pemahaman terhadap Teknik pembuatan video yang nantinya akan diunggah di situs ini. *Motion graphic* dapat menjadi salah satu alternatifnya.

Motion graphics berasal dari dua kata, yaitu *motion* yang berarti gerak dan *graphic* yang berarti grafis. Menurut ahli teori perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins Of Motion graphics*, yang diterbitkan pada tanggal 6 januari 2012 di Cinemagraph, *motion graphic* adalah media yang memanfaatkan teknologi perekaman atau animasi untuk menciptakan ilusi gerak, yang pada umumnya dipadu padankan dengan musik atau audio untuk diterapkan dalam sebuah karya multimedia (Shidqi & Astuti, 2018: 2).

Motion graphic atau grafik gerak adalah bagian dari Seni Desain Grafis yang menggabungkan ilustrasi, tipografi, fotografi atau videografi, dengan menerapkan teknik-teknik pembuatan animasi. *Motion graphic* bersifat fleksibel karena dapat diterapkan di berbagai sektor seperti animasi, desain, film, games, multimedia, hingga periklanan. Menurut Gora (2009: 3) *Motion graphic* merupakan bagian dari salah satu jenis animasi yang menampilkan teks dan berbagai grafis, dan biasa diterapkan untuk keperluan media televisi, web, presentasi, multimedia dan lainnya.

Dalam proses pembuatannya, *Motion graphic* memiliki elemen-elemen penting yang harus ada didalamnya. Pada dasarnya, elemen yang terdapat pada *motion graphic* tidak jauh berbeda dengan elemen-elemen visual seperti desain grafis. Namun yang membedakannya adalah output atau produk yang dihasilkan. *Motion graphic* merupakan produk dari karya audio visual. Berdasarkan hal tersebut, penulis membaginya kedalam dua kategori sebagai berikut :

Pertama, elemen Audio. Audio disini lebih ditekankan sebagai suatu elemen penting yang membangun sebuah sistem komunikasi dalam bentuk suara. Dalam sebuah karya audio visual, audio merupakan elemen penting yang dapat membantu agar pesan dapat lebih tersampaikan kepada audien. Audio juga dapat memberikan kesan yang lebih realistis terhadap apa yang ditampilkan.

Berikut merupakan jenis-jenis audio yang penulis ambil dari teori anatomi film: 1) *Speech* atau pembicaraan merupakan suara yang dihasilkan dari pembicaraan manusia dengan bentuk bahasa. *Speech* dapat berupa narasi, monolog, dialog, ataupun direct address; 2) Efek suara, yakni jenis suara yang tidak secara langsung dihasilkan oleh manusia. Efek suara dapat bersumber dari manusia maupun benda lain disekitar. Efek suara dapat menghasilkan kesan realistis ruang cerita, meningkatkan suasana cerita, hingga menciptakan ilusi dalam sebuah karya audio visual; dan 3) Musik. Selain efek suara, musik dalam sebuah karya audio visual juga memiliki fungsi untuk menambah ataupun memperkuat efek dramatisasi. Musik dalam karya audio visual dapat diterapkan secara natural atau fungsional.

Kedua, elemen Visual. Elemen ini adalah bagian yang nampak dari video dan terlihat secara visual. Elemen visual terdiri dari beberapa bagian: 1) Elemen berdasarkan elemen grafis (Anggraini & Nathalia, 2018: 32 – 35) seperti garis, bentuk, kontras, warna, pola&tekstur, dan gambar; 2) *Time* atau waktu. dalam karya audio visual –terutama dalam video *motion graphic*- diartikan sebagai urutan tampilan dari satu frame keframe yang lain yang telah dikonsepskan sebelumnya; 3) Tipografi, yakni ilmu tentang memilih dan menata huruf dengan pengaturan dan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan tertentu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan terhadap tiga buah video yang diunggah oleh kanal YouTube ‘Bener Gtu?’. Kanal YouTube ‘Bener Gtu?’ merupakan channel dakwah yang menggunakan *motion graphic* dalam teknik penyajian videonya. Kanal ini bergabung di YouTube sejak 15 September 2017 hingga sekarang.

Kanal ini memiliki slogan “Karena keyakinan berawal dari keraguan. Maka di channel ini, semua yang udah kamu yakinin kami benergituin”. Hal tersebut menjadi ciri khas tersendiri dalam patokan tema pada setiap videonya. Hingga kini, kanal YouTube ‘Bener Gtu?’ telah memiliki video yang berjumlah sebanyak 38 video *motion graphic*. ‘Bener Gtu?’ Kerap kali mengangkat tema mengenai hukum suatu perkara dan isu-isu keislaman lainnya yang sering dianggap kontroversi. Meski begitu, kanal ‘Bener Gtu?’ telah ditonton lebih dari 35.000 kali sejak video pertamanya diupload dan memiliki kurang lebih 101 ribu subscriber.

Dalam hal desain, Kanal YouTube ‘Bener Gtu?’ menerapkan flat design sebagai style ilustrasi dalam pembuatannya video *motion graphic* nya. Flat design adalah desain yang memiliki pendekatan yang bersifat minimalis. Pendekatan desain ini memiliki ciri penggunaan warna yang cenderung cerah dan ilustrasi 2D (dua dimensi). Flat design cenderung bertekstur minimalis, tidak banyak bayangan atau gradient yang diterapkan dalam desainnya. Tipografi dalam flat design juga cenderung lebih modern, sederhana dan simple. Detil pada jenis desain ini dirancang seminimal mungkin. Objek yang digunakanpun tidak terlalu bersifat realistis.

Hasil penelitian ini merupakan hasil dari analisis dan pengamatan pada tiga buah video dari kanal YouTube ‘Bener Gtu?’ yang merupakan sumber data primer dari penelitian ini. Adapun video yang merupakan objek dan menjadi sumber data primer dalam penelitian ini merupakan tiga video dengan frekuensi yang paling populer atau paling banyak ditonton dan juga berdasarkan kemiripan tema. Ketiga video tersebut berjudul : 1) Hukum Menggambar itu Haram! Bener Gtu?; 2) Hukum Musik itu Haram?! Berner Gtu?; dan 3) Hukum Mengucapkan Selamat Natal itu Haram?! Bener Gtu?.

Penggunaan *Motion graphic* sebagai Media Dakwah

‘Bener Gtu?’ memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berupa salah satu situs yang saat ini populer di internet, yakni situs YouTube. situs YouTube merupakan salah satu wadah untuk saling berbagi video antar penggunaannya. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa video atau dapat kita sebut juga sebagai tayangan, merupakan hal utama yang harus dimiliki setiap kanal dari situs ini sebagai daya tariknya.

YouTube merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa 'gambar bergerak' dan bisa diandalkan. Situs ini memang disediakan bagi mereka yang ingin melakukan pencarian informasi video dan menontonnya langsung. Kita juga bisa berpartisipasi mengunggah video ke server YouTube dan membaginya ke seluruh dunia (Baskoro, 2009: 58).

Kanal YouTube 'Bener Gitu?' menggunakan teknik *motion graphic* dalam proses pembuatan videonya. Sebagaimana yang telah dijelaskan terkait *motion graphic* pada bagian sebelumnya, teknik ini dapat diterapkan diberbagai bidang yang meliputi Film, Televisi, Media Interaktif, dan Ruang Publik. Gora (2009: 3) menjelaskan bahwa *motion graphic* merupakan bagian dari salah satu jenis animasi yang menampilkan teks dan berbagai grafis, dan biasa diterapkan untuk keperluan media televisi, web, presentasi, multimedia dan lainnya. (Gora, 2009: 3)

Tim kreatif dari kanal ini menerapkan teknik *motion graphic* untuk keseluruhan videonya. Teknik ini digunakan untuk membantu mengilustrasikan narasi dan pesan yang ingin disampaikan oleh tim kreatif. Hal tersebut tercerminkan dari visual yang ada pada seluruh video di kanal YouTube 'Bener Gitu?', dimana dari bagain awal hingga akhir visual yang ditampilkan adalah grafis yang bergerak.

Selanjutnya, sebagaimana yang dijelaskan pada bagian tinjauan pustaka, dalam konteks media dakwah, media (wasilah) dapat dibagi menjadi media imaterial yang berarti media yang tidak berwujud (misal : perasaan kecintaan kita kepada Allah dan Rasul-Nya) dan media yang bersifat material yang memiliki bentuk dan rupa yang bisa dijangkau oleh alat indra manusia. Media material tersebut selanjutnya terbagi kedalam tiga bagian seperti media yang bersifat fitrah (keahlian yang dimiliki da'i), media yang bersifat ilmiah, dan media yang bersifat praktis.

Media dakwah sendiri merupakan alat atau sarana yang bersifat objektif sehingga dapat menjadi wadah untuk memperantarai antara gagasan (pesan dakwah) dengan manusia (objek dakwah), suatu elemen penting dan urat nadi dalam dakwah secara keseluruhan yang kehadirannya diperlukan untuk menentukan perjalanan dakwah (Sukayat, 2015: 28).

Dengan begitu, penulis dapat menyimpulkan bahwa *motion graphic* pada kanal YouTube 'Bener Gitu?' diaplikasikan sebagai teknik pembuatan video secara keseluruhan. Hal tersebut menunjukkan bahwa video di kanal YouTube 'Bener Gitu?' dapat dikategorikan sebagai media dakwah ilmiah yang bersifat material. Dimana media ilmiah tersebut mencakup karya tulis, karya lukis, kreasi suara (pengeras suara, kaset, telepon, dll), karya audio visual (radio, Tv, video, film, dll), ataupun karya seperti teater dan drama.

Di era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang seba digital seperti sekarang ini, diperlukan adanya inovasi yang sesuai dengan apa yang menjadi gaya hidup dan kebiasaan masyarakat. Semua kalangan dari berbagi sektor berlomba-lomba men-digitalisasi diri dengan menciptakan sesuatu yang unik dan kekinian. Hal tersebut guna memperkuat eksistensi di tengah gejolak persaingan yang ketat. Untuk itu juga diperlukan adanya persiapan dan penyesuaian bagi para pelaku dakwah terhadap pola perkembangan tersebut. Maka sebagaimana yang diungkapkan Muhaemin (2017: 342):

Perkembangan pesat di bidang teknologi komunikasi semestinya disikapi secara proaktif. Munculnya era cyber, sudah selayaknya dipandang sebagai peluang sekaligus tantangan guna mewujudkan dakwah Islam yang lebih efektif, efisien, dan mengglobal. Era cyber yang ditandai dengan kian banyaknya masyarakat dunia yang menggunakan internet sebagai media komunikasi, dan sebagai sumber rujukan merupakan tantangan dan peluang bagi para pelaku dakwah.

Dalam proses penyampaian dakwah, sangatlah penting untuk memilih media sebagai salah satu unsur dakwah, dimana media yang dipilih harus relevan dengan keadaan dan perkembangan jaman. Agar berjalan dengan efektif, dakwah harus mempertimbangkan situasi dan kondisi serta apa yang sedang dan akan menjadi keinginan dan kebiasaan mad'u yang dalam hal ini merupakan masyarakat atau khalayak luas. Hal tersebut sejalan dengan pandangan yang dikemukakan oleh Pierre Levy terkait teori media baru (dalam Littlejohn & Foss, 2014 : 413-414):

Pandangan tentang interaksi sosial yang menganggap bahwa media baru ini sebagai lingkungan informasi yang terbuka yang bersifat fleksibel dan dinamis. Dimana media baru memungkinkan orang untuk mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru dan terlibat dalam dunia demokrasi dimana terdapat pembagian antara keuntungan dan pemberian kuasa yang lebih interaktif di masyarakat.

Sebagai salah satu bagian dari media baru, YouTube menjadi salah satu alternatif yang banyak dipilih untuk menyebarluaskan sebuah informasi. Hal tersebut tentunya harus dimanfaatkan oleh para pelaku dakwah karena YouTube dapat menjadi salah satu media efektif yang dapat digunakan untuk menyebarkan dakwah. Tingginya minat khalayak terhadap penggunaan YouTube dapat dimanfaatkan agar dakwah islam dapat tetap berjalan dengan mengikuti perkembangan zaman.

Dengan memanfaatkan media baru, pelaku dakwah bisa memberikan informasi tentang seluk beluk agama Islam kepada objek dengan seluas mungkin tanpa terbatas jarak maupun waktu. Kehadiran internet yang digunakan sebagai media dakwah menurut Muhaemin (2017:346), diakui atau tidak, memang telah

memberikan manfaat yang luar biasa.

Seperti apa yang diimplementasikan oleh kanal YouTube ‘Bener Gitu?’ yang mengoptimalkan media baru agar penyampaian dakwah yang dilakukan sesuai dengan perkembangan jaman sehingga menjangkau khalayak luas. Dalam proses penyampaian dakwahnya, selain memanfaatkan YouTube sebagai bentuk perkembangan teknologi dan informasi, kanal YouTube ‘Bener Gitu?’ juga mengikuti perkembangan tren desain dan teknik ‘kekinian’ dengan memanfaatkan teknik *motion graphic* dalam pembuatan videonya. Hal tersebut membuktikan bahwa media baru dapat dimanfaatkan sebagai media dakwah.

Menyampaikan pesan dakwah melalui video menjadi salah satu cara yang sangat efektif dalam keberhasilan dakwah. Terlebih mengingat kenyataan karakter masyarakat saat ini yang tergolong rendah tingkat literasinya. Masyarakat di era digital ini memang lebih menyukai karya yang tergolong audio visual (film atau video) daripada karya literature. Maka dari itu, dakwah melalui video terus berkembang dan cukup diminati hingga detik ini.

Begitu banyak metode maupun teknik yang dapat digunakan sesuai kebutuhan dalam berdakwah melalui video. Contohnya : Dakwah dengan metode ceramah akan cukup dengan sekedar merekam aktivitas ceramah tersebut dan menjadikannya sebuah video lalu menyebarkannya. Dakwah dengan metode uswatul hasanah (melalui contoh yang baik) akan cocok menggunakan cerita dan dicontohkan oleh karakter melalui animasi dalam pembuatan videonya. Namun dakwah yang metode dan tujuannya untuk menjelaskan tentang sesuatu, akan lebih cocok menggunakan *motion graphic* untuk membantu mengilustrasikan pesan dakwah.

Teknik *motion graphic* memanglah bukan suatu hal yang baru di dunia seni komunikasi visual, terutama dibidang media dan perfilman. Namun pengaplikasian teknik ini terus berinovasi dan berkembang hingga sekarang. Dalam ranah situs YouTube, *Motion graphic* sudah banyak yang diterapkan oleh kreator-kektor, kreator pada kanal YouTube yang berbasis edukasi. Meskipun begitu, masih belum banyak kanal YouTube berbasis dakwah Islam yang menerapkan teknik ini dalam pembuatan videonya.

Hal tersebut dimanfaatkan oleh kanal YouTube ‘Bener Gitu?’ untuk membantu mengilustrasikan pesan dakwah yang ingin mereka sampaikan. Dengan memiliki ciri khas, hal tersebut menjadi daya tarik untuk menarik perhatian audien yang ingin menikmati konten dakwah dengan tampilan unik dan tidak mainstream.

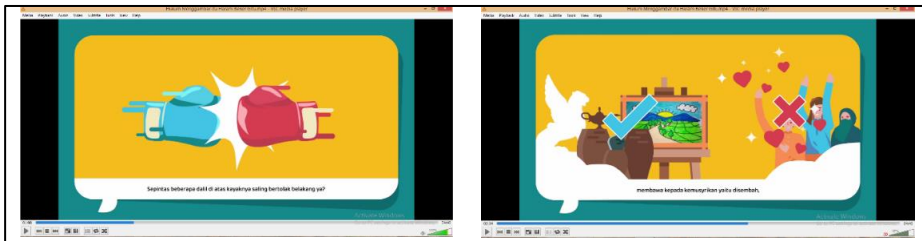
Dalam konteks media dakwah, media (wasilah) dapat dibagi menjadi media imaterial yang berarti media yang tidak berwujud (misal : perasaan kecintaan kita kepada Allah dan Rasul-Nya) dan media yang bersifat material yang memiliki

bentuk dan rupa yang bisa dijangkau oleh alat indra manusia. Media material tersebut selanjutnya terbagi kedalam tiga bagian seperti media yang bersifat fitrah (keahlian yang dimiliki da'i), media yang bersifat ilmiah, dan media yang bersifat praktis.

Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa *motion graphic* pada kanal YouTube 'Bener Gitu?' diaplikasikan sebagai teknik pembuatan video secara keseluruhan. Hal tersebut menunjukkan bahwa video di kanal YouTube 'Bener Gitu?' dapat dikategorikan sebagai media dakwah ilmiah yang bersifat material. Dimana media ilmiah tersebut mencakup karya tulis, karya lukis, kreasi suara (pengeras suara, kaset, telepon, dll), karya audio visual (radio, Tv, video, film, dll), ataupun karya seperti teater dan drama.

Penerapan Elemen *Motion graphic* dan Penyampaian Pesan Dakwah

Sebagai salah satu cara unik untuk menampilkan bagian dari media visual, penerapan *motion graphic* tentunya disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan dari sebuah karya itu sendiri. Dari hasil analisis, penggunaan *motion graphic* pada kanal YouTube 'Bener Gitu?' ditujukan untuk membantu proses tersampainya dakwah islam kepada khalayak luas sebagai objek dakwah. Dengan kata lain, kanal YouTube 'Bener Gitu?' menggunakan *motion graphic* dalam proses pembuatan videonya yang kemudian digunakan sebagai media dakwah untuk mencapai tujuan dakwahnya. *Motion graphic* sendiri menurut Gallagher & Paldy (2007: 5-7) dapat berfungsi sebagai media informasi, media *branding*, hingga media pembelajaran.



Sumber: Kanal YouTube 'Bener Gitu?'

Gambar 1. Cuplikan video "Hukum Menggambar itu Haram?"

Pada gambar 1 video diawali dengan munculnya ilustrasi anak yang sedang menggambar sebuah masjid, yang dilanjutkan dengan ilustrasi lukisan-lukisan yang dipajang disebuah dinding. Terdapat *subtitle* dibagian bawah ilustrasi yang sesuai dengan narasi yang dibacakan oleh narator. Dijelaskan juga mengenai dalil-dalil yang berbicara tentang hukum menggambar. Dimana dalil yang pertama merupakan hadits yang menjelaskan tentang larangan menggambar dan dalil kedua yang menjelaskan tentang diperbolehkannya seni visual.

Ilustrasi dilanjutkan sesuai dengan narasi. Narasi tersebut menjelaskan

mengenai alasan Rasulullah melarang seni visual. Kemudian ilustrasi mengenai perkembangan seni visual yang pesat pada masa kejayaan Islam. Pada bagian akhir video, menjelaskan tentang sifat Islam yang dimanis dan mengikuti perkembangan jaman. Narasi tersebut diilustrasikan dengan gambar air yang merepresentasikan Islam, dimana air itu mengikuti bentuk dari tempatnya.

Pesan pada video “Hukum Menggambar itu Haram! Bener Gitu?” ini adalah mengenai seni visual atau gambar itu diperbolehkan selama tidak mengganggu keimanan. Terlebih jika seni visual dapat dimanfaatkan sebagai media kebaikan atau dakwah Islam. Seperti halnya *motion graphic* yang merupakan bagian dari seni visual yang kemudian dapat dimanfaatkan sebagai media dakwah.

Terdapat dua pendapat yang dibahas dalam video ini, yakni yang melarang dan yang membolehkan. Orang yang mengharamkan menggambar, dalam hal ini termasuk seni visual, melandaskan pada hadis Rasulullah yang artinya:

“Rasulullah bersabda, *sesungguhnya orang-orang yang membuat gambar-gambar ini akan disiksa di hari kiamat. Kepada mereka dikatakan: Hidupkanlah apa-apa yang kamu buat itu*” (HR. Muslim, II: 323; al-Bukhari, VII: 85, hadits no.5957-8)

Dan kelompok yang menghalalkan berlandaskan pendapat pada hadits berikut yang artinya:

“*Diriwayatkan dari Aisyah Ra, ia berkata: Aku selalu bermain boneka di dekat Nabi Saw. Aku mempunyai beberapa orang yang bermain bersamaku. Apabila Rasulullah Saw datang mereka bubar, lalu beliau mengumpulkan mereka untuk bermain kembali bersamaku*” (HR. Al Bukhari, VII: 133; hadits no. 6130)

Dalam video ini disampaikan bagaimana para ulama mengambil hukum atas kedua pendapat tersebut. Para ulama biasanya menggunakan metode *Istiqra’ Ma’navi*, metode pengambilan hukum dengan cara mengumpulkan seluruh dalil-dalil sejenis dan mengkomparasikannya sehingga menghasilkan sebuah hukum yang komprehensif. Selain itu juga ulama menggunakan kaidah ushul fikih, yakni hukum itu ditentukan oleh faktor penyebab intinya.

Diperbolehkannya hukum menggambar didukung oleh ayat berikut:

يَعْمَلُونَ لَهُ مَا يَشَاءُ مِنْ مَحَارِبٍ وَتَمَاثِيلٍ وَجِفَانٍ كَالْجَوَابِ وَقُدُورٍ رُسُيبًا اِعْمَلُوا
اَلْ دَاوُدَ شُكْرًا وَقَلِيلًا مِّنْ عِبَادِيَ الشُّكُورُ

“*Mereka (para jin) selalu bekerja untuk Sulaiman sesuai dengan kehendaknya. Di antaranya (membuat) gedung-gedung tinggi, patung-patung, piring-piring (besarnya) seperti kolam dan periuk-periuk yang tetap (di atas tungku). Bekerjalah wabai keluarga Daud untuk bersyukur. Sedikit sekali dari hamba-hamba-Ku yang banyak bersyukur.*” - Q.S Saba’ (34): 13. (Kemenag, 2019)



Sumber: Kanal YouTube ‘Bener Gitu?’

Gambar 2. Cuplikan Video “Hukum Bermain Musik itu Haram?”

Selanjutnya pada gambar 2, memperlihatkan video yang dibuka dengan narasi pertanyaan yang menjadi tema utama video. karena membahas mengenai hukum musik, narasi diilustrasikan dengan karakter laki-laki yang sedang bermain gitar yang kemudian muncul tanda tanya sebagai penggambaran tentang apa hukumnya bermusik. Narasi selanjutnya menyebutkan tentang dalil yang menjadi landasan bagi orang-orang yang mengharamkan musik. Diilustrasikan juga mengenai Riwayat yang menjadi sebab turunnya dalil tersebut.

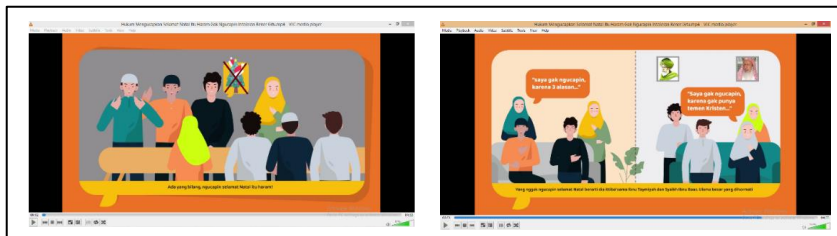
Bagian selanjutnya narasi menjelaskan mengenai beberapa riwayat yang dimana Rasulullah tidak melarang nyanyian dan musik. Dijelaskan pula tentang pengaruh cendekiawan muslim terhadap perkembangan seni musik dunia. Pada bagian akhir video diilustrasikan mengenai seni music yang terus berkembang hingga digunakan sebagai bagian dari media dakwah.

Video yang berjudul “Hukum Musik itu Haram?! Bener Gitu?” ini memiliki pesan agar senantiasa mengkaji terlebih dahulu mengenai hukum suatu perkara. Musik akan menjadi haram ketika menyesatkan. Dan sebaliknya, akan sangat berguna bila dimanfaatkan untuk kebaikan terlebih dalam konteks media dakwah. Video ini menjelaskan tentang hukum bermain musik. Dimana pada awal video disebutkan bahwa orang yang mengharamkan musik merujuk pada Q.S Luqman (31) ayat 6 yang berbunyi:

وَمِنَ النَّاسِ مَنْ يَشْتَرِي لَهْوَ الْحَدِيثِ لِيُضِلَّ عَنْ سَبِيلِ اللَّهِ بِغَيْرِ عِلْمٍ وَيَتَّخِذَهَا هُزُوًا

“Di antara manusia ada orang yang membeli percakapan kosong untuk menyesatkan (manusia) dari jalan Allah tanpa ilmu dan menjadikannya olok-olokan. Mereka itu akan memperoleh azab yang menghinakan.” - Q.S Luqman (31): 6 (Kemenag, 2019)

Dalam ayat tersebut, kata “*lahwal hadits*” diartikan sebagai nyanyian. Konteks turunnya ayat itu sendiri berhubungan dengan sosok Nadhar bin Haris yang menyuruh budak perempuannya bernyanyi untuk mengolok-olok ketika seseorang hendak masuk islam. Dari hal tersebut ulama seperti Al-Ghazali, Yusuf Qardhawi, dan Wahbah Zuhaili menilai hukum dalam bermusik itu tergantung dari konteks tujuannya. Musik akan haram jika bertujuan untuk menyesatkan seperti berpaling dari tauhid, menyepelekan ayat suci al Quran, dan mendorong perbuatan maksiat lainnya. Namun bermusik menjadi diperbolehkan jika unsur-unsur negative tadi tidak ada.



Sumber: Kanal YouTube ‘Bener Gitu?’

Gambar 3. Cuplikan Video “Hukum Mengucapkan Selamat Natal”

Kemudian gambar 3. Memperlihatkan bagian pembuka pada video ini juga dibuka oleh *highlight* mengenai tema utama video. Diawal video terdapat ilustrasi sekelompok orang yang tengah memperdebatkan boleh tidaknya mengucapkan selamat natal. Terdapat dua pendapat berbeda terkait boleh tidaknya mengucapkan selamat natal. Ilustrasi yang muncul menggambarkan siapa saja ulama yang berpendapat bahwa mengucapkan selamat natal itu haram.

Bagian selanjutnya menjelaskan mengenai ulama yang berbeda pendapat dalam hal pengucapan selamat natal, namun sama-sama mengharamkan umat islam untuk ikut merayakan natal sebagai prosesi ibadah. Ilustrasi diawali dengan ilustrasi sejumlah ulama yang terbagi menjadi dua kubu namun selanjutnya satu suara dengan adanya tulisan ‘Prosesi Ibadah’ yang dicoret yang menandakan pelarangan terhadap hal tersebut. Pada bagian penutup, narasi menyebutkan kesimpulan bahwa ulama sama-sama melarang perihal ikut melaksanakan prosesi ibadah natal, namun terdapat perbedaan pendapat dalam hal pengucapan selamat natal. Diharapkan agar saling menghargai perbedaan pendapat tersebut.

Video berjudul “Hukum Mengucapkan Selamat Natal itu Haram?! Bener

Gitu?” memiliki pesan terkait toleransi. Tidak hanya toleransi antar umat beragama, namun juga toleransi antar sesama muslim. Seorang muslim harus menghormati agama lain baik dengan atau tidak dengan mengucapkan selamat atasnya. Namun sebelum itu, sesama muslim harus saling toleransi dengan menghargai pendapat muslim lainnya. Tentunya selama itu tidak melanggar akidah dan sesuai dengan landasan Quran dan Hadits.

Bagi yang mengharamkan, memiliki 3 alasan. Yang pertama, perayaan natal tersebut merupakan bagian dari syiar agama mereka (Nasrani). Kedua, jika mengucapkan selamat natal sama saja seperti mengakui ketuhanan Nabi Isa (dalam hal ini Yesus) yang jelas-jelas bertentangan dengan akidah. Dan ketiga, merupakan praktik tasyabbuh atau praktik menyerupai, hal tersebut dijelaskan pada hadits yang artinya:

“Barang siapa yang menyerupai suatu kaum, berarti dia itu bagian dari kaum tersebut”. (HR. Ahmad 2: 50 dan Abu Daud no. 4031)

Sementara yang memperbolehkan juga memiliki 3 alasan. Pertama, bahwa al Quran telah mengatur mengenai bagaimana seharusnya muslim bersikap terhadap orang diluar Islam yang tidak memerangi mereka, dan dianggap sebagai interaksi sosial. Kedua, sebagai balasan untuk penghormatan kepada orang nasrani yang juga sering mengucapkan selamat idul fitri saat lebaran. Dan ketiga, dalam Q.S Maryam ayat 33, Allah mengabadikan ucapan selamat atas kelahiran Nabi Isa. Ayat tersebut berbunyi:

وَالسَّلَامُ عَلَيَّ يَوْمَ وُلِدْتُ وَيَوْمَ أَمُوتُ وَيَوْمَ أُبْعَثُ حَيًّا

“Kesejahteraan semoga dilimpahkan kepadaku pada hari kelahiranku, hari wafatku, dan hari aku dibangkitkan hidup (kembali).” - Q.S Maryam: 33 (Kemenag, 2019)

Dari ketiga video di atas, ketiganya memiliki tema dan durasi yang berbeda. Namun karakteristik dari desain yang digunakan memiliki kesamaan. Yang membedakan hanya instrument musik dan karakter yang diterapkan yang disesuaikan dengan tema. Pada elemen audio, ketiga video tersebut menggunakan elemen Musik berupa instrumen yang dijadikan sebagai *background music* dan *Speech* berupa narasi yang dibacakan oleh narator. Sementara itu, pada elemen visual, terdapat beberapa perbedaan pada setiap bagiannya yang disesuaikan dengan kebutuhan narasi. Berikut penjabaran penerapan elemen visual:

Pertama, Elemen Grafis yang paling sering digunakan dan hampir ada pada tiap bagian adalah garis, bentuk, kontras, dan warna. Terdapat penerapan *image* 2 kali pada video ‘Hukum Menggambar’ dan 3 kali pada video ‘Hukum Mengucapkan Selamat Natal’. Kedua, *Time* disini diartikan sebagai waktu kapan muncul dan seberapa lama komponen tersebut muncul dalam video. Tiap elemen muncul secara bergantian untuk mengilustrasikan tema sesuai dengan narasi.

Ketiga, Tipografi juga diterapkan pada ketiga video tersebut, yang digunakan untuk menampilkan teks narasi. Sementara itu, Crystal (1995: 1134) menjelaskan tipografi sebagai berikut:

“The design of letter forms for use as typefaces, and the selection of typefaces for typeset document. Typefaces are designed and use for a multitude of purpose (eg books, newspaper, stationery, handbills) and for use on various kinds of typesetting equipment, in both print and non-print media (such as film and television).”

Jenis font yang digunakan pada video terkait berjenis Sans Serif. Dimana jenis font tersebut merupakan ciri khas dari *flat design*. Font pada *flat design* cenderung bersifat minimalis. Meskipun sederhana, jenis font yang dipilih sesuai dengan karakter desain dan dapat mudah dibaca. Hal tersebut sejalan dengan dua hal yang menentukan kesuksesan desain terkait dengan penggunaan tipografi menurut Lierman (dalam Anggraini & Nathalia, 2018: 64-66):

Pertama, Tingkat kemudahan mata mengenali suatu karakter/huruf tanpa harus bersusah payah (*legibility*); dan Kedu, Penggunaan huruf dengan memperhatikan hubungannya dengan huruf yang lain sehingga terlihat jelas (*readability*).

Dalam video ketiga tersebut, menerapkan hampir semua jenis transformasi objek. Transformasi *position* merupakan tranformasi yang paling sering digunakan dan terdapat pada tiap bagian. Penerapannya adalah saat objek berpindah dan bergerak tanpa adanya perubahan bentuk. Tranformasi *rotation* sering digunakan pada pergerakan tangan dan kepala karakter. Transformasi *scale* diterapkan untuk merubah ukuran objek, seperti memperbesar atau memperkecil. Pada bagian tertentu idak terdapat transformasi *opacity*, namun penggunaannya tergolong cukup sering. Transformasi ini sering diterapkan saat transisi atau saat kemunculan sebuah objek.

Dari hasil analisis diatas, kanal YouTube ‘Bener Gitu?’ ini mencoba memanfaatkan peluang atas kehadiran Teknik *motion graphic* atas adanya perkembangan teknologi untuk digunakan sebagai media daam berdakwah. Pemanfaatan teknologi ini tentunya guna membantu mereka dalam menjelaskan maksud dan tujuan dari dakwah yang ingin mereka sampaikan.

Perkembangan teknologi yang serba canggih ini adalah sebuah peluang besar para kader dan juru dakwah untuk terus memikirkan cara berdakwah. Tiada lain sebuah ijihad dalam mencari peluang-peluang pesan dakwah yang bisa disalurkan ke berbagai media (Dulwahab, 2010: 21). Dengan begitu, Kanal YouTube ‘Bener Gitu’ mencoba memanfaatkan peluang dengan hadirnya perkembangan teknologi yang serba canggih. Yakni memanfaatkan Teknik *motion graphic* dalam membuat video dakwahnya.

Sebagai sebuah bentuk komunikasi, aktivitas dakwah haruslah fleksibel sehingga memerlukan teknik dan metode penerapan yang sesuai dengan perkembangan jaman. Meskipun dakwah tidak memiliki batasan yang khusus, proses penyampaian pesan dakwah harus efektif dan jelas sehingga dapat diterima dengan baik oleh audien yang dalam hal ini merupakan objek dakwah.

Maka dari itu, pelaku dakwah perlu mempertimbangkan media apa saja yang efektif dan efisien dalam menyampaikan pesan dakwah. Seperti memilih media berdasarkan kesempatan dan ketersediaan dalam penggunaannya, agar menarik perhatian (Amin, 2009: 114). Dengan menerapkan teknik *motion graphic* sebagai media dakwah, pelaku dakwah dapat mengasah kreativitas dan imajinasinya untuk bagaimana agar dapat menyajikan pesan dakwah yang menarik sehingga dapat dengan mudah tersampaikan kepada objek dakwah.

Output dari penerapan teknik ini dapat dikategorikan sebagai salah satu sarana dakwah seperti yang yang dijelaskan oleh Ya'qub (dalam Khasanah, 2007:37), *The Audio Visual*, yakni media dakwah yang berupa gambar bergerak yang dapat didengar dan dilihat melalui indra pendengar dan penglihatan.

Dalam ketiga video yang menjadi objek dalam penelitian ini, pesan dakwah disampaikan baik dalam bentuk verbal (narasi) maupun visual (ilustrasi). Pesan-pesan dakwah dalam bentuk narasi dapat tersampaikan dengan adanya bantuan dari ilustrasi-ilustrasi yang disajikan secara menarik. Pesan verbal yang muncul melalui narasi dibantu dengan pesan visual melalui ilustrasi akan memberikan stimulus yang berdampak pada pemahan sehingga lebih mudah dicerna oleh audien.

Hal tersebut sesuai dengan konsep 'seleksi perseptual' dan 'organisasi persepsi' yang terdapat pada teori Gestalt. Proses seleksi perseptual akan terjadi ketika audien menangkap dan memilih stimulus berdasarkan *psychological set* yang dimilikinya. Kemudian Organisasi persepsi akan terjadi ketika audien melihat dan mengelompokkan informasi dari berbagai sumber kedalam pengertian yang menyeluruh. Dengan adanya stimulus berbentuk komunikasi secara verbal dan visual, membantu audien dalam mengorganisasikan persepsi dari setiap pesan sehingga memudahkan informasi dan memberikan pengertian yang terintegrasi terhadap stimulus yang diberikan.

Dari ketiga video tersebut, dapat diketahui pembahasan mengenai hukum akan suatu perkara. Hal tersebut dapat dilihat dari masing-masing judul dan tema yang diangkat. Materi atau pesan dakwah memiliki kandungan ajaran-ajaran islam yang berladaskan pada al Quran maupun as Sunnah.

Sukayat (2015: 26-27) menjelaskan, secara umum materi dakwah dapat diklasifikasikan menjadi empat masalah pokok, yakni Masalah Akidah, Masalah

Syariat, Masalah Muamalah, dan Masalah Akhlak. Maka dari itu, ketiga video tersebut mengandung pesan dakwah yang diklasifikasikan kepada masalah syariat, yakni permasalahan mengenai pelaksanaan syariat yang merupakan sumber yang melahirkan peradaban Islam. Video berjudul “Hukum Mengucapkan Selamat Natal itu Haram?! Bener Gitu?” juga memiliki pesan mengenai toleransi. Sikap toleransi dalam hal ini merupakan pesan dakwah yang dapat diklasifikasikan sebagai masalah akhlak.

PENUTUP

Berdasarkan analisis dari hasil pengamatan dan analisis yang penulis lakukan terhadap tiga video *motion graphic* di Kanal YouTube ‘Bener Gitu?’ dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: pertama, sebagai salah satu bagian dari media baru, YouTube yang dalam hal ini berupa video menjadi salah satu alternatif yang banyak dipilih untuk menyebarkan sebuah informasi yang kemudian harus dimanfaatkan oleh para pelaku dakwah.

Teknik *motion graphic* yang diterapkan pada kanal YouTube ‘Bener Gitu?’ diaplikasikan sebagai teknik pembuatan video secara keseluruhan. Hal tersebut menunjukkan bahwa video di kanal YouTube ‘Bener Gitu?’ dapat dikategorikan sebagai media dakwah ilmiah yang bersifat material. Hal tersebut sejalan dengan pandangan yang dikemukakan oleh Pierre Levy terkait teori media baru. Yakni pandangan tentang interaksi sosial yang menganggap bahwa media baru ini sebagai lingkungan informasi yang terbuka yang bersifat fleksibel dan dinamis.

Kedua, komposisi objek yang ada pada video *motion graphic* berbeda pada tiap videonya yang disesuaikan dengan tema yang dibahas. Elemen pada video *motion graphic* dibagi menjadi 2, yakni elemen audio dan elemen visual. Elemen audio yang diterapkan merupakan elemen musik berupa instrumen yang dijadikan sebagai *background music* dan *Speech* berupa narasi yang dibacakan oleh narator. Sementara pada elemen visual yang digunakan adalah elemen grafis (garis, bentuk, kontras, dan warna), *time*, dan tipografi. Pada setiap video menggunakan empat jenis tranformasi objek, yakni tranformasi *position*, *rotation*, *scale*, dan *opacity*.

Dan ketiga, video di kanal Youtube ‘Bener Gitu?’ memiliki pesan dakwah mengenai permasalahan Syariat dan Akhlak, hal tersebut tercermin pada judul dan tema yang diangkat. Pesan-pesan dakwah dalam bentuk narasi dapat tersampaikan dengan adanya bantuan dari ilustrasi-ilustrasi yang disajikan secara menarik. Pesan verbal yang muncul melalui narasi dibantu dengan pesan visual melalui ilustrasi akan memberikan stimulus yang berdampak pada pemahan sehingga lebih mudah dicerna oleh audien. Hal tersebut sesuai dengan konsep ‘seleksi perseptual’ dan ‘organisasi persepsi’. Dengan adanya stimulus secara verbal dan visual, membantu audien dalam mengorganisasikan persepsi dari setiap pesan.

Sebagai temuan dari hasil penelitian yang dilakukan, penulis memiliki beberapa saran. Diantaranya sebagai berikut: 1) Perlunya pemahaman dan inovasi-inovasi lain terkait dengan penggunaan teknik maupun media populer lainnya guna menunjang perkembangan dakwah; 2) Bagi para pelaku dakwah, agar terus berinovasi dan mengikuti perkembangan zaman terkait dengan teknologi digital agar dakwah yang disajikan tetap menarik sehingga pesan dakwah dapat lebih banyak menjangkau khalayak luas; 3) *Motion graphic* (terutama *flat desain*) adalah salah satu teknik yang memanfaatkan teknologi digital yang dirasa cocok untuk membantu mengilustrasikan pesan dakwah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, S. U. F. (2017). *Komik Sebagai Media Dakwah (Studi Deskriptif pada Komik Strip Akun Instagram @BlackmetalistiQomah Karya Achmad Deptian)*, Skripsi, Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, Bandung
- Amin, S. M. (2009). *Ilmu Dakwah*. Jakarta : Amanah
- Anggraini & Nathalia. (2018). *Desain Komunikasi Visual ; Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*. Bandung : Penerbit Nuansa Cendekia. Tersedia di aplikasi iPusnas.
- Baskoro, A. (2009). *Panduan Praktis Searching di Internet*. Jakarta: PT TransMedia.
- Crystal, D. (1994). *The Cambridge Encyclopedia*. Cambridge: Cambridge University Press. Tersedia dalam <https://archive.org/>
- Dulwahab, E. (2010). *Dakwah di Era Konvergensi Media*. *Jurnal Ilmu Dakwah*. Vol. 5 No.16, halaman 19-34.
- Gallagher & Paldy. (2007). *Exploring Motion graphics*. Clifton Park, NY: Thomson Delmar Learning. Tersedia dalam <https://archive.org/>
- Gora, S. W. (2009). *Step By step motion graphic dan visual effect menggunakan adobe After Effect 6.0*. Jakarta: Andi Publisher
- Littlejohn & Foss. (2014). *Teori Komunikasi*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Krasner, J. (2013). *Motion graphic Design : Applied History and Aesthetics*. Burlington, MA : Focal Press. Tersedia dalam <https://archive.org/>.
- Mariska, Y. (2020). *Webtoon Sebagai Media Dakwah dalam Budaya Populer (Studi pada Webtoon “Ngopi Yuk!”)*, Skripsi, Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin, Banten.

- Muhaemin, E. (2017). Dakwah Digital Akademisi Dakwah. *Jurnal Ilmu Dakwah: Academic Journal for Homiletic Studies*. Vol. 11 No. 2, halaman 341-356.
- Pusat Data dan Analisa Tempo. (2021). Youtube : Situs Berbagi Video Pengganti Televisi?. Jakarta : Tempo Publishing. Tersedia dalam aplikasi iPusnas.
- Putra, dkk. (2018). “Gadget Freak (Smartphone)” Animasi *Motion graphic* Iklan Layanan Masyarakat. *Jurnal of Animation and Games Studies*. Vol. 4 No. 1, halaman 92–131.
- Shidqi & Astuti. (2018). Penerapan Teknik *Motion graphic* Pada Program Feature Televisi “Inspirasiqu”. *Jurnal Ilmiah Teknik Studio*. Vol. 4 No. 1, halaman 1-13.
- Sukayat, T. (2015). Ilmu Dakwah Perspektif Filsafat Mabadi ‘Asyarah. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.